

Guía docente de la asignatura

Fecha de aprobación por la Comisión Académica: 14/07/2023

## Cultura Popular Japonesa y su Manifestación en Anime y Manga (SG1/56/1/397)

**Máster**

Máster Universitario en Profesorado de Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas

**MÓDULO**

Módulo de Libre Disposición

**RAMA**

Ciencias Sociales y Jurídicas

**CENTRO RESPONSABLE DEL TÍTULO**

Escuela Internacional de Posgrado

**Semestre**

Primero

**Créditos**

3

**Tipo**

Optativa

**Tipo de enseñanza**

Sin definir

### BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Máster)

- Este curso ofrece al alumnado tanto la visión general sobre la cultura popular japonesa como su manifestación concreta en los géneros de anime y manga.

### COMPETENCIAS

#### COMPETENCIAS BÁSICAS

- CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y



razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

- CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

### COMPETENCIAS GENERALES

- CG04 - Capacitar para reflexionar sobre los propios procesos de aprendizaje, utilizando recursos autónomos basados en la observación, corrección y evaluación, con el fin de continuar con el estudio de lenguas y culturas extranjeras en el futuro.
- CG05 - Capacitar para argumentar con consistencia y fundamentar hipótesis plausibles basándose en datos recogidos.
- CG06 - Capacidad para reconocer los distintos códigos sociales y comunicativos que marcan la interacción interpersonal en contextos interculturales.
- CG07 - Capacitar para estructurar, documentar y redactar trabajos académicos y memorias de trabajo y de prácticas.
- CG09 - Capacitar para desarrollar la crítica y la autocrítica.
- CG10 - Capacitar para valorar la diversidad tanto en la gestión como en el análisis e interpretación de la información.
- CG11 - Capacitar para el análisis, la interrelación y la argumentación crítica de información y conocimientos.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE04 - Capacitar al alumno para entender y analizar los cambios sociales, el papel de la mujer, los nuevos movimientos sociales, formas de contracultura y los movimientos antinucleares en Asia Oriental.
- CE06 - Capacidad para reconocer las últimas tendencias historiográficas y/o desarrollos artísticos, con una visión intercultural en el ámbito de los estudios de Asia Oriental.
- CE11 - Capacidad de analizar y contextualizar históricamente las producciones y discursos de la comunicación y la cultura de masas y para participar activamente en redes sociales y formatos comunicativos de masas del ámbito de las lenguas de trabajo.
- CE19 - El alumno será capaz de solventar las dificultades concernientes a la crítica textual y desarrollar el hábito del análisis histórico horizontal, evitando la crítica anacrónica referida a la cultura de trabajo (China o Japón).

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

El alumnado sabrá/comprenderá:

- La complejidad inherente al desarrollo de la cultura popular en Japón, y la necesidad de dotarse de herramientas teóricas y críticas para analizar sus manifestaciones
- La importancia de situar los textos, autores y fenómenos culturales japoneses en su contexto histórico a la hora de analizarlos
- La necesidad de rehuir las aproximaciones acríicas y los lugares comunes frecuentemente asociados con la cultura popular japonesa.

El alumnado será capaz de:



- Contextualizar las diversas manifestaciones de la cultura popular japonesa.
- Analizar de manera crítica los textos y fenómenos que se han producido en Japón en el mundo contemporáneo
- Mantener una actitud crítica y autocrítica hacia su propio trabajo

## PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

### TEÓRICO

#### TEMARIO TEÓRICO-PRÁCTICO:

- **Tema 1.** Introducción: la historia breve del desarrollo de la cultura popular japonesa después de la Segunda Guerra Mundial y su situación de hoy en día: cine, series de televisión (dorama), música popular, moda, videojuegos, manga y anime
- **Tema 2.** Anime y manga como ejemplos de la cultura popular: el desarrollo de las industrias y los mercados, varios géneros de anime/manga y sus relaciones entrelazadas con otras industrias
- **Tema 3.** Desarrollo de los temas y las técnicas utilizadas en varios géneros de anime y manga – los personajes y las narrativas. El tema del género tratado en shôjo manga/manga para la audiencia femenina
- **Tema 4.** La cultura y la industria otaku en Japón. El concepto de moe (afecto emocional para los personajes), la cultura de fans y la realidad virtual

### PRÁCTICO

#### TEMARIO TEÓRICO-PRÁCTICO:

- **Tema 1.** Introducción: la historia breve del desarrollo de la cultura popular japonesa después de la Segunda Guerra Mundial y su situación de hoy en día: cine, series de televisión (dorama), música popular, moda, videojuegos, manga y anime
- **Tema 2.** Anime y manga como ejemplos de la cultura popular: el desarrollo de las industrias y los mercados, varios géneros de anime/manga y sus relaciones entrelazadas con otras industrias
- **Tema 3.** Desarrollo de los temas y las técnicas utilizadas en varios géneros de anime y manga – los personajes y las narrativas. El tema del género tratado en shôjo manga/manga para la audiencia femenina
- **Tema 4.** La cultura y la industria otaku en Japón. El concepto de moe (afecto emocional para los personajes), la cultura de fans y la realidad virtual

## BIBLIOGRAFÍA

### BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- Freedman, A and Slade, T (2018). *Introducing Japanese Popular Culture*, edited by Alisa Freedman and Toby Slade. Routledge: London and New York
- Hernandez, Á. D. (2016). *The Japanese Amateur Textual Production Scene: Activities and Participation in Dōjin Cultures*. Editorial Restauro Compás y Canto: Ciudad de Mexico
- Ito, M. (2012), "Introduction" en Ito, M., Okabe, D., and Tsuji, I (Eds.), *Fandom Unbound*. Yale University Press: New Haven & London



- Kelts, R (2008). "Japanese Pop Culture – Its Potential and Its Enormous Problems". Japan Spotlight January-February 2008, pp. 18-21
- McGray, D (2009). "Japan's Gross National Cool". Foreign Policy, 2009. 11.11
- Masuda, H., et.al. (2019). Anime Industry Report 2018 Summary, The Association of Japanese Animations
- Otsuka, E. and Steinberg, M. (2010) "World and Variation : The Reproduction and Consumption of Narrative", Mechadmia Vol 5., pp.99-116
- Suzuki, S (2018). "Gekiga, or Japanese alternative comics: The mediascape of Japanese counterculture" in Introducing Japanese Popular Culture, edited by Alisa Freedman and Toby Slade. pp.265-276, Routledge: London and New York
- Thorn, M (2001, revised in 2017), Shoyo Manga - Something for the Girls, The Japan Quarterly vol.48, no.3
- Tsutsumi, W (2014). "The Bubble Economy and the Lost Decade: Learning from Japanese Experience". Journal of Global Initiatives: Policy, Pedagogy, Perspective vol.9. pp.57-74
- WIPO (2011). "The Manga Phenomenon", WIPO magazine, September 2011.

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Azuma, H. (2009): Otaku: Japan's Database Animals. University of Minnesota Press
- Azuma, H. (2007): Game teki realizumu no tanjoo (El nacimiento del realismo de juego): Kodansha: Tokio
- Aramata, H. (1994): Manga to jinsei (El manga y la vida): Shueisha: Tokio
- Feuillassier, R.L. (2010), Remembering World War II and Narrating the Nation: Study of Tezuka Osamu's War Manga, University of Pittsburgh
- Garcia, H. (2010): A Geek in Japan. Tuttle Publishing: Tokio
- Ito, T.(2014): Tezuka is Dead. Seikaisha, Tokio.
- JETRO (2000): Oushuu Media Report (Investigación sobre la prensa en Europa). JETRO, Tokio
- Nakano, H. (2004): Manga Sangyooron (Sobre la industria de manga). Chikuma Shobo:Tokio
- Nomura Institute of Research (2005): Otaku shijo no kenkyuu (La investigación sobre el mercado otaku). Toyo Keizai Shimposha: Tokio
- Otsuka, E. (2005): Japanimation wa naze yabureruka (¿Porque va a perder japanimation?). Kadokawa Shoten: Tokio.
- Ukai, M. (2001): Sengo Nihon no Taishu Bunkashi (La historia de la cultura popular japonesa después de la Guerra Mundial II). Iwanami Shoten: Tokio
- Uno, T.(2008): Zero Nendai no Souzouryoku (La imaginación de la generación zero). Hayakawa Shobo: Tokio.
- Uno. T. (2018): Wakai dokusha no tamenno sabukaruchaa kōgiroku (Curso sobre subcultura para los lectores jóvenes). Asahi Shimbun Shuppan: Tokio
- Saito, T. (2011): Beautiful Fighting Girls. University of Minnesota Press

## METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Exposición por parte del profesor.
- MD02 Aprendizaje individual autónomo por parte del alumno.
- MD03 Elaboración de mapas y esquemas conceptuales. Resúmenes y reseñas de bibliografía ofrecida por el profesor.
- MD04 Aprendizaje individual y/o en grupo mediante tareas de acceso a los contenidos, elaboración, discusión y presentación colectiva.
- MD05 Utilización de tareas de análisis, comparación, ordenación y síntesis de los resultados referidos a los textos analizados.



- MD06 Resolución de problemas y estudios de casos concretos.
- MD07 Presentación y explotación de material audiovisual: films, televisión, grabaciones, videojuegos, etc.
- MD08 Utilización de actividades y estrategias de interacción apoyadas en la tecnología de la información.
- MD09 Diálogo con el profesor con fines a la realización tutelada de trabajos de investigación.

## EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

### EVALUACIÓN ORDINARIA

- El artículo 18 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que la convocatoria ordinaria estará basada preferentemente en la evaluación continua del estudiante, excepto para quienes se les haya reconocido el derecho a la evaluación única final.
- La evaluación se realizará a partir de los siguientes indicadores:
  - Asistencia a las clases: 10%.
  - Participación activa en los seminarios: 10%. Se valorará el grado de participación del alumno o alumna en las clases
  - Ejecución de un trabajo de manera autónoma y no presencial: 80%. Será el alumno o alumna quien proponga el tema y el enfoque del trabajo, que podrán ser reconducidos o modificados a petición del profesor. Una vez aprobados tema y enfoque, el alumno o alumna lo realizará de manera autónoma y lo entregará dentro del plazo acordado.

### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

- El artículo 19 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que los estudiantes que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria dispondrán de una convocatoria extraordinaria. A ella podrán concurrir todos los estudiantes, con independencia de haber seguido o no un proceso de evaluación continua. De esta forma, el estudiante que no haya realizado la evaluación continua tendrá la posibilidad de obtener el 100% de la calificación mediante la realización de una prueba y/o trabajo.
- La evaluación se realizará a partir de los siguientes indicadores:
  - Ejecución de una serie de mini-trabajo de manera autónoma y no presencial (en caso de no haber participado en la evaluación continua): 20%. La profesora proponga los temas de trabajo.
  - Ejecución de un trabajo final de manera autónoma y no presencial: 80%. Será el alumno o alumna quien proponga el tema y el enfoque del trabajo, que podrán ser reconducidos o modificados a petición del profesor. Una vez aprobados tema y enfoque, el alumno o alumna lo realizará de manera autónoma y lo entregará dentro del plazo acordado.

### EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

- El artículo 8 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que podrán acogerse a la evaluación única final, el



estudiante que no pueda cumplir con el método de evaluación continua por causas justificadas.

- Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura o en las dos semanas siguientes a su matriculación si ésta se ha producido con posterioridad al inicio de las clases o por causa sobrevenidas. Lo solicitará, a través del procedimiento electrónico, a la Coordinación del Máster, quien dará traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua.
- La evaluación en tal caso consistirá en:
  - Ejecución de cuatro trabajos en total, uno sobre cada tema (temas 1-4) basados en lecturas de la bibliografía: 20%. La profesora proponga los temas de trabajo.
  - Ejecución de un trabajo final de manera autónoma y no presencial: 80%. Será el alumno o alumna quien proponga el tema y el enfoque del trabajo, que podrán ser reconducidos o modificados a petición del profesor. Una vez aprobados tema y enfoque, el alumno o alumna lo realizará de manera autónoma y lo entregará dentro del plazo acordado.

## INFORMACIÓN ADICIONAL

Información de interés para estudiantado con discapacidad y/o Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE): [Gestión de servicios y apoyos](https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad) (<https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad>).

