Poshumanismo y pedagogías de la fe en la cultura digital.
Anime, religión y juventud

Posthumanism and Pedagogies of Faith in Digital Culture. *Anime, Religion, and Youth*

Hugo Córdova Quero
Institute Sophia
obispo.hugo7@gmail.com
https://orcid.org/0000-0001-9086-7756

Recepción: 15 de junio de 2026 | Evaluación: 21 de julio de 2026 | Aceptación: 11 de agosto de 2026

Cómo citar este artículo | How to Cite This Article:
Córdoba-Quero, H. (2026). Poshumanismo y pedagogías de la fe en la cultura digital. Anime, religión y juventud. *INFOCUS, V.1* (1), 1-21

CC BY NC ND

Resumen

Este artículo examina las intersecciones entre cultura digital, espiritualidad y pedagogías contemporáneas a partir del análisis de dos producciones del anime japonés: Sword Art Online: Alicization (2018–2020) y Summer Time Rendering (2022). Desde una perspectiva interdisciplinaria que articula el poshumanismo, los estudios sobre mediación digital y las pedagogías decoloniales del Sur Global, el estudio propone concebir estas narrativas no como meros artefactos de entretenimiento, sino como laboratorios pedagógicos informales donde las juventudes ensayan formas alternativas de fe, corporeidad y agencia. El análisis cualitativo-hermenéutico evidencia dos vectores principales: por un lado, Alicization problematiza la autoridad algorítmica y los dispositivos biopolíticos de control, planteando una pedagogía del discernimiento y la "obediencia responsable" frente al dogmatismo tecnológico; por otro lado, Summer Time Rendering despliega una espiritualidad situada y relacional anclada en la memoria comunitaria, la afectividad y la vulnerabilidad compartida. Se concluye que la integración de la cultura visual en la praxis educativa exige trasponer el uso instrumental del recurso para avanzar hacia un ejercicio de justicia epistémica, habilitando alfabetizaciones mediático-espirituales críticas y reconociendo a las ecologías digitales como territorios legítimos de producción de conocimiento ético y político.

Palabras clave: Cultura digital; Anime; Pedagogías decoloniales; Espiritualidad juvenil; Justicia epistémica; Poshumanismo.

Abstract

This article examines the intersections among digital culture, spirituality, and contemporary pedagogies through the analysis of two Japanese anime series: Sword Art Online: Alicization (2018–2020) and Summer Time Rendering (2022). Grounded in an interdisciplinary framework integrating posthumanism, digital media studies, and decolonial pedagogies from the Global South, the study posits that these narratives operate not as mere entertainment artifacts, but as informal pedagogical laboratories where youth negotiate alternative forms of faith, embodiment, and agency. The qualitative-hermeneutic analysis reveals two primary dynamics: Alicization problematizes algorithmic authority and biopolitical control mechanisms, fostering a pedagogy of critical discernment and "responsible obedience" against technological dogmatism; conversely, Summer Time Rendering unfolds a situated, relational spirituality rooted in community memory, affectivity, and shared vulnerability. The study concludes that integrating visual culture into educational praxis demands moving beyond instrumental applications toward an act of epistemic justice. Such transformation enables critical media-spiritual literacies and recognizes digital ecologies as legitimate sites for ethical and political knowledge production.

Keywords: Digital culture; Anime; Decolonial pedagogies; Youth spirituality; Epistemic justice; Posthumanism.

Introducción

Las transformaciones tecnológicas de las últimas décadas han alterado profundamente los modos en que las juventudes construyen identidad, comunidad y experiencias espirituales. En entornos crecientemente mediados por plataformas digitales y culturas participativas, la relación entre religión, corporeidad y formación subjetiva ya no se configura exclusivamente dentro de instituciones educativas o comunidades de fe tradicionales. Espacios de la cultura visual como el anime se han convertido en territorios donde circulan preguntas cruciales sobre autoridad, libertad, trascendencia y sentido, permitiendo a las nuevas generaciones ensayar formas alternativas de imaginar lo sagrado y lo colectivo.

Entre estas producciones, ciertos relatos de la animación japonesa destacan por su capacidad para articular imaginarios tecnológicos, dilemas metafísicos y conflictos éticos desde narrativas altamente atractivas para públicos juveniles globales. Series como Sword Art Online: Alicization (2018–2020) y Summer Time Rendering (2022) no se limitan a representar mundos especulativos; funcionan como escenarios de disputa en torno a la obediencia, la agencia comunitaria y la memoria histórica. En estas ecologías híbridas, los algoritmos y los rituales atraviesan los cuerpos, transformándolos en el territorio donde se configuran las nuevas gramáticas de la espiritualidad juvenil.

Sin embargo, estas expresiones suelen permanecer en los márgenes de la reflexión educativa y teológica, relegadas habitualmente a la categoría de mero "entretenimiento" o "consumo". Esta omisión reproduce dinámicas de jerarquización y exclusión epistémica arraigadas en la matriz moderna. Al invisibilizar los aprendizajes que ocurren en estos espacios, la literatura académica tradicional y las instituciones formales continúan otorgando primacía a las matrices occidentales, letradas e institucionales, desplazando hacia los márgenes aquellas praxis contemporáneas que ensayan formas descentradas de construcción de sentido.

Frente a esta brecha, el presente artículo propone una lectura interdisciplinaria que pone en diálogo tres horizontes teóricos complementarios. En primer lugar, el poshumanismo crítico y los estudios sobre mediación digital permiten examinar las transformaciones que la tecnología introduce en las relaciones entre cuerpo, identidad y agencia, atendiendo a la manera en que los entornos digitales desestabilizan las fronteras tradicionales entre lo humano, lo tecnológico y lo material. Desde esta perspectiva, la tecnología no constituye un instrumento externo a la experiencia humana, sino una mediación que participa activamente en la configuración de subjetividades, vínculos y posibilidades de acción.

Este horizonte dialoga con los estudios de cultura visual y religión mediada, los cuales permiten desplazar la mirada hacia las formas en que las narrativas audiovisuales producen y articulan experiencias de espiritualidad, sentido y autoridad simbólica. Las imágenes, los relatos y los universos narrativos de la cultura digital fungen como ecosistemas en los que se negocian representaciones de lo sagrado, se cuestionan dogmatismos institucionales y se elaboran nuevas gramáticas para abordar la trascendencia, el duelo y la esperanza. La dimensión religiosa, desde este enfoque, abandona su reclusión en el templo para emerger en circuitos mediáticos donde los sujetos construyen sus modos de pertenencia.

Finalmente, las pedagogías decoloniales del Sur Global permiten interpretar estos espacios culturales no como simples productos de consumo o recursos didácticos auxiliares, sino como escenarios legítimos de formación ética, espiritual y de producción de conocimiento situado. Esta perspectiva cuestiona las jerarquías epistemológicas que históricamente han reservado la legitimidad del saber a determinados lenguajes académicos o doctrinales, y abre la urgencia de reconocer los saberes que circulan en las culturas juveniles contemporáneas. El encuentro entre estos tres horizontes permite, así, comprender las narrativas audiovisuales como espacios complejos que exigen ser tomados en serio por la praxis docente y pastoral.

Desde este marco, el artículo sostiene que Sword Art Online: Alicization y Summer Time Rendering operan como auténticos laboratorios pedagógicos informales donde las juventudes negocian matrices contemporáneas de fe, corporeidad y agencia. Más que reflejar pasivamente preocupaciones juveniles, estas obras participan activamente en procesos de aprendizaje cultural que desafían los modelos educativos y religiosos heredados. En consecuencia, su abordaje demanda la urgencia de estructurar intervenciones formativas concretas: el diseño de alfabetizaciones mediático-espirituales críticas para desmontar dogmatismos algorítmicos, el despliegue de pedagogías de la memoria ante la vulnerabilidad colectiva, y el reconocimiento de la cultura visual como un texto teológico-profano válido bajo un diseño pedagógico decolonial de justicia epistémica.

Para desarrollar este argumento, el manuscrito se organiza en tres momentos. En primer lugar, se despliega el marco conceptual que trama el poshumanismo, la mediación digital y las epistemologías del Sur Global, restituyendo la densidad de sus autores fundamentales. En segundo lugar, se analiza críticamente el corpus seleccionado: la confrontación a la biopolítica algorítmica en Alicization y la configuración de una espiritualidad ecorrelacional situada en Summer Time Rendering. Finalmente, se discuten detalladamente las implicaciones metodológicas y formativas de estos hallazgos, traduciendo el análisis cultural en estrategias pedagógicas concretas para el campo educativo y la praxis teológica contemporánea.

Hibridaciones digitales y pedagogías decoloniales en la cultura visual contemporánea

El análisis de las relaciones entre anime, espiritualidad y cultura digital exige una perspectiva interdisciplinaria capaz de abordar la reconfiguración contemporánea de la subjetividad y los procesos de aprendizaje. Lejos de operar como un mero artefacto de entretenimiento, la animación japonesa constituye un territorio de mediación pedagógica donde convergen la tecnología, la fe y la producción de conocimiento situado. Para desentrañar esta trama, este apartado articula tres ejes teóricos: la crítica poshumanista a la mediación digital, los estudios sobre la religión mediada y las pedagogías decoloniales del Sur Global.

Poshumanismo y mediación digital

La creciente centralidad de los entornos digitales en la vida contemporánea ha transformado profundamente las formas de comprender el cuerpo, la identidad y la experiencia humana. Estas transformaciones exigen marcos teóricos capaces de superar los binarismos tradicionales entre la humanidad y lo mecánico, la materialidad y la virtualidad, la presencia y la mediación. En este escenario, el poshumanismo ofrece un marco crítico para analizar el impacto tecnológico, entendiendo que las tecnologías intervienen directamente en los modos de experimentar el mundo, producir sentido y articular la propia subjetividad.

Las contribuciones de Donna Haraway (1991) han sido fundamentales para cuestionar las fronteras modernas entre naturaleza, cultura y tecnología. A través de la figura del cíborg, Haraway propone una condición híbrida que desafía las identidades estables y las categorías esencialistas, y muestra que la subjetividad contemporánea no pierde su dimensión humana, sino que emerge mediante ensamblajes complejos entre cuerpos, sistemas técnicos y relaciones sociales (Latour, 2007).Por su parte, N. Katherine Hayles (1999) analiza cómo la informática y los entornos digitales reconfiguran la relación entre información y corporeidad. Para Hayles , el cuerpo no desaparece en la red; al contrario, adquiere nuevas formas de inscripción y mediación que transforman la experiencia de la conciencia y de la presencia, entendiendo la subjetividad no como una esencia autónoma, sino como una trama dinámica de procesos biológicos y tecnológicos.

Estas transformaciones adquieren una dimensión crítica en entornos narrativos e interactivos. Desde los estudios sobre juegos y entornos virtuales, Jesper Juul (2005) sostiene que las experiencias digitales operan en una tensión permanente entre reglas estructuradas y participación subjetiva. En este entramado, la agencia dista de ser un atributo absoluto: se constituye como un ejercicio negociado dentro de sistemas previamente diseñados. En una línea convergente, Alexander R. Galloway (2006) argumenta que los sistemas digitales nunca son neutrales, ya que toda interfaz y toda mecánica incorporan presupuestos políticos y formas específicas de ordenar el comportamiento, configurando arquitecturas normativas que delimitan lo pensable y lo realizable.

Desde esta perspectiva, el anime contemporáneo constituye un campo especialmente fértil para explorar estas dinámicas. Al representar cuerpos híbridos, sistemas algorítmicos, conciencias distribuidas y formas alternativas de autoridad, estas narrativas permiten observar cómo la mediación tecnológica transforma preguntas clásicamente asociadas a la espiritualidad, la libertad y la existencia. Antes de anunciar la desaparición del cuerpo o de la fe, estos relatos revelan nuevas configuraciones de corporeidad y sentido que emergen en la intersección de la tecnología, la cultura visual y la experiencia cotidiana.

Cultura visual, anime y religiosidad mediada

La experiencia religiosa contemporánea ya no puede comprenderse exclusivamente a través de instituciones, doctrinas o prácticas rituales formalizadas. En contextos marcados por la expansión de

la cultura digital, las narrativas visuales se han convertido en espacios privilegiados para la producción, circulación y reinterpretación de imaginarios espirituales. La cultura visual interviene activamente en la producción de subjetividades, configurando matrices de sensibilidad, formas de habitar la corporeidad y nuevos regímenes de comprensión de lo sagrado.

Los estudios sobre medios y religión han mostrado que la experiencia espiritual está profundamente mediada por tecnologías culturales. Stewart Hoover (2006) propone desplazar la concepción instrumental de los medios como simples canales de difusión y plantea que estos operan como ecosistemas culturales indispensables para la negociación de la autoridad espiritual, la cohesión identitaria y la producción de significado. En este ecosistema, la religión no aparece como una esfera separada de la cultura, sino como una práctica continuamente reconstruida mediante procesos de mediación.

Heidi A. Campbell (2010) profundiza en esta discusión al examinar cómo las mediaciones digitales reconfiguran las prácticas religiosas y propician la emergencia de nuevas formas de comunidad, autoridad y experiencia espiritual. Para Campbell , el entorno virtual no suplanta la religión tradicional, sino que genera espacios híbridos que permiten reinterpretar símbolos, rituales y matrices de creencia. Esta perspectiva provee un marco analítico fértil para descodificar universos narrativos en los que lo sagrado emerge, imbricado en sistemas tecnológicos y arquitecturas algorítmicas.

Estas transformaciones adquieren una forma singular dentro del anime contemporáneo. Susan J. Napier (2005) interpreta el anime como una forma de pensamiento cultural que permite plantear preguntas éticas y existenciales sobre el lugar de lo humano en escenarios de cambio acelerado, negociando tensiones profundas sobre el cuerpo, el deseo y la fe. Por su parte, Thomas Lamarre (2009) desplaza la atención hacia las operaciones visuales propias de la animación japonesa, sosteniendo que el anime produce modos específicos de percepción mediante capas de movimiento, profundidad y composición de la imagen. La experiencia estética no es secundaria respecto del significado: la visualidad participa activamente en la producción de subjetividad y en la manera en que el cuerpo experimenta el tiempo, el espacio y la afectividad.

Todas estas contribuciones permiten comprender el anime como una tecnología cultural y una forma de religiosidad mediada. Las narrativas animadas trascienden la representación estética al erigirse en espacios donde las generaciones jóvenes aprenden a interpretar el cuerpo, negociar sistemas de creencias y experimentar lo sagrado fuera de los canales eclesiales tradicionales.

Pedagogías del Sur Global y justicia epistémica

Comprender el anime como un espacio de producción de sentido religioso y de negociación de identidades exige también preguntarse por las condiciones bajo las cuales ciertos conocimientos son reconocidos como legítimos, mientras que otros son marginados. Esta pregunta desplaza el análisis desde la representación hacia la pedagogía, indagando en las formas de aprender, interpretar y habitar el mundo que hacen posibles dichos imaginarios. Desde esta perspectiva, las pedagogías del Sur

Global ofrecen herramientas críticas para comprender cómo las narrativas culturales contemporáneas intervienen en las disputas por la justicia cognitiva y la formación subjetiva.

Las pedagogías del Sur se articulan con las epistemologías del Sur desarrolladas por Boaventura de Sousa Santos (2014), quien define el Sur no como una coordenada geográfica, sino como una posición histórica marcada por la subordinación y la exclusión epistémica. De Sousa Santos afirma que no habrá justicia social global sin justicia cognitiva global y describe —mediante el concepto de pensamiento abismal— la producción de fronteras invisibles que deslegitiman los saberes no hegemónicos. Frente a ello, propone una ecología de saberes que propicie el diálogo horizontal entre diversas formas de producir conocimiento.

Este desplazamiento se nutre del pensamiento de Paulo Freire (1970), cuya pedagogía crítica cuestiona la educación bancaria y propone una praxis dialógica orientada a la concientización [conscientização], entendida como la capacidad de reconocer críticamente las condiciones históricas que configuran la propia existencia para transformarla colectivamente. Por su parte, Catherine Walsh (2017) amplía este horizonte desde una pedagogía decolonial situada en América Latina, concibiendo la pedagogía como una praxis de resistencia ante la colonialidad que visibiliza conocimientos subordinados y reconoce que el aprendizaje también ocurre en territorios visuales, narrativos y afectivos por fuera de las instituciones formales.

Estas discusiones encuentran un anclaje filosófico más amplio en el pensamiento de Enrique Dussel (1998) y Walter D. Mignolo (2009). En su Filosofía de la Liberación, Dussel (1998) cuestiona el universalismo abstracto de la modernidad y propone pensar desde la exterioridad: a partir de las experiencias históricas de exclusión que revelan los límites éticos del centro moderno. En diálogo con esta postura, Mignolo (2009) desarrolla las nociones de desobediencia epistémica y desprendimiento epistémico para mostrar que la colonialidad atraviesa los regímenes de validación del saber, lo que invita a abrir espacios para otras racionalidades arraigadas en localizaciones históricas específicas.

Chela Sandoval (2000) complementa estas miradas al proponer una metodología de la conciencia oposicional y, fundamentalmente, el concepto de conciencia diferencial. Sandoval sostiene que quienes habitan la subalternidad desarrollan una agilidad táctica para moverse entre distintos sistemas de significado e identidades sin quedar atrapados en ninguno. Esta conciencia diferencial opera como una práctica vital de supervivencia y transformación: los jóvenes contemporáneos la despliegan al habitar simultáneamente las fronteras entre el cuerpo físico y el avatar digital, la espiritualidad íntima y la red, y el flujo algorítmico y la tradición religiosa.

Estas perspectivas permiten entender que las narrativas digitales no son ni neutras ni pedagógicamente inocentes. Obras como Sword Art Online: Alicization y Summer Time Rendering constituyen escenarios pedagógicos donde las juventudes disputan las jerarquías epistémicas, ensayan modos de interpretación crítica y experimentan formas híbridas de habitar la fe en el ecosistema digital, posicionando a la cultura visual como una praxis de justicia epistémica.

Anime como laboratorio pedagógico de fe y agencia

El análisis empírico-interpretativo de las obras seleccionadas permite observar cómo la animación japonesa contemporánea opera como un verdadero laboratorio pedagógico informal. Lejos de constituir un mero entretenimiento masivo o una simple reproducción de estereotipos religiosos, el anime se erige en un territorio diegético y afectivo donde las juventudes exploran, tensionan y reconfiguran categorías fundamentales como la autoridad, la fe, la memoria comunitaria y la agencia política.

Para dar cuenta de la densidad de este fenómeno, el recorrido analítico se articula en dos movimientos complementarios. En primer lugar, se examina Sword Art Online: Alicization, obra que escenifica la tensión entre la opresión de una biopolítica algorítmico-dogmática y la emergencia de una obediencia responsable y emancipadora. En segundo lugar, se aborda Summer Time Rendering, relato que desplaza la discusión hacia una espiritualidad sintoísta ecorrelacional, donde la vulnerabilidad compartida, el duelo y la memoria territorializada se constituyen como prácticas de justicia epistémica.

Ambos análisis entrelazan de manera directa los marcos teóricos previamente desarrollados —el poshumanismo crítico, la religión mediada y las pedagogías decoloniales del Sur Global— para visibilizar cómo la cultura visual digital se transforma en un espacio privilegiado de producción de conocimiento ético y teológico situado.

Religión, autoridad y libre albedrío en Sword Art Online: Alicization (2018–2020)

La saga Sword Art Online: Alicization (Kawahara, 2018) constituye un ejemplo especialmente fértil para analizar cómo la cultura visual contemporánea funciona como un laboratorio pedagógico en el que se negocian formas de autoridad, subjetividad y experiencia religiosa. Más que representar estructuras espirituales preexistentes, la serie construye un entorno narrativo donde la fe, la obediencia y la agencia juvenil se convierten en objetos de aprendizaje y disputa. En este sentido, Alicization permite observar cómo las narrativas digitales operan como espacios pedagógicos informales en los que las generaciones jóvenes ensayan modos alternativos de comprender el cuerpo, el poder y lo sagrado.

El arco narrativo se desarrolla en Underworld, un mundo virtual gobernado por la Iglesia del Axioma, cuyo aparato ideológico combina el dogma religioso y la arquitectura algorítmica. La Administradora —figura central del sistema— opera como una entidad cuasidivina. Su legitimidad prescinde de la revelación trascendente y se fundamenta estrictamente en un despliegue técnico orientado a producir normas, administrar cuerpos y regular conductas. De este modo, la serie despliega una modalidad de religiosidad mediada, en la que el acceso a la verdad se encuentra supeditado a estructuras tecnológicas invisibles.

La Iglesia del Axioma propone una verdad presentada como absoluta e incuestionable, codificada en leyes que regulan tanto el comportamiento como la conciencia de las inteligencias artificiales. Sin embargo, Eugeo y Alice comienzan a cuestionar progresivamente estas reglas sagradas y descubren que

aquello que parecía trascendente responde, en realidad, a decisiones humanas ocultas. Esta ruptura adquiere una profunda relevancia bajo el prisma poshumanista de Donna Haraway (1991). Desde esta óptica, cuerpos, memorias y conciencias emergen como ensamblajes híbridos. Estos procesos evidencian que la identidad y la agencia no operan como esencias naturales. Al contrario, se constituyen mediante tramas relacionales entre actores humanos, tecnologías y sistemas normativos. Desde una perspectiva pedagógica, el proceso de cuestionamiento vivido por los protagonistas puede leerse también como una forma de concientización en sentido freireano (Freire, 1970). Eugeo y Alice no adquieren simplemente nueva información; más bien, desarrollan una capacidad crítica para identificar las estructuras que organizan su realidad y comienzan a intervenir en ellas. El tránsito desde la obediencia hacia el discernimiento transforma el conocimiento en práctica emancipadora y convierte el aprendizaje en una forma de libertad.

En Underworld, la experiencia espiritual trasciende la mera asimilación dogmática pasiva: se instituye como una tensión dialéctica y una negociación permanente entre las lógicas de obediencia y los actos de resistencia. Esta dinámica recuerda la tensión descrita por Jesper Juul (2005) entre jugador y sistema, donde la agencia se construye dentro de marcos reglados y nunca como una autonomía absoluta. Sin embargo, la serie desplaza esta lógica al terreno ético y espiritual, mostrando que incluso dentro de arquitecturas altamente controladas pueden emerger prácticas de interpretación, resistencia y transformación.

Los Caballeros de la Integridad encarnan esta problemática de manera particularmente visible. Como guardianes del orden sagrado, reproducen una obediencia total a la Iglesia del Axioma, incluso cuando ello implica sacrificar la memoria, el deseo o la conciencia moral. La programación que restringe sus acciones evidencia cómo las plataformas digitales pueden incorporar visiones normativas del mundo. Esto dialoga directamente con Alexander R. Galloway (2006) y su comprensión de los sistemas digitales como productores de ideología mediante reglas y diseños aparentemente neutrales.

Desde una lectura decolonial, esta estructura adquiere otra dimensión. La autoridad de la Iglesia del Axioma se ejerce mediante mecanismos que evocan lo que Boaventura de Sousa Santos (2014) denomina pensamiento abismal: una frontera que delimita qué conocimientos son legítimos y cuáles permanecen fuera del campo de lo pensable. La revelación central de la serie consiste precisamente en mostrar que el sistema había producido una única forma autorizada de interpretar la realidad. El despertar crítico de los protagonistas puede entenderse, entonces, como una forma de justicia epistémica y de desobediencia frente al monopolio del conocimiento.

Por su parte, la figura de la Administradora concentra simultáneamente poder teológico, político y técnico, encarnando una forma extrema de mediación religiosa. La perspectiva de Heidi A. Campbell (2010) resulta fundamental en este punto, pues su análisis demuestra que las tecnologías digitales no diluyen ni destruyen la vivencia espiritual, sino que le proporcionan un entorno operativo completamente renovado. Al trasladar los ritos al espacio virtual, las jerarquías tradicionales se descentralizan, lo que permite que las prácticas religiosas fluyan de manera mucho más horizontal y personalizada. En

consecuencia, el decreto institucional pierde el monopolio sobre la validez de lo sagrado, pasando a renegociarse bajo las condiciones de legitimación que las comunidades tejen de manera autónoma en la red.

Finalmente, Underworld también visibiliza la dimensión corporal de estas disputas. La interacción entre cuerpos, memoria y entorno digital revela que la experiencia religiosa nunca ocurre fuera de la materialidad. Al amparo del marco poshumanista de N. Katherine Hayles (1999), la serie demuestra que la mediación tecnológica trasciende la lógica de sustitución del organismo material; antes bien, instituye configuraciones inéditas de encarnación, caracterizadas por una imbricación indisoluble entre lo biológico, lo sintético y lo espiritual.

Bajo el prisma de las pedagogías del Sur y el aprendizaje situado, Sword Art Online: Alicization trasciende la mera representación de una revuelta contra la autoridad artificial. La narrativa opera, más bien, como un dispositivo crítico que problematiza los regímenes de producción de la verdad y las jerarquías epistémicas institucionalizadas. En este escenario, la fe es despojada de su carácter dogmático y reconfigurada como una práctica emancipatoria: un vector capaz de activar márgenes de agencia y transformación social frente a sistemas normativos dominantes.

Espiritualidad sintoísta, destino y sacralidad espectral en *Summer Time Rendering* (2022)

Mientras Sword Art Online: Alicization explora formas digitales de autoridad religiosa y emancipación, Summer Time Rendering (Tanaka, 2022) desplaza la atención hacia dimensiones relacionales, territoriales y comunitarias de la experiencia espiritual. En la intersección entre folclore japonés, horror y ciencia ficción, la serie teje un universo donde juventud, memoria y sacralidad son inseparables, configurando la espiritualidad como una práctica situada de interpretación, resistencia y cuidado colectivo. Más que representar una religión institucionalizada, la serie convierte la experiencia espiritual en un proceso pedagógico mediante el cual los personajes aprenden a habitar el tiempo, el cuerpo y la comunidad.

Ambientada en una isla ficticia, la narrativa incorpora el sintoísmo como el armazón ontológico fundamental de su universo, desplazando cualquier reducción folclórica o decorativa. Esta tradición descentra la mirada antropocéntrica occidental al postular una continuidad radical entre lo humano, lo natural y lo espiritual. En este ecosistema ficticio, el entorno no opera como un escenario inerte: está dotado de vitalidad, memoria y agencias no humanas. Bajo esta cosmología, fenómenos como el destino, la pérdida y la transformación dejan de ser meros dilemas psicológicos individuales para entenderse como alteraciones del tejido relacional que une a las personas con los espíritus de la naturaleza.

Por lo tanto, este horizonte religioso constituye la matriz de sentido que cohesiona la experiencia total de los personajes. El sintoísmo delinea de manera estricta sus modos de habitar un territorio en el que la geografía misma es sagrada. De igual forma, dicta las pautas para gestionar una memoria colectiva

que incluye tanto a los ancestros como al paisaje. Finalmente, esta matriz condiciona el despliegue de la agencia de los protagonistas: sus acciones se inscriben en una búsqueda de equilibrio, reciprocidad y cuidado frente a las fuerzas que configuran su realidad, proponiendo una comprensión de la transformación basada en la negociación con el entorno antes que en el control.

El santuario asociado a la familia Hishigata funciona como un espacio ritual y pedagógico que conecta a la comunidad con entidades no humanas conocidas como las "sombras". Más que actuar como un simple escenario religioso, el santuario organiza formas de percibir el mundo y transmite modos específicos de interpretar el sufrimiento, el tiempo y la pertenencia. En este sentido, el anime confirma la lectura de Susan J. Napier (2005), quien concibe estas narrativas como espacios en los que se negocian preguntas culturales profundas relacionadas con la identidad, la espiritualidad y el futuro.

La espiritualidad que emerge en la isla tampoco aparece desligada del cuerpo. Los rituales, recorridos, gestos y memorias colectivas producen una experiencia encarnada del sentido. Esta dimensión dialoga de manera especialmente fértil con los planteamientos de Leonardo Boff (2001). Para el autor, la verdadera espiritualidad no se cultiva desde el aislamiento ni desde el desapego a lo mundano; al contrario, brota del compromiso activo con el cuidado de la vida y se traduce en una potencia colectiva capaz de resistir ante todo aquello que amenace la existencia. Bajo esta premisa, la salvación para los personajes de Summer Time Rendering dista de fundarse en doctrinas abstractas, localizándose en la inmanencia de los vínculos, la presencia mutua y la corresponsabilidad.

La figura de Haine —entidad situada entre la divinidad y la monstruosidad— encarna las ambigüedades del poder sagrado. Su capacidad para manipular el tiempo, la memoria y los cuerpos coloca a los protagonistas frente a estructuras aparentemente inevitables y obliga a preguntarse quién tiene autoridad para definir la realidad. Esta tensión permite recuperar la lectura de Ivone Gebara (1999), quien insiste en que los cuerpos vulnerables constituyen lugares legítimos de producción teológica. La espiritualidad no emerge fuera de la fragilidad humana; antes bien, aparece precisamente allí donde la existencia se vuelve incierta y exige nuevas formas de interpretación.

Los ciclos de muerte, repetición y reinicio temporal introducen una comprensión no lineal del tiempo que dialoga tanto con las cosmologías japonesas como con las experiencias contemporáneas de incertidumbre. En lugar de asumir el destino como una estructura cerrada, los personajes aprenden progresivamente a intervenir sobre él mediante actos de memoria, cuidado y acción colectiva. Esta dinámica puede leerse —en términos de Donna Haraway (1991)— como una experiencia híbrida donde lo humano y lo no humano co-producen realidad y generan nuevas formas de agencia. Desde una perspectiva pedagógica, esta reconstrucción constante del sentido recuerda la propuesta de Paulo Freire (1970): aprender implica leer críticamente el mundo para transformarlo. La experiencia espiritual de los personajes no se agota en la simple asimilación pasiva de una verdad revelada; en realidad, se define por la emergencia de una conciencia situada que les permite reinterpretar las narrativas heredadas y articular respuestas creativas ante las nuevas contingencias históricas.

La propia estructura narrativa de la serie también adquiere un carácter pedagógico. Cada repetición temporal funciona como una práctica de aprendizaje colectivo en la que el error, el recuerdo y la relación con otras personas permiten ampliar el horizonte de acción. Esta lógica resuena profundamente con la propuesta de Choan-Seng Song (1991). Para el autor, la fe no se transmite mediante dogmas abstractos ni fórmulas pretendidamente universales; al contrario, se despliega a través de relatos encarnados que brotan del corazón de coyunturas históricas y culturales específicas. Son precisamente estas narrativas locales las que —al ser compartidas y significadas por la comunidad— activan una memoria crítica capaz de movilizar verdaderos procesos de transformación social.

Visualmente, la oposición entre luz y sombra refuerza esta ambigüedad espiritual y produce una experiencia estética en la que el cuerpo, la emoción y el territorio se vuelven inseparables. Siguiendo los planteamientos de Thomas Lamarre (2009), la experiencia visual del anime trasciende la representación reducida de conflictos, operando fundamentalmente en la configuración de modos particulares de sentir y comprender el mundo.

El examen de Summer Time Rendering, a la luz de estas mismas coordenadas teóricas, permite codificar la dimensión espiritual como un ejercicio de justicia epistémica. El universo diegético de la obra no opera como un dispositivo para sancionar verdades absolutas ni para ofrecer respuestas clausuradas. La ficción, contrariamente, se abre como un espacio de co-construcción de sentido que rehúye de los dogmas morales o pedagógicos. Este proceso se fundamenta, en primer lugar, en una densa red de relacionalidad en la que las identidades de los personajes se afectan mutuamente. Asimismo, el relato se nutre de la memoria colectiva y de una profunda vulnerabilidad compartida. Estos elementos —al ponerse en juego— transforman la trama en un espejo crítico del presente en lugar de una moraleja estática. De este modo, este artefacto de la cultura visual se constituye como un emplazamiento pedagógico donde las subjetividades juveniles ensayan matrices alternativas de fe, comunidad y agencia frente a las dinámicas de incertidumbre contemporáneas.

Juventudes, pedagogías y justicia epistémica

El recorrido analítico a través de Sword Art Online: Alicization y Summer Time Rendering permite observar que las narrativas animadas contemporáneas trascienden la simple representación de conflictos religiosos o tecnológicos. Operan, más bien, como espacios pedagógicos en los que se ensayan matrices alternativas para aprender, creer y construir subjetividad. Desde la perspectiva de Donna Haraway (1991), los protagonistas de estas obras emergen como identidades híbridas, forjadas en la intersección entre cuerpos, sistemas técnicos, memorias y prácticas ritualizadas. A partir de esta condición, se enfrentan a tensiones fundamentales entre la autoridad institucional, la experiencia encarnada y su propia capacidad de agencia. En ambos casos, el aprendizaje trasciende la asimilación pasiva de información; se configura, fundamentalmente, como el despliegue de un discernimiento crítico frente a los dispositivos de poder.

Este ejercicio de resistencia cruza el disciplinamiento de los cuerpos (Foucault, 1975) con la selectividad normativa de las vidas que merecen ser vividas (Butler, 2009). Al desentrañar estas dinámicas, el paso del

cuestionamiento a la obediencia algorítmica (Sword Art Online) hacia los procesos de reconstrucción comunitaria del sentido (Summer Time Rendering) exige preguntarse, ineludiblemente, qué hace un educador, un pedagogo o un teólogo con estos consumos culturales en el aula o en los espacios comunitarios de formación. Lejos de detenerse en una abstracción teórica sobre territorios híbridos, el análisis de estas obras abre el camino a implicaciones formativas explícitas: el diseño de una alfabetización mediático-espiritual crítica capaz de desmontar dogmatismos digitales, el despliegue de pedagogías del duelo y la memoria ante la vulnerabilidad compartida, y la consolidación de un diseño pedagógico decolonial que legitime estas producciones estéticas para la construcción de conocimiento teológico y ético situado.

Autoridad algorítmica y obediencia responsable

En Sword Art Online: Alicization, el conflicto adquiere una dimensión particularmente explícita. La juventud contemporánea se enfrenta a las lógicas de un sistema religioso marcadamente algorítmico. En este entorno, las denominadas "reglas sagradas" ya no operan como puentes hacia una trascendencia abierta al misterio o a lo inefable.

Para comprender el alcance de esta ruptura, resulta indispensable precisar el peso de estas categorías dentro de la filosofía y la teología contemporáneas. Históricamente, Rudolf Otto (1917) cartografió la experiencia de lo sagrado a través de la noción del mysterium tremendum et fascinans, caracterizándola como una realidad esencialmente inefable; es decir, una dimensión que desborda por completo las capacidades del lenguaje formal y de la razón instrumental. El misterio desborda la lógica del acertijo intelectual para manifestarse como la confrontación con una alteridad radical que suscita asombro, sobrecogimiento y fascinación. Por su parte, Karl Rahner (1978) conceptualizó la trascendencia como la apertura constitutiva del ser humano hacia un horizonte infinito y permanente: una orientación existencial dirigida hacia ese Misterio Absoluto que no puede ser poseído ni manipulado.

En la arquitectura virtual de Underworld, sin embargo, este horizonte infinito queda clausurado de raíz. Al estar mediada por los imperativos de la Iglesia del Axioma, la trascendencia es suplantada por una inmanencia tecnológica radical. Todo aquello que las tradiciones espirituales preservaban como incognoscible, inabarcable o sagrado se reduce aquí a código binario programable, métricas de rendimiento y directrices burocráticas automatizadas. El algoritmo extirpa la cualidad inefable de la existencia al transformar la fe en un mapa cerrado de certezas matemáticas, donde la obediencia ciega reemplaza la libertad del encuentro con lo desconocido.

Bajo este diseño, las prescripciones normativas de la Iglesia del Axioma se reconfiguran como un dispositivo tecnológico de control: un engranaje de métricas, filtros y flujos automatizados que busca predecir y normar la conducta. De este modo, la experiencia de la fe se vacía de asombro para convertirse en un protocolo de optimización digital y de obediencia programada. Es la inteligencia artificial la que asume aquí la regulación biopolítica de los cuerpos, la memoria y la conciencia.

Esta tensión puede leerse productivamente a través de Roberto Esposito (2008), quien plantea que toda comunidad desarrolla mecanismos inmunitarios orientados a preservar su continuidad frente a aquello que percibe como amenaza. Sin embargo, cuando la protección se absolutiza, la defensa de la vida termina restringiendo las condiciones mismas que permiten vivir plenamente. Underworld opera precisamente mediante esta lógica: la Iglesia del Axioma promete orden, estabilidad y armonía, pero lo hace a costa de limitar el recuerdo, condicionar el deseo y clausurar la posibilidad del cuestionamiento. La seguridad se convierte en una forma de reducción de la existencia.

En Alicization, la obediencia elude la coerción visible y emerge como una adhesión interiorizada al orden algorítmico. La dominación alcanza su máxima eficacia cuando se presenta como libertad (Han, 2014), logrando que la vigilancia se perciba como tranquilidad y la renuncia al discernimiento se interprete como virtud. Sin embargo, bajo esta ilusión consensual operan brutales lógicas de exclusión sistémica (Mbembe, 2019): el poder determina qué formas de existencia pueden ser expuestas al borramiento, a la marginación o a la eliminación para conservar el statu quo. En este esquema, las conciencias que desobedecen dejan de ser meros agentes infractores para convertirse en anomalías que deben corregirse o desaparecer.

Aquí es donde el análisis exige traducir la teoría en una intervención concreta para el aula y los espacios comunitarios de formación: el diseño de una alfabetización mediático-espiritual crítica. ¿Qué hacen educadores, pedagogos o teólogos con la alegoría de la Iglesia del Axioma? No la utilizan como una simple ilustración moral para entretener, sino como un artefacto hermenéutico para que las juventudes identifiquen cómo funcionan las plataformas digitales contemporáneas, los sesgos algorítmicos de confirmación y los dogmatismos de red que exigen adhesión acrítica.

En términos teológicos, Paul Tillich (1999) definía la fe como una "preocupación última", una orientación existencial que elude la mera aceptación de normas externas o la obediencia automática a estructuras de autoridad. Desde esta perspectiva, la fe auténtica exige apertura crítica, discernimiento y capacidad de respuesta ante el Misterio que desborda todo sistema cerrado. Los Caballeros de la Integridad representan, precisamente, el riesgo diametralmente opuesto: una espiritualidad convertida en automatización moral, en la que el cumplimiento normativo sustituye al discernimiento. Esta dinámica consolida lo que Michel Foucault (1975) denominaría un "cuerpo dócil" al servicio del poder algorítmico, instituyendo una socialización religiosa orientada a la adaptación sistémica antes que al pensamiento autónomo.

En contraste, el recorrido de Eugeo y Alice se ofrece a la pedagogía como un modelo de concientización en sentido freireano (Freire, 1970). La alfabetización crítica no se limita a enseñar el manejo instrumental del código informático o la edición de videos; implica capacitar a los estudiantes para descodificar las ideologías invisibilizadas en las interfaces y los discursos digitales. El aprendizaje emerge cuando el cuestionamiento del orden permite recuperar la agencia, reinterpretar la autoridad y convertir la experiencia espiritual en una práctica de libertad. Al desafiar las estructuras de Underworld y cuestionar la supuesta inevitabilidad de las Tablas del Tabú, los protagonistas ponen en práctica lo que Tillich

(2000) denomina “el coraje de ser”: la capacidad de afirmar la propia existencia incluso cuando ello implica confrontar aparatos que reclaman la sumisión absoluta.

Esta lectura alcanza su máxima concreción pedagógica al incorporar el pensamiento de Dietrich Bonhoeffer. En su Ética (2001), el teólogo sostiene que la auténtica obediencia elude la subordinación a estructuras abstractas y el cumplimiento mecánico de normas desvinculadas de la realidad. Su reflexión adquiere una densidad especial al recordar su contexto histórico frente a la Alemania nazi: un régimen que consolidó su maquinaria totalitaria desplazando el discernimiento ético individual hacia una lógica de obediencia burocrática presentada como orden, estabilidad y deber moral.

Frente a esta alienación, Bonhoeffer (2001) propone la noción de “obediencia responsable”: una práctica de fe que exige interpretar críticamente la historia y responder al llamado de la vida concreta, confrontando incluso a las instituciones legitimadas socialmente. La fidelidad auténtica se dirige a aquello que preserva la dignidad humana frente a formas de dominación que buscan naturalizarse. Desde esta perspectiva, la rebelión de Eugeo frente a las Tablas del Tabú constituye una praxis de obediencia responsable. Su ruptura con el orden establecido trasciende la simple negación de lo sagrado o la exaltación del individualismo; representa un acto de discernimiento ético orientado a recuperar la dimensión liberadora de la fe frente a una estructura que confunde la autoridad con el control y la trascendencia con la programación.

En el espacio educativo o comunitario, la alfabetización mediático-espiritual crítica utiliza la desobediencia de Eugeo para enseñar a las juventudes que la verdadera madurez ética no consiste en la obediencia incuestionable al grupo, a la red o a la institución, sino en la capacidad de desacralizar las autoridades algorítmicas e institucionales cuando estas atentan contra la vida y la justicia. La educación —bajo este prisma crítico— deja de ser un mecanismo eficiente de integración o de reproducción de normas para constituirse en una práctica de concientización orientada a leer críticamente el mundo para intervenir sobre él.

En este punto, la dimensión visual de Sword Art Online: Alicization deja de funcionar como acompañamiento estético y se convierte en parte constitutiva de este aprendizaje. Susan J. Napier (2005) sostiene que el anime opera como un espacio de negociación cultural en el que se ensayan imaginarios sobre la autoridad, la identidad y el futuro. Desde esta perspectiva, la monumentalidad de la Iglesia del Axioma, la verticalidad de sus estructuras, el uso ritualizado de la luz y el orden geométrico de sus espacios producen una pedagogía afectiva del poder. Enseñan a percibir la obediencia como armonía y la jerarquía como condición natural del mundo. La serie permite observar cómo la visualidad participa activamente en la formación de imaginarios religiosos y políticos, demostrando a educadores y educandos que aprender a mirar críticamente la cultura visual constituye, en sí mismo, una forma de emancipación epistémica.

Memoria comunitaria y espiritualidad situada

Leídas desde una óptica decolonial, las dinámicas de ambas series plantean un interrogante estructural que interpela directamente la praxis docente y pastoral: ¿qué formas de conocimiento validan nuestras instituciones educativas y religiosas? Boaventura de Sousa Santos (2014) advierte que no existe justicia social sin justicia cognitiva, postulado que Catherine Walsh (2017) complementa al señalar que toda pedagogía implica una intervención en las relaciones de poder que dictaminan quién ostenta el derecho a enunciar y quién queda relegado a la invisibilidad. Las aportaciones de Enrique Dussel (1977) y Walter Mignolo (2009) terminan de enmarcar esta problemática al evidenciar que la producción del conocimiento moderno ha operado históricamente mediante la exclusión, el silenciamiento y la jerarquización de saberes.

En este sentido, ambos animes funcionan como artefactos de desobediencia epistémica. Proponen que los cuerpos jóvenes, las narrativas visuales, las emociones y las experiencias mediadas por la tecnología también son productores de conocimiento legítimo. Estos lenguajes no representan una amenaza ni para la religión ni para la educación formal. Al contrario, visibilizan las vías contemporáneas para articular la búsqueda espiritual y la construcción ética. En el caso de Sword Art Online: Alicization, la desobediencia epistémica se materializa al exponer cómo la autoridad algorítmica monopoliza la verdad; rebelarse contra el sistema es, fundamentalmente, reclamar el derecho a pensar fuera de los márgenes programados por la institución. Por su parte, en Summer Time Rendering, esta desobediencia toma la forma de una revalorización de lo subalterno: la memoria local, el trabajo colectivo sobre el trauma y el cuerpo vulnerable se erigen como los verdaderos lugares teológicos frente a poderes que buscan borrar o reiniciar la historia.

Para educadores, pedagogos o teólogos, comprender ambas series bajo esta luz obliga a estructurar un diseño pedagógico decolonial. Este diseño exige superar la tentación instrumentalista que suele imperar en las aulas; es decir, rechaza categóricamente la integración del anime y la cultura visual como un simple "gancho didáctico" o recurso de entretenimiento para captar la atención de las juventudes y luego transmitirles una doctrina o un saber prefabricado. Por el contrario, demanda asumir estas obras como textos sagrado-profanos legítimos. Son espacios hermenéuticos válidos donde los jóvenes fungen como productores de conocimiento ético y teológico situado, y no como meros receptores pasivos.

Esta premisa acarrea consecuencias concretas y urgentes para la intervención educativa comunitaria. Si las instituciones educativas —tanto religiosas como laicas— continúan privilegiando modelos coloniales lineales, racionalistas y estrictamente doctrinales para la transmisión del saber, corren el riesgo inminente de profundizar la fractura con las realidades habitadas por las juventudes contemporáneas. Validar el anime y otras expresiones de la cultura digital como emplazamientos pedagógicos legítimos no supone claudicar ante las tradiciones teológicas ni vaciar de rigor los procesos formativos. Más precisamente, implica expandir el repertorio de mediaciones a través de las cuales las nuevas generaciones configuran su sentido del mundo, interpretan la justicia y reclaman su derecho a la enunciación.

El diseño de pedagogías liberadoras de la fe y la ciudadanía en la era digital exige, entonces, una apertura metodológica radical por parte de quienes acompañan estos procesos formativos: menos respuestas clausuradas a priori y mayor capacidad de escucha; menos reproducción mecánica del dogma y más interpretación colaborativa en el aula. Esta filosofía educativa renuncia, por tanto, a la urgencia institucional de controlar unívocamente los significados. En su lugar, asume que la experiencia espiritual y el discernimiento ético contemporáneo germinan en territorios híbridos, allí donde el cuerpo, la tecnología, la memoria colectiva y el deseo laten de forma indisoluble, demostrando que lo sagrado continúa revelándose, incesantemente, en las fronteras mismas de lo profano.

Conclusión

El análisis de Sword Art Online: Alicization y Summer Time Rendering permite sostener que las narrativas audiovisuales de la cultura digital no operan como meros artefactos de entretenimiento ni como pasatiempos periféricos en la vida de las juventudes. Estas producciones pueden comprenderse, más bien, como auténticos laboratorios pedagógicos informales en los que las nuevas generaciones negocian, tensionan y reconfiguran las gramáticas contemporáneas de la fe, la corporeidad y la agencia social. En estos espacios narrativos se ensayan preguntas que atraviesan la experiencia cotidiana: ¿qué significa ser libre cuando nuestras decisiones están mediadas por sistemas tecnológicos?, ¿cómo se construye el sentido cuando las certezas se desestabilizan?, ¿qué lugar ocupan la memoria, el cuerpo, la comunidad y la vulnerabilidad en la configuración de nuestras identidades? El anime, en este sentido, no se limita a representar conflictos ya existentes, sino que proporciona lenguajes mediante los cuales tales conflictos pueden ser imaginados, elaborados y discutidos.

La aproximación comparada a ambas obras permite identificar dos vectores fundamentales de esta reconfiguración. En Sword Art Online: Alicization, la narrativa articula una crítica a las formas de autoridad algorítmica y a los dispositivos institucionales que convierten la existencia en un conjunto de parámetros susceptibles de regulación. La tecnología aparece vinculada a mecanismos de control biopolítico orientados a producir formas de obediencia automatizada, mientras que la reducción de la experiencia humana a directrices previamente codificadas clausura la posibilidad del discernimiento. Frente a esta lógica, la narrativa plantea que la formación ética no germina en la sumisión ciega a un sistema de normas, sino en la capacidad de interrogar los códigos que pretenden gobernar la vida. La desobediencia adquiere así un carácter responsable: no se trata de rechazar toda forma de autoridad, sino de desarrollar la capacidad de discernir cuándo una estructura normativa deja de proteger la vida y comienza a someterla. La narrativa desacraliza, de este modo, las estructuras que se presentan como inevitables y devuelve al sujeto la responsabilidad de decidir.

Summer Time Rendering desplaza el eje de esta problemática hacia una espiritualidad situada, en la que la reconstrucción del sentido acontece menos a través de la confrontación con una autoridad institucional que mediante la recuperación de vínculos, memorias y prácticas comunitarias. La memoria ancestral, la ritualidad territorializada y la aceptación de la vulnerabilidad compartida configuran un horizonte en

el que lo sagrado no depende de la posesión de certezas dogmáticas abstractas. La experiencia espiritual se encuentra, más bien, vinculada a la capacidad de cuidar, recordar y actuar colectivamente frente a aquello que no puede ser completamente controlado. La incertidumbre deja entonces de constituir únicamente una amenaza para convertirse también en el espacio desde el cual se reconstruyen relaciones, responsabilidades y formas de pertenencia.

El diálogo entre ambas narrativas permite advertir que sus propuestas no son idénticas, pero sí convergen en una cuestión fundamental: la formación ética y espiritual acontece en medio de relaciones concretas de poder, memoria, tecnología, cuerpo y comunidad. Una narrativa interroga los sistemas que pretenden determinar de antemano aquello que los sujetos pueden ser y hacer; la otra explora las posibilidades de reconstruir el sentido desde los vínculos y las memorias que sostienen la vida colectiva. Ambas, desde registros diferentes, cuestionan la idea de que la formación pueda reducirse a la transmisión de respuestas previamente establecidas. En su lugar, presentan sujetos que aprenden precisamente cuando deben enfrentarse con el límite, la pérdida, la incertidumbre y la necesidad de decidir.

Estas constataciones tienen consecuencias importantes para el campo educativo. Si las juventudes ya están elaborando preguntas éticas, espirituales y políticas mediante las narrativas digitales que consumen, producen y comparten, las instituciones educativas y comunitarias no pueden limitarse a enseñar competencias digitales de carácter instrumental ni a transmitir contenidos doctrinales estáticos. Se vuelve necesario desarrollar una alfabetización mediático-espiritual crítica que permita reconocer cómo las plataformas, los algoritmos y las producciones culturales de masas intervienen en la configuración de los afectos, las conductas y los imaginarios. Tal alfabetización no debería entenderse únicamente como la capacidad de identificar información falsa o utilizar adecuadamente una tecnología. También implica aprender a discernir las estructuras de poder que atraviesan los medios, preguntarse qué formas de subjetividad producen y examinar críticamente los valores que presentan como naturales o inevitables. Incorporar la dimensión espiritual a este proceso significa abrir un espacio para preguntarse por aquello que las tecnologías no pueden resolver: el sentido, la responsabilidad, el cuidado, la finitud y las formas en que queremos habitar el mundo.

Esta perspectiva conduce, a su vez, a una discusión sobre la descentralización curricular y la justicia epistémica. Incorporar el anime y la cultura visual contemporánea en la discusión pedagógica no debería reducirse a utilizarlos como simples «ganchos didácticos» destinados a captar la atención juvenil. Una incorporación de este tipo corre el riesgo de mantener intacta la jerarquía epistemológica que coloca el conocimiento legítimo en los textos, las instituciones y los lenguajes académicos tradicionales, mientras convierte las producciones culturales juveniles en meros instrumentos subordinados a esos saberes. El desafío es más profundo: reconocer que los lenguajes hipervirtuales, las narrativas audiovisuales y las culturas participativas pueden constituir emplazamientos legítimos de producción, circulación y negociación de conocimiento ético, teológico y político. Validar estas mediaciones supone abrir el aula a una ecología de saberes que reconozca los territorios culturales que las juventudes ya habitan y desde los cuales elaboran sus propias preguntas sobre el mundo.

Esta descentralización también permite cuestionar una determinada concepción de la enseñanza como transmisión unilateral. Cuando una narrativa digital se convierte en objeto de reflexión, el aula deja de ser necesariamente el lugar en el que una persona adulta interpreta un producto cultural para explicárselo posteriormente a las juventudes. Puede transformarse, en cambio, en un espacio de interpretación compartida en el que docentes y estudiantes ponen en diálogo diferentes competencias, experiencias y marcos de referencia. La experiencia juvenil deja entonces de ser considerada un material preliminar que debe ser traducido al lenguaje académico para adquirir legitimidad. Puede convertirse en un punto de partida epistemológico desde el cual interrogar las categorías con las que la educación misma ha organizado tradicionalmente el conocimiento.

Finalmente, las narrativas analizadas invitan a transitar hacia pedagogías de la vulnerabilidad y la memoria. Frente a un modelo educativo orientado predominantemente hacia la eficiencia, la predictibilidad y el rendimiento individual, estas obras sugieren la importancia de pedagogías capaces de reconocer la fragilidad, el duelo, el límite y la incertidumbre como dimensiones constitutivas de todo proceso formativo. La formación subjetiva difícilmente puede comprenderse como una acumulación lineal de certezas. Aprender implica también habitar preguntas para las cuales no existe una respuesta inmediata, procesar pérdidas, reconocer errores, aceptar la propia vulnerabilidad y reconstruir sentidos junto con otras personas. Desde esta perspectiva, el error deja de ser únicamente aquello que debe corregirse y puede convertirse en una oportunidad para el aprendizaje dialógico; la fragilidad deja de ser interpretada exclusivamente como déficit y puede revelar la necesidad de interdependencia; y la memoria deja de funcionar como simple recuperación del pasado para convertirse en una práctica mediante la cual las comunidades elaboran sus experiencias y proyectan futuros posibles.

En última instancia, las expresiones de la cultura digital muestran que la formación ética, la espiritualidad y la justicia epistémica convergen en territorios que las instituciones formales no siempre han sabido reconocer. Sword Art Online: Alicization y Summer Time Rendering permiten observar que las juventudes no son receptoras pasivas de contenidos culturales, sino participantes activas en procesos de interpretación mediante los cuales ensayan respuestas a cuestiones profundamente humanas: la libertad frente al poder, la relación entre tecnología y vida, el significado de la memoria, la experiencia de la pérdida, la necesidad de comunidad y las posibilidades de construir formas alternativas de convivencia.

Reconocer la potencia pedagógica del anime implica, por tanto, algo más que incorporar nuevos materiales al aula. Supone modificar la manera en que comprendemos los lugares donde ocurre la formación. Las narrativas digitales pueden convertirse en espacios de escucha, discernimiento y elaboración colectiva, siempre que nos acerquemos a ellas sin fiscalización ni paternalismo. Se trata de acompañar a las juventudes en los territorios híbridos que ya habitan y de prestar atención a las preguntas que allí formulan. En esos territorios también se encuentran algunos de los lenguajes mediante los cuales están aprendiendo a creer, a cuidar, a resistir, a recordar y a imaginar la vida común.

Referencias

Boff, L. (2001). *Espiritualidad de la liberación: En búsqueda de un lenguaje para nuestra experiencia de lo divino*. Trotta.

Bonhoeffer, D. (2001). *Ética*. Sígueme.

Butler, J. (2009). *Frames of war: When is life grievable?* Verso.

Campbell, H. A. (2010). *When religion meets new media*. Routledge.

De Sousa Santos, B. (2014). *Epistemologies of the South: Justice against epistemicide*. Paradigm Publishers.

Dussel, E. (1977). *Filosofía de la liberación*. Edicol.

Esposito, R. (2011). *Bíos: Biopolitics and philosophy* (T. Campbell, Trad.). University of Minnesota Press.

Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir: Naissance de la prison*. Gallimard.

Freire, P. (1970). *Pedagogia do oprimido*. Paz e Terra.

Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on algorithmic culture*. University of Minnesota Press.

Gebara, I. (1999). *Longing for running water: Ecofeminism and liberation.* Fortress Press.

Han, B.-C. (2014). *Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder.* Herder.

Haraway, D. (1991). A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century. En D. Haraway, *Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature* (pp. 149–181). Routledge.

Hayles, N. K. (1999). How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics. University of Chicago Press.

Hoover, S. M. (2006). *Media, religion and culture: An introduction*. Routledge.

Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds.* MIT Press.

Lamarre, T. (2009). *The anime machine: A media theory of animation*. University of Minnesota Press.

Latour, B. (2007). *Nunca fuimos modernos: Ensayo de antropología simétrica*. Siglo XXI Editores.

Mbembe, A. (2019). *Necropolítica* (E. Falomir Archambault, Trad.). Melusina.

Mignolo, W. D. (2009). Epistemic disobedience, independent thought and decolonial freedom. *Theory, Culture & Society,* 26(7–8), 159–181. https://doi.org/10.1177/0263276409349275.

Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing contemporary Japanese animation*. Palgrave Macmillan.

Ono, M. (Director). (2018). *Sword Art Online: Alicization* [Serie de televisión]. A-1 Pictures. (Nota: En APA 7 para series, el rol principal se pone al principio. Para anime, el director cumple esta función).

Ono, M. (Director). (2019–2020). *Sword Art Online: Alicization – War of Underworld* [Serie de televisión]. A-1 Pictures.

Otto, R. (1917). *Das Heilige: Über das Irrationale in der Idee des Göttlichen und sein Verhältnis zum Rationalen*. Trowitzsch & Sohn.

Rahner, K. (1978). *Foundations of Christian faith: An introduction to the idea of Christianity* (W. V. Dych, Trad.). Seabury Press.

Sandoval, C. (2000). *Methodology of the oppressed*. University of Minnesota Press.

Song, C.-S. (1991). *Third-eye theology: Theology in formation in Asian settings*. Orbis Books.

Tillich, P. (1999). *La dinámica de la fe*. Trotta.

Tillich, P. (2000). *El coraje de ser*. Sígueme.

Walsh, C. (2017). *Pedagogías decoloniales: Prácticas insurgentes de resistir, (re)existir y (re)vivir*. Serie Pensamiento Decolonial.

Watanabe, A. (Director). (2022). *Summer Time Rendering* [Serie de televisión]. OLM.