



Nuevas prácticas de socialización generadas en las nuevas re-interpretaciones de las relaciones entre lo humano y la tecnología cotidiana en el anime

Mg. Pérez Velasco, Andrés Felipe

Cómo citar: Pérez Velasco A. F. "Nuevas prácticas de socialización generadas en las nuevas re-interpretaciones de las relaciones entre lo humano y la tecnología cotidiana en el anime", Artículos, *Abordajes*, DACSJyE-UNLaR, 2021, 9 (15) 183-204.

Fecha de recepción: 01/11/2021

Fecha de aprobación: 29/11/2021

Resumen

Esta propuesta teórico-reflexiva buscó hallar e interpretar, lo que se propuso denominar como: las nuevas re-interpretaciones y re-presentaciones de las relaciones entre lo humano y la tecnología digital-electrónica [incluidas las TIC] cotidiana encontrada en el animé [animación japonesa], que emergen como parte de nuevas prácticas de socialización, nuevas formas de socializar que tomarían cuerpo en una nueva urbanidad creada desde el anime; la cual tendría como objetivo transformar las relaciones entre lo humano y la tecnología, alejándose de concepciones positivistas de cuño instrumental-desarrollistas-mercantilistas, encausándose hacia nuevos tiempos y espacios que apuesten por re-distribuir la tecnología en un tercer plano; recuperando el rol protagónico de lo humano, reconstruyendo nuevas formas de una metafísica que re-valoren las nuevas-viejas percepciones de la tecnología digital-electrónica cotidiana instituidas en occidente. Esta propuesta teórico-reflexiva fue gestada desde un paradigma de investigación crítico-social, empleando un tipo de investigación cualitativo, apoyado por técnicas de investigación histórico-hermenéutico, bajo la premisa de apoyar a los grupos de discusión desde el paradigma crítico-social.

Palabras clave: nuevas prácticas sociales, anime, tecnología, urbanidad, teoría de cultivo



New socialization practices in the new reinterpretations and representations of the relationships between the human and everyday technology in anime

This theoretical and reflexive proposal seeks to find and interpret new reinterpretations and representations of the relationship, between the human and everyday digital and electronic technology (including ICTs) found in anime (Japanese animation). These arise as part of the new socialization practices of the new urbanity created in anime, whose aim is to transform the relationship between the human and technology. These reinterpretations and representations are thus far from positivist conceptions of an instrumental, developmental and mercantilist style. Rather, they are channeled toward new times and spaces that seek the redistribution of technology and the leading role of the human by building a new metaphysics that values old and new Western perceptions of everyday digital and electronic technology. This proposal is framed within a critical and social research paradigm. Qualitative research is involved, as well as historical and hermeneutical research techniques to support discussion groups.

Key words: new social practices, anime, technology, urbanity, cultivation theory

Introducción

Si se observa las *significaciones imaginarias sociales* comprendidas por Castoriadis (1997) como el compendio de valores, normas, referencias y motivaciones construidas en el devenir socio-histórico de una sociedad y cultura particular. Japón ha auto-edificado dentro de su propia macro-cultural sólidas significaciones imaginarias, que lo representan ante diversos países del planeta como una sociedad de grandes e increíbles avances tecnológicos; una sociedad que se pre-supone, fuertemente imbuida en las tecnologías digitales-electrónicas (TDE). Significaciones sociales que han llegado a occidente en especial desde los años '80's.

Al interior de este contexto, desde el campo de la industria cultural y creativa, el concepto de *anime* se designa para denominar la animación procedente de Japón, conocida en algunos países por nombres como: *muñequitos*, *monas chinas*, dibujos animados, caricaturas animadas, *monitos animados*, y en otros espacios como *comiquita* o cartoon. Haciendo alusión a la memoria socio-cultural, estos son

algunos de los animes más populares que marcaron la infancia y adolescencia de las generaciones que transcurrieron a mediados del siglo XX: *Mazinger Z* [1972], *Heidi* [1974], *Meteoro* (Mach Gogogo) [1967], o *Candy Candy* [1976], y, para la generación que vivenció la infancia y adolescencia entre finales del siglo XX y principios del siglo XXI, los animes más reconocidos son: *Dragon Ball* [1986], *Sailor Moon* (Pretty Soldier Sailor Moon) [1992], *Los Caballeros del Zodiaco* (Saint Seiya) [1986], *Fullmetal Alchemist* [2003], *Bleach* [2004], o *Naruto* [2007].

El recorrido del anime como objeto epistemológico, ha posibilitado sondear e interpretar distintos aspectos que marcarían una clara ruta de las apuestas que se estarían presentando en el anime, una apuesta que pone en tensión las significaciones imaginarias sociales que se pre-suponen en occidente sobre Japón: como una sociedad y cultura fuertemente amalgamada con la tecnología digital-electrónica (TDE), llegando a los lugares más íntimos del ciudadano japonés. Con objetivo de iniciar a entrever lo instituyente (Castoriadis, 1997) en las nuevas prácticas de socialización encontradas en el anime -las cuales disponen lo humano y la tecnología- se propone un muy breve ejercicio de observación, a manera de prefacio que provoque una *curiosidad epistemológica* mencionada por Freire (2004) Una curiosidad epistemológica sobre el anime.



Figura 1. Tecana 1473 – ¿Qué no corresponderían con las significaciones imaginarias sociales de Japón?. Anime *Uramichi Oniisan* emitido en el año 2021.



Prosiguiendo con la panorámica que presenta la realidad dinámica del anime, es indudable el influjo que ha tenido y tiene sobre las sociedades y culturas de diversos países, entre los cuales está Latinoanoamérica, hecho también presentado por distintos autores (Intriago, 2017; Galindo, 2017; González, 2017; Guarín, 2019; Arias *et al.*, 2020; Cardona, 2020). Autores que, si se parte de una mirada biográfica, muy probablemente dada la estimación de su edad, vivenciaron su infancia y juventud entre finales del siglo XX y principios del siglo XXI. Teniendo en cuenta el aspecto anterior, se propuso en esta apuesta teórico-reflexiva, un enfoque biográfico-epistémico que toma de la apuesta *ecoauto-biográfica* de la maestría en educación: desarrollo humano de la Universidad de San Buenaventura de Cali [Colombia], una postura que logre recuperar las experiencias del autor como educador en escuelas, colegios y programas estatales.

A mediados del año 2016, el autor de estas líneas se vio anonadado por el enorme torrente de contenidos digitales al que podían disponer fácilmente los estudiantes, aun cuando tan solo contaban con 9 años en adelante, dentro de este portentoso grupo de contenidos, resaltaba en su gran mayoría el anime. En el ejercicio de analizar las distintas series de anime, se pudo observar escenas *gore* [subgénero narrativo de ultraviolencia], o descubrir series de anime que directamente pertenecían al subgénero narrativo *gore*.

Partiendo desde la experiencia expuesta, se propuso realizar un rastreo riguroso sobre lo que Pérez-Velasco (2019, 2021a) denomina el *currículum informal*, el cual estaría conformado por una diversidad iridiscente de documentos de socialización digital (DSD) y socialización presencial, entre los que existen imágenes como ilustraciones, frases y memes, productos audiovisuales como series, anime y películas, y producciones en audio como música o jingles publicitarios, entre otros. Según afirma el autor, es desde este compendio de contenido digitales o tangibles, que niños, niñas, adolescentes, jóvenes adultos y adultos en general co-construyen su mundo en común; desde la intersubjetividad practicada en buena parte en la socialización digital, instaurada en entornos digitales-virtuales como redes sociales, micro-redes sociales como whatsapp y Netflix, o portales gratuitos de contenidos digitales como *Cuevana*.

Es pertinente resaltar que esta apuesta teórico-reflexiva no busca generar una falsa percepción generalizada sobre el anime, en la cual todo anime sería provechoso para la formación (en Vilanou, 2001) de niñas, niños y adolescentes. Comprendiendo que en distintas apuestas de autores (Arias *et al.*, 2020; Delgado, 2018; Cardona, 2020) se resaltan solo los aspectos que podrían generar aportes a la construcción de la cultura y sociedad. Es decir, dejando por fuera señalar los factores que podrían ir en detrimento del tejido social, fabricando sin intención una percepción falsa del anime. Para ilustrar lo presentado, un meme en su rol de DSD ayuda a comprender que en múltiples casos, existen diversos aspectos en la realidad del anime, y en distintos casos estos aspectos [ambas caras de la misma moneda] coexisten en un mismo anime particular.



Figura 2. Imagen IP 006 – la realidad diversa de la narrativa en el anime. Recuperado el 24 de agosto del 2021. <https://www.instagram.com/p/CSKRyDaFCWB/>

Una nueva urbanidad instituyente en el anime:

En términos de urbanidad, Joseph (en Lange-Valdés, 2015) asegura: “la urbanidad designa más el trabajo de la sociedad urbana sobre sí misma que el resultado de una legislación o de una administración, como si la irrupción de lo urbano en el discurso sociológico estuviera marcada por una resistencia a lo político” (Joseph,



2002, p.28). Es decir, la urbanidad como espacio de creación autárquica de lo urbano posibilitado por el ciudadano, fuera del encausamiento que pueda procurar la política. Por otro lado, Lange-Valdés (2015) asevera que:

“... comprender la urbanidad como un campo amplio, diverso y dinámico de relaciones sociales que se establece y reproduce entre quienes habitan y comparten espacios urbanos a través de sus prácticas sociales resulta fundamental para avanzar en dicho camino, articulando las dimensiones de la *urbs*, *polis* y *civitas* señaladas por Capel y empoderando a los habitantes como agentes protagonistas de los procesos de desarrollo urbano” (Lange-Valdés, 2015, p.139).

Siguiendo a Lange-Valdés (2015) la urbanidad se presenta como un entorno, un campo en el cual se diseña, re-diseña, construye, re-construye diversa y dinámicamente las relaciones sociales compartidas por un grupo social en la urbe [ciudad], relaciones sociales compartidas y producidas a través de prácticas sociales que son instituyentes para la generación de la urbanidad, en el cual el ciudadano asume un rol protagónico. Desde la apuesta de Lange-Valdés la política no estaría segregada de la co-conformación de lo urbano.

En esta misma línea, la urbanidad se expresa según Lamy (2006) como ciudad en movimiento, en la cual habitan espacios producidos, originados en diversas prácticas realizadas por poblaciones diversas que en lo cotidiano construyen una urbanidad en común. Según Clavel “se incluye la calidad de las relaciones, pero también el conocimiento y la práctica de las convenciones en uso en las ciudades” (Clavel en Lamy 2006, p.218). Siguiendo lo presentado por Lamy, la urbanidad sería una creación en común realizada por las diversas agrupaciones humanas asentadas en la urbe, una construcción generada a partir de múltiples prácticas sociales conocidas y realizadas.

Es decir, bajo esta panorámica que se propone al interior de esta apuesta crítico-reflexiva, la urbanidad se comprende como un campo en constante transformación de relaciones y prácticas sociales, en las que al ser humano se le posibilita crear y re-crear nuevas relaciones y prácticas sociales saliendo de lo dado, de lo instituido (en Castoriadis, 1997) y, por el otro lado, tiene la posibilidad de desplazarse en los márgenes ya creados.

Desde lo presentado, se propone en particular una *nueva urbanidad* hallada en el anime, la cual expone *nuevas prácticas sociales* proyectadas en nuevas re-



interpretaciones y re-presentaciones de las relaciones entre lo humano y la tecnología [en general] cotidiana encontrada en el anime. Partiendo de los textos académicos y de otras tipologías exploradas como estado del arte, existen distintos autores que muestran diversos valores aceptados encontrados en las ficciones del anime (Galindo, 2017; Delgado, 2018; Rojas, 2019; Arias *et al.*, 2020) entendiendo la profundidad de la influencia socio-cultural del anime en países hispanoparlantes (Horno, 2013, Intriago, 2017; Arias, 2020).

Desde las apuestas anteriores, se puede descubrir diferentes autores (Papalini, 2006; Cisneros, 2015; Buevas, 2015; Parro, 2015; González, 2017a; González, 2017b; Becerra, 2017; Acevedo, 2020) que realzan y dialogan las múltiples problematizaciones descubiertas en el anime, que gravitan en lo humano, la ciencia y tecnología. Sin embargo, dentro de la búsqueda no se pudo obtener producciones académicas y de otras naturalezas, que elaboraran lo que se propuso denominar como: A) la nueva urbanidad en el anime, B) las nuevas re-interpretaciones y re-presentaciones de las relaciones entre lo humano y la tecnología cotidiana encontradas en el anime.

Con el objetivo de iniciar a comprender estas dos apuestas, se plantea recuperar viejos referentes del anime clásico que entretejen las relaciones entre lo humano, la tecnología y la ciencia. A manera introductoria y sintética, se puede explorar el subgénero *mecha*, muy popular en el anime, que narra las hazañas bélicas de robots gigantes pilotados por humanos. Con animes como *Neon Genesis Evangelion* [1995], *Macross* [1988], *Mobile Suit Gundam* [1979], y *Gran Mazinger Z* [1975], se puede observar la elaboración narrativa de iridiscentes incógnitas y tensiones entre las relaciones humanas y la ciencia creadora de la tecnología.

De esta guisa, en otros anime clásicos que no pertenecen a este subgénero *mecha*, pero que entrañan la misma triada [lo humano, la tecnología y la ciencia] como *Serial Experiments Lain* [1998], *Ghost in the Shell* [1995], *Battle Angel Alita* (GUNNM) [1993], *Akira* [1988], y *Astroboy* [1963]. Si bien en todos los animes mencionados se puede detallar en las ficciones el trabajo de las incógnitas y tensiones entre las relaciones humanas con la tecnología y ciencia, en todos ellos se puede desvelar la exhibición de la tecnología como moderna; como objeto tangible e intangible deseado, de moda, presentada como apetecible toda tecnología que se fusione con



la cotidianidad de lo humano. Descubriéndose en esto, una visión de humanidad [metafísica] de origen positivista, con profundas raíces desarrollistas, instrumentales y mercantilistas, desde las cuales el objetivo final de la ciencia es la producción de tecnología, siendo esta el fin y no el conocimiento científico.

Así, esta metafísica de la tecnología se presenta en las narraciones del anime difusamente oculta en los deseos, propósitos y acciones de los personajes que movilizan las historias. Si se comprende lo presentado, algo muy distinto se puede descubrir en el anime *Darling in the Franxx* [2018] el cual pertenece al mismo subgénero narrativo mecha, no obstante, esta ficción manifiesta una transfiguración instituyente en las nuevas re-interpretaciones y re-presentaciones de las relaciones entre lo humano y lo tecnológico, las cuales toman forma en una nueva urbanidad compuesta por distintas prácticas sociales que serán descritas ulteriormente.

Para el desenvolvimiento de esta propuesta teórico-reflexiva, gestada en un interés ecoauto-biográfico, se propuso realizar una indagación extensa desde el 2016 sobre el anime como DSD que conforma el currículum informal de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes adultos, empleando para tales fines la etnografía virtual o etnografía digital (en Pink *et al.*, 2019) desde la cual se implementó una bitácora de campo, y se propuso realizar *recortes de pantalla* de las series de anime con el fin de sistematizar los hallazgos.

Para propiciar una exploración en la exuberante realidad dinámica del anime, se observaron y analizaron hasta la fecha [noviembre 2021] 181 series de anime incluidas sus ovas y películas, y 13 largometrajes de anime siendo vistas en su completitud. Desde los grupos de discusión se dialogó sobre cómo era representado las relaciones entre lo humano, la tecnología y la ciencia en estos contenidos digitales; aunque, no se pudo obtener de los jóvenes ninguna información sobre este aspecto que fuera más allá de, señalar y percibir como: moderno, muy *chévere* [muy bueno] y de moda todo adelanto tecnológico que se mostraban en el anime.

También se cotejaron los animes más populares y mencionados por los jóvenes, por otro lado el investigador exploró otros animes que no fueron referidos por los jóvenes, con el objetivo de contrastar animes poco conocidos y olvidados. Dentro de esta selección se optó por mantener un porcentaje generoso de los animes más



populares, y de la misma forma se preservó un porcentaje amplio de animes que fueron descubiertos por el investigador por cuenta propia. Otro de los criterios que se seleccionaron para elegir los animes, fue que éstos fundaran su *diégesis* [mundo ficticio creado] en tiempos y espacios realistas, que retrataran el mundo real actual - de los años en que fueron producidos y emitidos- y no solo los animes con narrativas ambientadas en mundos futuros o pasados. Dentro de la investigación no se incluyó los *mangas* [historietas japonesas] debido a que son consumidas, por públicos muy minoritarios en Latinoanoamérica.

Comprendiendo el tejido propuesto, los hallazgos que conformarían la apuesta de una nueva urbanidad preñada de nuevas prácticas sociales, se propone recuperar la *figura 1* en la cual se puede observar algo que podría ser anacrónico o erróneo para el ciudadano promedio de occidente, quien tiene establecido unas significaciones imaginarias sociales sobre Japón. En la escena se ve un área social de una empresa normal, en este espacio se ve un estante de madera en el cual hay dispuestas revistas impresas en papel, con carteles impresos exhibidos en la pared, en la cual no hay pantallas digital-electrónica, e incluso hay *exhibidores de periódicos de madera de formato grande* [con forma de rodillo], que en occidente se encuentra, escasamente, en algunas bibliotecas.

Partiendo de que esta escena ocurre en una empresa normal dentro de la ficción del anime [emitido en el 2021], pudiendo parecer única o extraña esta escena, pero como se pudo comprobar en el desvelamiento paulatino elaborado en la indagación audio-visual iniciada en el 2016, en todos los animes y en la gran mayoría de escenas se puede constatar la existencias de nuevas prácticas sociales; que son nuevas en virtud en la cual recuperan viejas y olvidadas prácticas sociales anteriores al siglo XXI; y que en occidente son percibidas como anticuadas, descontextualizadas, anacrónicas, propias de los más '*viejos*'. Dentro de los descubrimientos realizados se pudo desvelar que en todos los animes y la gran mayoría de escena, siempre se ven a los personajes principales [modelos de identificación] y los demás personajes humanos y no humanos; empleando en su vida cotidiana con normalidad y gusto, un diverso y basto grupo de productos impresos en papel; entre los cuales está la publicidad impresa y los periódicos en formato grande impreso, del empleo de adultos y jóvenes.

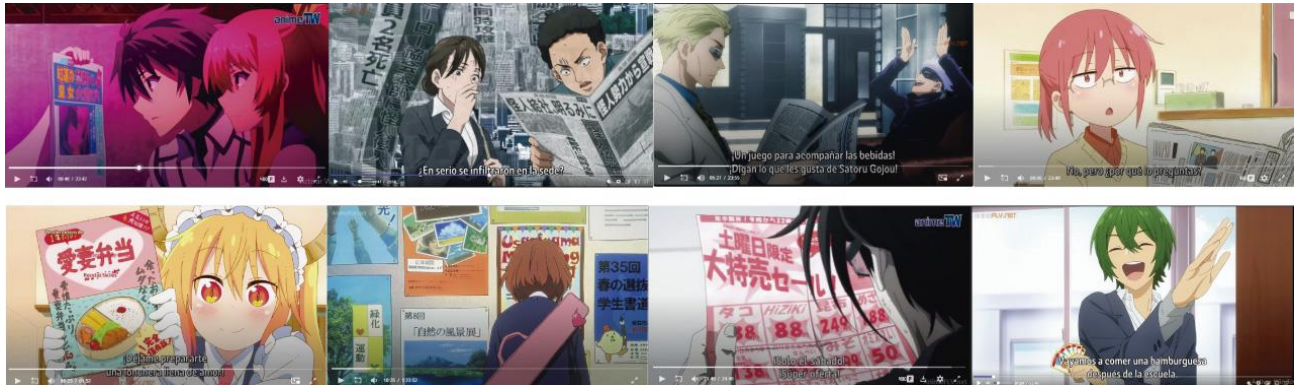


Figura 3. Tecana 189, 565, 922, 979, 992, 1009, 1033, 1120 y 1473 – Collage. Lo impreso como parte de la cotidianidad aceptada y agradable en el anime. Montaje del autor.

Las nuevas sutilezas de la nueva urbanidad compuestas por distintas prácticas sociales se manifiestan en las nuevas re-interpretaciones y re-presentaciones de las relaciones de lo humano y la tecnología digital-electrónica (TDE) observadas en el anime, como se podrá ver posteriormente, éstas serían muy pertinentes para el proyecto de una nueva urbanidad.

Otro de los develamientos que se presentó, fue que los personajes principales (PP) siempre leen impresos en sus tiempos libres (por asuntos académicos, laborales y de esparcimiento) en todo caso la información que se requiere, necesita y desea se obtiene por medio de libros, revistas y folletos impresos. Por otro lado se presenta como en boga [moda] y deseable jugar juegos de mesa clásicos, reales-corpóreos y no digitales. Como los casos anteriores y los que se detallarán más adelante, estos descubrimientos siempre se presentan en todos los animes.



Figura 4. Tecana 190, 799, 951 b, 973 a, 1052 a, 1103, 1512, y R120 a – Collage. Los materiales impresos y los juegos de mesa corpóreos en el anime. Montaje del autor.

En el devenir de esta indagación, las significaciones imaginarias sociales preconcebidas sobre Japón se fueron re-planteando, saliendo de lo dado, de lo instituido, para descubrir las nuevas re-interpretaciones y re-presentaciones en la nueva urbanidad; la cual como se podrá ver ulteriormente, tendría implicancias sociales desde una óptica crítica-social. De esta misma manera, se pudo reflexionar sobre un re-planteamiento del celular [Smartphone] como práctica social, re-configurando la imagen en occidente sobre el celular como la nueva navaja suiza (en Pérez-Velasco, 2021a) la cual tiene facultades omnipotentes y omnipresentes, atribuyéndosele soluciones para distintas prácticas cotidianas.

Bajo la óptica de las nuevas re-interpretaciones y re-presentaciones en el anime, el celular quedaría reducido en la medida en que se le restan funciones, recuperando viejas prácticas sociales muy comunes antes del siglo XXI. Entre las primeras, se pudo constatar que los personajes principales (PP) hacen uso cotidiano, constante y con buen talante de objetos corpóreos de papel con los cuales realizan la práctica social de escribir a mano [con puño y letra] para comunicar a otros; o elaborar sus pensamientos y sentimientos del fuero interno, empleando distintas materialidades como agendas, diarios, cartas, cuadernos de estudio, notas en papel, etc. Y en los asuntos laborales, comunales y académicos, los personajes realizan carteles, avisos, afiches para exponer, sin el empleo de tecnologías digitales-electrónicas (TDE) como pantallas.



Figura 5. Tecana 1059 a, 213, 583, 220, 1453 a, 993, 435, y 1143 b – Collage. La cotidianidad de la escritura a mano como buena práctica social en el anime. Montaje del autor.

Al interior del re-planteamiento del celular como la nueva navaja suiza, se pudo detallar que tampoco se depende del celular para prácticas sociales tan cotidianas y comunes como reconocer la hora actual del día, empleando reloj de pulso o de pared. Y en otros aspectos, como el empleo del aparato electrónico del despertador evitando el uso de la función de la alarma del celular, reconociendo que en las ficciones del anime -incluso los PP y los demás personajes de distintas edades- emplean estas opciones que son divergentes de la percepción de occidente sobre la tecnología en las prácticas sociales.



Figura 6. Tecana 977, 1044, 242, 816, 760, 401, 412, y 786 – Collage. El manejo del despertador y el reloj de pulso o de pared como buena práctica social en el anime. Montaje del autor.

Otro de los matices que se desvelaron de las nuevas prácticas sociales encontradas en la nueva urbanidad en el anime, están ubicadas en la creación de las imágenes digitales, y la manera en que se almacenan las imágenes en los soportes de la imagen. Otra de las facultades que se le desapropian al omnipotente y omnipresente celular, regresando a prácticas sociales que re-toman la inabarcable riqueza de lo corpóreo-tangible. En la mayoría de escenas de todos los animes se puede observar que los PP y demás personajes emplean cámaras fotográficas para realizar las imágenes, utilizando el celular en menor porcentaje. Por otro lado, se muestra en todos los animes, que se elige y presenta como deseable el hecho de almacenar las imágenes en formato impreso, y no por medio de pantallas digitales.

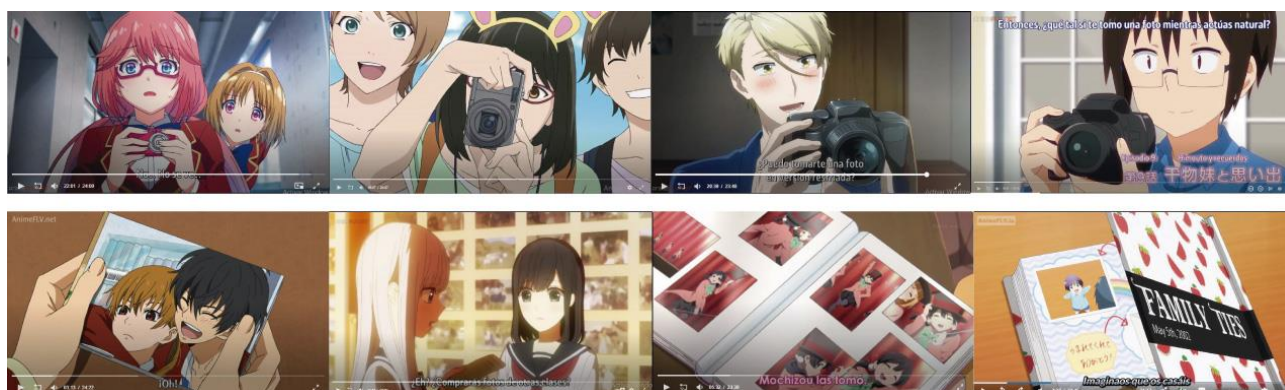


Figura 7. Tecana 1006, 678, 903, 680, 513, 105, 378, y 303 – Collage. La creación y almacenamiento de las imágenes digitales en el anime. Montaje del autor.

En la intimidad de la nueva urbanidad, dentro de las prácticas sociales que se presentan como deseables desde las ficciones del anime, se muestra como agradable y deseable generar desde el ejercicio con objetos corpóreos no digitales, una de las prácticas sociales más importantes para las sociedades humanas, el diseño y la creación. En las narrativas ficcionadas se da a comprender claramente que todas las actividades que emerjan desde el diseño y la creación siempre inician y se desarrollan desde objetos corpóreos-reales como papel, bolígrafos, pintura, lápices, marcadores, impresos, etc.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en casi todos los animes y gran parte de las escenas entran a formar como coadyuvante en tercer plano, son las relaciones gestadas con los otros, o en la individualidad, que generan la práctica social del diseño y creación con objetos corpóreos-tangibles. También, la nueva urbanidad se estaría presentando en la medida en que se manifiesta la práctica social de mantener despejados de aparatos digitales-electrónicos los espacios sociales, en los cuales se socializa presencialmente; como las mesas en las cuales se participa de los alimentos, y las conversaciones en grupos de personajes humanos como otros posibles.



Figura 8. Tecana 1068 a, 860 b, 1054, 1167, 834, 810, 314, y 358 – Collage. El diseño y la creación desde lo corpóreo-real en el anime, y la inexistencia de TIC en espacios de socialización presencial. Montaje del autor.

Recuperando los hallazgos expuestos anteriormente, se propone encontrar en la serie de animé *Las cosas de él y de ella (Kareshi Kanojo no Jijou)* [1998] una arqueología de la nueva urbanidad manifestada en las nuevas re-interpretaciones y re-presentaciones de las relaciones entre lo humano y la tecnología. Este anime presenta una diégesis narrativa realista aposentada en Japón de 1998, con un corte humorístico, dramático, sumándole el subgénero de *recuentos de la vida*, contando la vida cotidiana de una estudiante japonesa que cursa en una escuela la preparatoria.

Desde el primer capítulo -en el aviso anterior al inicio del anime- se logra detallar algo que iniciaría a ser instituyente [ver figura 9], se le hace la recomendación a la audiencia que tenga bien iluminado el espacio donde están viendo el programa, y que mantengan una distancia prudente con la pantalla del televisor, asunto que será expandido más adelante. Con los primeros minutos del capítulo primero, en el anime *Kareshi Kanojo no Jijou* se puede descubrir gran parte de las prácticas sociales aportadas por lo que -en el tiempo actual- se podría designar como la nueva urbanidad; rememorando como ya se afirmó, que recupera viejas prácticas sociales muy naturales y anteriores al siglo XXI.

Estas prácticas sociales comienzan a presentarse como acertadas e idóneas desde las acciones narrativas, que son realizadas por los PP [modelos icónicos] y demás personajes. Siendo así, el anime terminaría generando una línea que diferencia los animes emitidos hasta mediados de 1998, y los emitidos a partir de mediados de 1998. Desde lo presentado, esta serie se puede proponer como pionera en la

institución de una nueva urbanidad en el anime, diferenciándose de los animes producidos y emitidos antes de 1998, que mostraban como deseable y apropiado que las tecnologías se fundieran con todas las prácticas sociales cotidianas, y con ello, manifestando una metafísica positivista, instrumental.

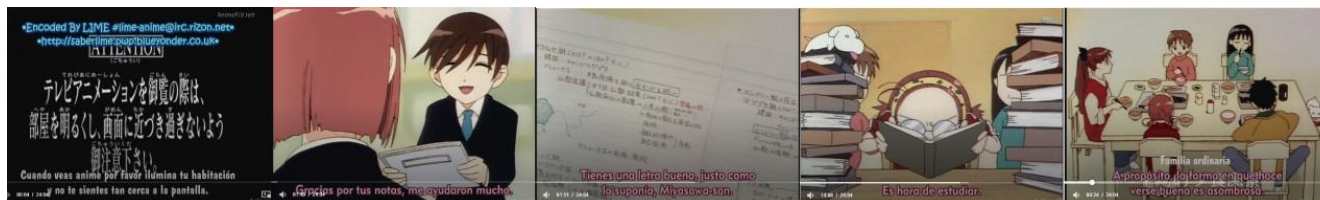


Figura 9. Tecana 1191, 1192 a, 1192 b, 1192 d, y 1193 – Collage. *Kareshi Kanojo no Jijou* como pionero de la nueva urbanidad. Montaje de autor.

Las prácticas sociales en el anime, desde la teoría de cultivo:

La categoría de teoría del cultivo elabora nexos y relaciones entre las industrias creativas y culturales –siendo el anime una de ellas- y la socialización, permitiendo elaborar un espacio de diálogo sobre las nuevas re-interpretaciones y representaciones encontradas en la nueva urbanidad. Aunque “...la tesis fundamental del modelo nos sigue pareciendo válida: los mass media desempeñan un papel socializador fundamental, ofreciendo una imagen de la realidad que cala en los receptores a largo plazo si su exposición al contenido de los medios es prolongada.” (Gómez, 2005, p.3).

Esta *mass media* llamada en el contexto actual como *transmedia*, presenta un fuerte rol social, en virtud de la cual se infunde desde las ficciones una serie de pautas culturales. Según Abercrombie y Longhurst (en Sahuquillo-Mateo, 2007) aseveran “La *teoría de cultivo* también atribuye a la televisión una función socializadora, al plantear que existe una estrecha relación entre la exposición a mensajes televisivos y las creencias y conductas de la audiencia, afectando así el medio a la concepción de la realidad” (Sahuquillo-Mateo, 2007, p.203).

Lo anterior también es largamente argumentado en sus respectivas obras desde el campo de la neurociencia y la comunicación, autores como Spitzer, Desmurget, y Buddemeier (en Pérez-Velasco, 2021a) afirman que en el campo científico de investigación -incluida la psicología, pedagogía y neurología- gran parte de la comunidad científica afirma que los medios de información y entretenimiento tienen



un consagrado rol socializante, en la medida en que normalizan pautas culturales. Advirtiendo los autores la existencia de *expertos mediáticos generalistas* que hacen lo posible por ocultar este hecho investigado mediante la generación del lobby [grupo de presión], debido a que se encuentran con múltiples intereses ubicados en la industria del entretenimiento y la tecnología.

Comprendiendo lo expresado con anterioridad, el anime tendría una relevancia implícita en el momento de ser empleado como vía para ejercitar la teoría de cultivo sobre la población, en este caso particular sobre la población hispanohablante de Latinoamérica. Niñas, niños, adolescentes y jóvenes adultos que en la actualidad, debido a la emergencia de la socialización digital, generan intersubjetividad desde el aprendizaje informal; a su vez, co-generando ese mundo en común, una intersubjetividad que abreva en el currículum informal, un currículum que en este caso [anime] sería en buena parte dispuesto desde la teoría de cultivo.

Bajo esta propuesta, la teoría de cultivo estaría encargada de generar nuevas re-interpretaciones y re-presentaciones en el anime sobre las relaciones de lo humano y la tecnología digital-electrónica (TDE), edificando una nueva urbanidad. Por la cual se buscaría desde la programación mediática, la difusión de nuevas prácticas sociales [perspectivas y orientaciones sociales] a partir del anime, llegando a incidir en la población hispanohablante. La nueva urbanidad propicia en el ser humano una existencia en un campo dinámico en constante cambio, colmado de relaciones y prácticas sociales, un entorno en el cual posee un rol protagónico como co-creador, generando transformación de la urbanidad en lo cotidiano.

En este escenario, el papel del urbanita favorecería la co-creación de apuestas nuevas sobre urbanidad desde la teoría de cultivo, ya que el sujeto percibe, aprende y/o re-aprende nuevamente prácticas de socialización propias del siglo XX; valorando y re-estructurando sus prácticas sociales actuales, desde las cuales se percibe y entiende toda fusión entre lo humano y las TDE como deseable en lo cotidiano. Asimismo, no solo se estaría contribuyendo con una nueva urbanidad para y por la población nipona, sino también a la población Latinoamericana.

Desde lo anterior, ¿cuáles serían las razones que habrían llevado a diseñar y gestar desde la teoría de cultivo, una nueva urbanidad en el anime?



Si se detalla las nuevas re-interpretaciones y re-presentaciones encontradas en el anime sobre la nueva urbanidad, se puede observar claramente que la tecnología digital-electrónica (TDE) en general, incluida las TIC, quedan subordinadas en un tercer plano; recuperando las personas el papel protagónico de lo humano, re-construyendo nuevas formas de una metafísica que re-valoren lo que se podría denominar como las *nuevas-viejas percepciones* sobre la TDE instituidas en occidente, en las cuales las *tecnologías digitales-virtuales* se exhiben como la respuesta omnipotente para absolutamente todo lo humano.

Es decir, se buscaría abandonar la percepción instituida [dada] en occidente sobre la TDE, cargada de prácticas sociales que normalizan esta visión positivista instrumental de las relaciones entre lo humano y la tecnología. Razón por la cual, desde la teoría de cultivo se estaría instituyendo [no dado] nuevas prácticas sociales, que recuperan las viejas prácticas sociales comunes en el siglo XX; las que ponían a lo humano como eje central de la urbanidad, disponiendo a la TDE en un tercer plano. Se produce así un corrimiento de los pre-supuestos de las relaciones entre lo humano y la TDE.

En segunda instancia, se estaría posibilitando desde los programas públicos de Japón el empleo de la teoría de cultivo, con el objetivo de disponer para la población -de Japón y, en consecuencia, para América Latina- nuevas prácticas sociales más saludables en relación al empleo de TDE; no solo por el fenómeno socio-cultural de los *hikikomoris* muy presente en las tierras del sol naciente; asunto que según Catela (2019) también se viene presentando fuertemente en países occidentales. También por los claros resultados de investigación científica realizados desde los años 70's, con mayor énfasis en la década de los 90's empezaron a advertir sobre los graves y diversos problemas de salud originados en el empleo de las TDE. En otro orden de cosas, los problemas de aprendizaje y los bajos resultados académicos relacionados al uso de estos artefactos.

Neurocientíficos como Spitzer, y Desmurget (en Pérez-Velasco, 2021a; 2021b) reseñan las decisiones políticas tomadas por países como Inglaterra, Francia y la ciudad de Taiwán para prohibir el uso de celulares en las escuelas; en el caso de Taiwán, controlar la exposición que tienen los bebés, niños, niñas y adolescentes a estos aparatos, que no supera una hora al día. En la misma línea, a final de 2021 el

Ministerio de Educación de Francia informaba que retomaría las viejas prácticas de enseñanza-aprendizaje como cálculos elaborados mentalmente, dictados y lectura en voz alta, debido a los pésimos resultados en materia de educación de las recientes décadas (La República, 2018). Prácticas que, a la fecha, son vistas por el urbanita occidental promedio como anticuadas.

En cuanto a los problemas de salud que se están presentando por la exposición a TDE con pantallas, desde distintos campos de investigación científica: neurología, biología, psicología y pedagogía desarrollados por autores como Spitzer, Desmurget, Mora, Alter, Hurner y Karow, Amaya y Prado (en Pérez-Velasco, 2021a; 2021b); afirman que todos los resultados científicos aseveran que, dadas las características técnicas artificiales de estas TDE [computadoras, laptop, tabletas, celulares, consolas de vídeo-juegos portables, etc] emiten radiación de ondas electromagnéticas, la que sumada a la emisión de luz de tipo LED -con su correspondiente espectro azul de onda corta- generan diversos problemas de salud, a saber:

A) subdesarrollo y afectación al cerebro de bebés, niñas, niños, adolescentes y jóvenes adultos, B) daños graves en la vista, C) aumento de posibilidad de cáncer, D) enfermedades neurológicas, E) enfermedades del sistema inmunitario, F) aumento de enfermedad en la sangre, G) retraso madurativo, H) aumento de ataques epilépticos y trastornos epilépticos, I) daño en el sistema nervioso central, J) pérdida de apetito y náuseas, K) problemas de concentración y en la memoria de corto plazo, L) problemas cardiacos y circulatorios, presión alta, LL) nerviosismo, intranquilidad interior, irritabilidad, M) mareo, zumbido en los oídos, N) cefaleas, Ñ) cansancio, se siente débil desde las primeras horas de la mañana, y O) trastornos en el sueño.

Últimas consideraciones de la nueva urbanidad dentro del cierre y apertura:

Desde la apuesta de la nueva urbanidad contemplada en los hallazgos desvelados, esta nueva concepción permitiría a lo humano gestar tiempos y espacios en los cuales se puedan crear nuevas prácticas sociales; que re-funden re-interpretaciones y re-presentaciones de las relaciones entre lo humano y las tecnologías digitales-electrónicas (TDE) que sean divergentes de las pre-suposiciones instaladas por



occidente, desde las que se entiende que toda fusión de lo humano con tecnológico sería, per se, apropiada y deseable.

Una nueva urbanidad que evite replicar una óptica positivista instrumental sobre las prácticas sociales cotidianas que ponen en tensión lo humano y lo tecnológico. Desde esta perspectiva, las nuevas re-interpretaciones y re-presentaciones de las relaciones entre lo humano y la tecnología, serían parte del ejercicio creador del urbanita por el cual se posibilitaría re-definir nuevos tiempos y espacios; que apuesten por reubicar a la tecnología –en las prácticas sociales- en un tercer plano, re-otorgando con esta dinámica el rol protagónico de lo humano, y re-creando nuevas formas de una metafísica que re-valore las nuevas-viejas percepciones de la tecnología instituida [dada] en occidente.

Una formulación sobre una nueva urbanidad indagada, diseñada, creada y compartida [anime] desde el propio ejercicio del sujeto que implica las instituciones públicas. Un planteamiento que se co-edifica con diversos aportes que tengan como fin, lograr un tejido social que contribuya con distintas prácticas sociales, que fomente la salud emocional, cognitiva y biológica, que implique las contribuciones expuestas por múltiples investigaciones científicas, libres de cualquier interés originado por lobbys [grupos de presión]. Una ciudadanía que apuesta por la misma ciudadanía.

Desde una perspectiva crítico-social, siguiendo a Freire se posibilitaría mantener una mirada atenta, pues los opresores emplean la ciencia y la tecnología como medios de control para sostener su statu quo (Freire, 2008). Es decir, encontrar estas nuevas re-interpretaciones y re-presentaciones podrían posibilitar un pensar y actitud reflexiva sobre las pre-suposiciones que conllevan las significaciones imaginarias sociales sobre las relaciones entre lo humano y la tecnología. Logrando evadir las concepciones instituidas [dadas] por la pauta transmediática occidental, promovida desde la industria tecnológica [poder hegemónico].

Si se comprende que hasta el 2019 los jóvenes a nivel mundial empleaban tecnologías digitales-electrónicas un promedio de 6 horas al día; según Pérez-Velasco (2021a; 2021b) estos tiempos y espacios se habrían expandido debido a la denominada pandemia covid-19, debido a prácticas sociales como las clases remotas, clases virtuales, y el trabajo a distancia [teletrabajo]. Situación por la cual,



esta nueva apuesta de urbanidad situada en el anime, llevaría a reflexionar sobre las formas –artificiosas- con las que se estaría induciendo lo humano a los seres humanos.

Referencias bibliográficas:

- Acevedo-Merlano, Á. (2020) “El animé como lienzo para analizar las tensiones entre prácticas epistémicas ancestrales y tecnocientíficas”, en *Utopía y Praxis Latinoamericana: revista internacional iberoamericana y teoría social*, 25 (28), pp. 211-226 [en línea] <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398574>
- Arias-Álvarez, FJ., Robledo-Rodríguez, N., y Cobos, TL.(2020) “Consumo de anime en la población universitaria de Cartagena”, en *Luciérnaga Comunicación*, 12 (23), pp.66-84 [en línea] <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v12n23a3>
- 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 master). [Universitat Politècnica de València](https://riunet.upv.es/handle/10251/60866), España [en línea] <https://riunet.upv.es/handle/10251/60866>
- Buelvas-García, L. E. (2015). Deus ex machina: Representaciones de la ciudad futura en el anime de ciencia ficción (Tesis de maestría). Universidad Andina Simón Bolívar, Ecuador [en línea] <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/4446>
- Cardona-Gil, CD., Muñoz-Bedoya, JF., y Moreno-Perea, S. (2020). Procesos de creación de identidad, en las clases de educación física escolar: Una lectura a partir del anime deportivo (Tesis de pregrado). Universidad de San Buenaventura, Colombia [en línea] http://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/7908/1/Procesos_Creacion_lidentidad_Cardona_2020.pdf
- Castoriadis, C. (1997). *El avance de la insignificancia*. Editorial Universitaria de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina
- Catela, I. (2018). *Me Desconecto Luego Existo. Propuestas para sobrevivir a la adicción digital*. Ediciones Encuentro, Madrid, España S.A.,
- Cisneros-Wilckens, C. H. (2015). La representación de la tecnología imaginada a través del dibujo y sus técnicas. In I Congreso Internacional de Arte, Diseño y Desarrollo de Videojuegos en la Industria Creativa, 7 de mayo de 2015, ESNE Madrid. Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología [en línea] <https://eprints.ucm.es/id/eprint/30463/>
- Delgado-Castelli, C. N. (2018). Reflexión pedagógica: “El ánimo Arjuna como recurso didáctico- pedagógico para educar en el obrar correcto” (Tesis de pregrado). Universidad Libre, Colombia [en línea] <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/15705?show=full>
- Freire, P. (2004). *Pedagogía de la autonomía*. Editorial Paz e Terra SA, Sao Paulo, Brasil.
- Galindo-Velasquez, Y. (2017).”Influencia de los animes japoneses en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno 2016” (Tesis de pregrado).



INTERNATIONAL
STANDARD
SERIAL
NUMBER
ARGENTINA



- Universidad Nacional del Altiplano, Perú [en línea]
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/3518>
- Gómez, B. (2005). Disfunciones de la Socialización a través de los Medios de Comunicación. *Revista Razón y Palabra*, No 44, año 10, abril-mayo 2005.
<https://www.redalyc.org/pdf/1995/199520624015.pdf>
- González-Torrents, A. (2017a). El anime como dispositivo pensante: Cuerpo, tecnología e identidad. (Tesis de doctorado). Universidad Autónoma de Barcelona, España [en Línea]
<https://www.tesisenred.net/handle/10803/409727#page=1>
- González-Torrents, A. (2017b) “Robots, armaduras y mundos virtuales. Tecnología e identidad en el anime”, en Gómez-Aragón., A (Eds.), *Japón y Occidente. El patrimonio cultural como punto de encuentro* (pp. 193-102). Aconcagua Libros, Santiago de Chile, Chile.
- Guarín-Monsalve, C. A. (2019). Japón, ánime y una manera de conocer una nueva cultura (Tesis de pregrado) Universidad Santo Tomas, Colombia [en línea]
<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/15213?show=full>
- Horno-López, A. (2013). Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales (Tesis de doctorado). Universidad de Granada, España [en línea]
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=58542>
- International Press (2012) Gobierno japonés pide a empresas que dejen de fabricar bombillas incandescentes [en línea]
<https://internationalpress.jp/2012/06/13/gobierno-japones-pide-a-empresas-que-dejen-de-fabricar-bombillas-incandescentes/> (consulta: 015/09/2021)
- Igartua, J. y Humanes, M. (2004). Teoría e investigación en comunicación social. Ediciones Síntesis, S.A., Madrid, España.
- Intriago-Córdova, D. (2017). Análisis de la influencia cultural del anime japonés en la recepción comunicológica de estudiantes de primer a tercer semestre de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil [Tesis de pregrado]. Universidad de Guayaquil, Ecuador [en línea]
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/20941>
- Lamy, B. (2006) “Sociología urbana o sociología de lo urbano”, en Estudios Demográficos y Urbanos, 21 (1), p.211-225 [en línea]
<https://doi.org/10.24201/edu.v21i1.1267>
- Lange-Valdés, C. (2015) “Comprender la urbanidad. Oportunidades y desafío de la antropología urbana en el marco de la política nacional de desarrollo urbano”, en *Revista Antropológica del Sur*, No 3, 2015, pp. 137-154 [en línea]
- La República (2018) Francia reincerta en las aulas los dictados, lecturas en voz alta y cálculo mental por evidente “retroceso educativo” [en línea] <http://www.larepublicaonline.com/2018/01/francia-reinserta-en-las-aulas-los-dictados-lectura-en-voz-alta-y-calculo-mental-por-evidente-retroceso-educativo/> (consulta: 28/01/2021)
- Papalini. (2006). *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario Social*. La Crujía Editorial., Argentina, Buenos Aires.
- Parro-Fernández, I. (2015) “Tecnología, ciencia y visiones futuristas en películas y series manga: Una aproximación”, en *Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales*, N.28 (abril-junio 2015), pp. 1-17 [en línea]
<https://www.eumed.net/rev/cccscs/2015/02/series-manga.html>



- Pérez-Velasco, AF (2019) Formatos para y por la autoeducación. Whatsapp como posible entorno autoeducativo [en línea] <https://laeducacioncotidiana.blogspot.com/2019/01/formatos-para-y-por-la-autoformacion.html> (consulta: 11/08/2021)
- Pérez-Velasco, AF. (2021a). Socialización digital e Intersubjetividad en la educación: Una urdimbre desatendida (Tesis de maestría). Universidad San Buenaventura, Colombia [en línea] <http://bibliotecadigital.usb.edu.co/handle/10819/8608> (consulta: 19/09/2021)
- Pérez-Velasco, AF (2021b) Respuesta al artículo: “The New York Times: la educación digital es para los pobres y los estúpidos” [en línea] <https://laeducacioncotidiana.blogspot.com/2021/04/respuesta-al-articulo-new-york-times-la.html> (consulta: 20/07/2021)
- Rojas-Torres, S. D. (2019). La influencia del anime en la conducta de los jóvenes que visitan el centro comercial Arenales en el años 2019 [Tesis de pregrado]. Universidad de San Martín de Porres, Perú. [en línea] <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/5951> (consulta: 20/07/2021)
- Sauquillo-Mateo, P. (2007) “Algunas aportaciones teóricas a la influencia de la televisión en el proceso de socialización de la infancia”, Teoría de la Educación. En *Revista Interuniversitaria*, 19, 191-224 [en línea] <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2354202> (consulta: 20/07/2021)
- Teorema Ambiental (2012) Japón quiere acabar con las bombillas incandescentes [en línea]. <http://www.teorema.com.mx/sostenibilidad/gobierno/japon-quiere-acabar-con-las-bombillas-incandescentes/> (consulta: 03/06/2018)
- Vilanou, C. (2001) “De la paidei a la bildung: Hacia una pedagogía hermenéutica”, en *Revista Portuguesa de Educação*, Vol. 14, Núm. 2, 2001, pp.1-27 [en línea] <https://www.redalyc.org/pdf/374/37414210.pdf>