



Educación asesina: Percepciones de estudiantes respecto al anime *Assassination Classroom* y su vida escolar

Andrés Godínez Mora

Universidad Nacional, Heredia, Costa Rica (angod92@gmail.com)

Henry Pescod Vargas

Universidad Nacional, Heredia, Costa Rica (henry_2000@hotmail.com)

Esteban León Carballo

Universidad Nacional, Heredia, Costa Rica (esteban.leon.carballo@gmail.com)

Recibido: agosto 03 de 2016 | Aceptado: marzo 23 de 2017 | Publicado en línea: mayo 7 de 2018

DOI: <http://dx.doi.org/10.18175/VyS8.2.2018.01>

RESUMEN

En el presente artículo se reporta el uso del anime llamado *Assassination Classroom* como medio para la construcción de cultura política de un grupo de estudiantes del Liceo Samuel Sáenz Flores entre el 2015 y 2016. Con estas características se promovieron un pensamiento crítico y un acercamiento entre la realidad de estos jóvenes y el contenido político de esta obra. A nivel teórico se utilizaron los ámbitos de una cultura política pluralista y crono-holística. Además se utilizaron diversas escuelas de teoría crítica de la educación. Dentro del aspecto metodológico de esta investigación destaca el uso de análisis de contenido y del “anime foro”. Los principales hallazgos permitieron vincular la enseñanza no tradicional (el anime y su respetiva discusión) con la realidad educativa de los colaboradores de este proyecto. Al respecto, permitió recaudar y analizar datos conforme a las percepciones de su entorno y su papel dentro de estas dinámicas. Igualmente demuestra las problemáticas similares de los sistemas educativos de Costa Rica y Japón.

PALABRAS CLAVE

anime, cultura política, percepciones, realidad educativa, sistema educativo, pensamiento crítico.

Educación matadora: Percepciones dos alunos sobre o anime *Assassination Classroom* e sua vida escolar

RESUMO

Este artigo relata o uso do anime *Assassination Classroom* como um meio de construir uma cultura política em um grupo de alunos do Liceo Samuel Saenz Flores, entre 2015 e 2016. Com base nisso, procurou-se promover pensamento crítico e reunir a realidade destes jovens e o conteúdo político deste trabalho. No nível teórico, foram utilizados os domínios de uma cultura política pluralista e cronoholística. Além disso, várias escolas de teoria crítica da educação foram usadas. Metodologicamente, este projeto de pesquisa destaca o uso da análise de conteúdo e do "fórum de anime". Os principais achados permitiram relacionar o ensino não tradicional (o anime e sua discussão) com a realidade educacional dos colaboradores deste projeto. A este respeito, permitiu a coleta e dados e analisar segundo a percepção de seu ambiente e seu papel nessas dinâmicas. Também demonstra os problemas semelhantes dos sistemas educacionais da Costa Rica e do Japão.

PALAVRAS-CHAVE

anime, cultura política, percepções, realidade educativa, sistema educativo, o pensamento crítico.

Killer education: Perceptions of students regarding the anime *Assassination Classroom* and their school life

ABSTRACT

This article reports on the use of the anime *Assassination Classroom* as a means to construct a political culture in a group of students from Liceo Samuel Saenz Flores, between 2015 and 2016. Based on this, it was attempted to promote critical thinking and to bring together the reality of these youth and the political content of this work. At the theoretical level, the domains of a pluralistic and chrono-holistic political culture were used. In addition, various schools of critical theory of education were used. Methodologically, this research project highlights the use of content analysis and the "anime forum". The main findings allowed to link non-traditional teaching (the anime and its discussion) with the educational reality of the collaborators of this project. In this regard, it allowed to collect and analyse data according to the perceptions of their environment and their role in these dynamics. It also demonstrates the similar problems of the educational systems of Costa Rica and Japan.

KEYWORDS

anime, political culture, perceptions, educational reality, educational system, critical thinking.

INTRODUCCIÓN

“Anime” es el sustantivo utilizado para identificar las series animadas japonesas; aunque en sus inicios fueron conocidas como “Sean eiga” y posteriormente como “Doga”, su identificación actual proviene de la palabra inglesa “Animation” (Horno, 2012), dada la influencia que tuvieron estos medios por parte de la animación occidental, en especial por Walt Disney (Cobos, 2010). Desde la década de 1970 se han emitido capítulos de títulos como *Astroboy*, *Mazinger Z*, *Heidi: la niña de los Alpes*, entre otros. Con el avance de las décadas, su influencia a nivel mundial ha crecido y se ha traducido en la conformación de subculturas como los “Otaku”. De igual manera, existen eventos que reúnen a fanáticos de estos medios de comunicación dentro de los diferentes países de América Latina y España.

El artículo se construye a partir de los resultados de un análisis de contenido del anime llamado *Assassination Classroom*. Para realizar este estudio se buscó determinar la aproximación política que desarrolla la narración de esta serie. Según Montero (2008):

Al tratarse de [...] animación, sus códigos narrativos son idóneos para llegar a los más jóvenes, cuya educación visual y entretenimiento principal está en gran medida ocupado por el manga y el anime. [Es una] línea de reconstrucción histórica con carga pedagógica que apela a la memoria ejemplar. (pp. 6-7)

La *memoria ejemplar* parte de considerar eventos pasados como puntos de comparación con el presente, y a partir de esa relación se realiza una toma de decisiones para el futuro. En concordancia, es un elemento que puede promover el análisis crítico y político de estos medios. Con este fin se utilizaron criterios como los trasfondos, discursos, instituciones y símbolos políticos que contenía esta serie de televisión.

Luego del análisis de contenido se realizó un “anime foro” que contenía grupos focales en la institución llamada Liceo Samuel Sáenz Flores, ubicada en Heredia (Costa Rica). En este contexto se discutió el tema de la percepción del sistema educativo y se relacionaron las principales temáticas de esta serie con las diferentes manifestaciones de cultura política por parte de los estudiantes del grupo de trabajo.

Las actividades mencionadas tenían como propósito conocer la forma en que se construye la cultura política a partir de la visualización de estos contenidos. La interpretación de cultura política que se utilizó se basa en la pluralidad y el crono-holismo del concepto. Sobre estas características, Pye y Verba (1972) afirman que: “la cultura política es producto de la historia colectiva y las historias de vida de los miembros del sistema, por lo que concluyen en reconocer su aplicación tanto para eventos públicos y experiencias privadas” (citado en Cisneros y Sánchez, 1994, p. 21).

La inclusión del ámbito privado convierte la cultura política en un generador de percepciones a partir del diálogo. Al respecto, se amplía por Heller y Feher (1988), quienes afirman que “la afectividad en la vida cotidiana [...] no está alejado de lo político. Esto es, vida privada y espacio político no se encuentran desligados, dado que se traducen en consenso o disenso frente a la construcción de formas valorativas y legitimadoras de la cultura política” (Citado en Cisneros y Sánchez, 1994, p. 28). Por lo tanto, este término se valora como un sistema interactivo de símbolos y prácticas que conforman la percepción de la realidad política de cada sujeto o agrupación en un contexto determinado. Esta percepción de la realidad política se entiende como el diálogo respecto a cualquier estructura, proceso o actor social. Al ser pluralista y crono-holística puede ser analizada desde cualquier sujeto, contexto o temática.

La construcción de este tipo de cultura también se orienta a la conformación de un pensamiento crítico. Este estado de criticidad se basa en los preceptos de Wolfgang Klafki (1986), el cual lo define como: “[la capacidad] de autodeterminación, codeterminación y solidaridad en todas las dimensiones de la vida [afrentando] fuertes resistencias y contracorrientes sociopolíticas” (p. 42). Por consiguiente, empleando la cultura política a nivel del análisis de la educación, se buscó la emisión de percepciones basadas en el sistema educativo y su cotidianeidad, lo cual fue ilustrado por la serie de televisión.

Los resultados de este estudio se basaron en un principio de autonomía del estudiante. Al respecto, a los participantes se les consultó sobre su percepción ante diferentes temas del

sistema educativo. Además, fueron orientados a partir del diálogo sin que sus comentarios fueran intervenidos por los investigadores. Por consiguiente, las percepciones fueron obtenidas de su proceso individual y colectivo de construcción de cultura política a partir de sus experiencias previas y la visualización de *Assassination Classroom*.

¿QUÉ ES ASSASSINATION CLASSROOM?

Assassination Classroom es un anime basado en la historieta manga de Yūsei Matsui. La historia trata de un humanoide con forma de pulpo conocido como Korosensei que tiene el poder de destruir el mundo. Este ente llega a un acuerdo con los gobiernos mundiales para dejarse asesinar con la condición de que lo dejen ser el profesor de la Clase 3-E de una secundaria llamada Academia Kunugigaoka. Como incentivo, el Gobierno de Japón dará 10 billones de yenes al estudiante que logre asesinar al ente peligroso, y de esta manera otorgar una motivación extra para ejecutarlo. Por lo tanto, este docente decide combinar sus clases con lecciones de entrenamiento en asesinato para que sus alumnos puedan matarlo, y de esta dinámica proviene el nombre de “Clase del Asesinato”.

La Academia Kunugigaoka es ficticiamente la secundaria más prestigiosa de Japón. Es una institución que divide a los estudiantes según su promedio académico. En este contexto, los alumnos de la clase A tienen las mejores notas y los estudiantes de la clase E las peores. En consecuencia, los estudiantes desde la clase A hasta la D se encuentran en un campus equipado tecnológicamente y con facilidades de acceso. Contrariamente, la clase E se encuentra en unas instalaciones antiguas, descuidadas y aisladas en una montaña. Ante esto, la academia promueve un ambiente de etiquetas donde se valora a los estudiantes como genios, destacados, promedios, mediocres, entre otros. Igualmente, los estudiantes con mejores notas son los que mayor participación tienen en las dinámicas de poder dentro de la institución. Todos estos aspectos son asociados a una visión conductista de la educación.

Los estudiantes de la clase E tienen historias muy particulares como abusos familiares, problemas de identidad, seguridad y autoestima, desintegración familiar, indisciplina, *bullying*, entre otros, que forman parte del universo que se puede encontrar en la diversidad de aula. Además se denotan diversos problemas de aprendizaje en la mayoría de los alumnos producto de sus condiciones o un incorrecto tratamiento del ritmo y estilo de aprendizaje, así como de las técnicas de estudio.

Respecto al avance de la historia, poco a poco se va revelando que el deseo del profesor es realizar una educación diferente que desarrolle las capacidades individuales de los estudiantes de la Clase 3-E (ver la figura 1). En este sentido, desde un punto de vista epistemológico, la práctica de Korosensei se ubica en una estimulación de las inteligencias múltiples y en diversas manifestaciones de constructivismo. De esta manera, utiliza prácticas en sus estudiantes como el desarrollo de su autonomía, el uso de sus experiencias previas, el autoconocimiento respecto a las características de su aprendizaje, el andamiaje para reforzar debilidades de algunos con las fortalezas de otros, la atención personalizada y el aprendizaje colaborativo.

En el “entrenamiento como asesinos” que desarrolla el profesor, éste les enseña a utilizar sus conocimientos en diferentes ámbitos de la vida con metáforas sobre asesinato. Por ejemplo, suele utilizar una importancia metafórica sobre pulir un “segundo cuchillo”, insistiendo en que tanto en la cotidianidad como en la labor del asesino se necesita pulir diferentes habilidades para afrontar cualquier desafío, especialmente el desarrollo del aprendizaje. En consecuencia, el docente concentra sus esfuerzos en que sus alumnos puedan derrotar al sistema educativo y avanzar académicamente sin depender exclusivamente de la inteligencia lógico-memorística.

Figura 1. Imagen de una clase en *Assassination Classroom*



Nota: Los estudiantes de la “Clase E” alternan las lecciones con intentos de asesinar al profesor.

Sin embargo, el docente siempre prioriza la enseñanza antes que su propia seguridad, y sus métodos se basan en educación personalizada y desarrollo de capacidades (Uezu y Kishi, 2015).

http://www.funimation.com/admin/uploads/default/recap_thumbnails/7556888/home_spotlight/ASS0001.jpg

Assassination Classroom fue escogida debido a su total desarrollo en el ámbito escolar. Como se analizó previamente, su principal personaje tiene una perspectiva pedagógica alternativa, la cual debe enfrentarse a un modelo rígido y tradicional que desprovee a los estudiantes de la clase 3-E de toda capacidad para poder desarrollarse íntegramente y poder terminar con éxito sus estudios.

En cuestión de relaciones de poder, esta serie tiende a mostrar desde el primer capítulo, llamado “Tiempo de Asesinato”, una representación convincente de la realidad de aula que viven muchos estudiantes a nivel mundial. El verdadero peso de las relaciones hegemónicas se encuentra en la liberación personal de cada uno de los estudiantes de la “Clase E”. Por ejemplo, en el capítulo “Tiempo del Segundo Round” (Uezu y Kishi, 2016) el personaje Nagisa es un hombre

visualizado como un personaje femenino, únicamente por su apariencia y comportamiento. Se observó que este aspecto de Nagisa no es una representación propia de sí mismo, sino que su mamá era la culpable de que éste tuviera una apariencia de fémina debido a la frustración de las metas inconclusas de la madre (Uezu y Kishi, 2016). En concordancia, el diseño de mujeres dentro de estos medios japoneses suele estar acentuado por elementos estéticos tradicionales como el cuidado de la imagen y la fragilidad del personaje (García y López, 2012).

En la misma historia se logró argumentar cómo la educación fue un método de emancipación para Nagisa gracias a sus habilidades adquiridas en la “Clase E”. En la figura 2 se visualiza como Korosensei dejó de ser un simple transmisor de contenidos académicos y aconsejó a Nagisa para poder resolver problemas de su cotidianidad. De esta manera, Nagisa tomó un camino diferente al que su madre deseaba para él (Uezu y Kishi, 2016). Al respecto, se manifiesta un ejemplo de empoderamiento y de contrahegemonía que se manifiesta desde la jerarquía intrafamiliar.

Figura 2. Imagen de Korosensei (izq.) y Nagisa (der.)



Nota: El profesor estimula la autonomía del estudiante al proponerle que tome su propio camino hacia la autorrealización, y no por los deseos de otra persona, aun si ésta es su madre (Uezu y Kishi, 2016). http://www.funimation.com/admin/uploads/default/recap_thumbnails/7556888/home_spotlight/ASS0031.jpg

Otro aspecto que representa a esta serie es el sistema educativo como un filtro en el cual sólo la parte sobresaliente logra terminar y entrar en altos puestos del mercado laboral. Por lo tanto, es primordial para el director que la escuela tenga buena reputación según esos estándares. Como se puede observar en la figura 3, el director maneja una visión de la educación contraria a la de Korosensei, en la cual la prioridad es obtener puntajes altos sin importar el desarrollo de capacidades. Por tanto, aquellos que no pueden someterse a ese sistema son etiquetados como incapaces.

Acerca de los exámenes existe un simbolismo que los cataloga como objetivos a asesinar, ya que implican un obstáculo para el desarrollo óptimo de los estudiantes. Otro aspecto que se detalla es la complicidad de los profesores para mantener el sistema imperante y beneficiar sólo al grupo de alumnos destacados. Por lo tanto, esta serie funciona como un modelo ideal para asociar la realidad de los participantes con su entorno más cercano.

En resumen, dentro de *Assassination Classroom* el discurso es construido con base en la diferenciación entre el sistema educativo tradicional y el aplicado por Korosensei. Ante esto se genera un enfrentamiento constante entre el director y el profesor por ver cuál sistema tiene mayor éxito y cuál logra sobreponerse al otro. Asimismo, la clase A se identifica con el modelo tradicional mientras que la clase E se identifica con el alternativo, lo cual enfrenta de nuevo a dos polos opuestos que buscan acceder a una hegemonía o a una emancipación, respectivamente. Por último, el símbolo del asesinato es el eje principal, pero es usado más como recurso para demostrar la superación de la clase E respecto al sistema educativo y la vida diaria, que por su origen respecto a la eliminación del peligro que representa Korosensei.

Figura 3. Imagen del director de la Academia Kunugigaoka



Nota: El director siempre es presentado de forma sombría y terrorífica, ya que muestra una obsesión por los resultados cuantificables de los estudiantes de su academia (Uezu y Kishi, 2016).

http://www.funimation.com/admin/uploads/default/recap_thumbnails/7556888/home_spotlight/ASS0033.jpg

Assassination Classroom en su totalidad contiene diversidad de símbolos sobre liberación y autorrealización de los jóvenes. Los capítulos mencionados son algunos de los más representativos de la serie, ya que mezclaron aspectos de acción, política y fantasía con vida cotidiana, lo cual exalta aspectos comunes que viven los estudiantes. Además se logra resaltar la presencia de aspectos de poder presentes en la cotidianidad de un estudiante.

METODOLOGÍA

Se trabajó con un grupo de doce estudiantes, compuesto por diez hombres y dos mujeres entre 14 y 17 años del Liceo Samuel Sáenz Flores. La elección de la institución se dio por la relación que presenta con el anime. Al respecto, sus instalaciones se han encargado de albergar los festivales Kawaii y Kowai desde el 2008, los cuales consisten en un espacio interactivo para todos los fanáticos de este arte. Este evento permitió argumentar que el contexto y sus participantes de una u otra manera están envueltos por los diferentes tópicos a estudiar (Cultura Política y Anime).

Para fines informativos, los participantes fueron nombrados como Adrián, José, Alberto, Arturo, Antonio, Pedro, Ángel, John, Ana, Angie, Édgar y Flavio. Esta denominación se dio para mantener el anonimato de los menores de edad y para formar grupos focales.

La participación de los estudiantes fue clave para el cumplimiento de los objetivos de la investigación. Por consiguiente, el grupo de participantes permitió englobar la recolección de datos, de manera que fuera asimilada como un espacio y método cotidianos, flexibles y de discusión de la información. En este ámbito se desarrolló un “anime foro”. Esta técnica se expresa como una adaptación del término “cine foro”, para el cual Buitrago y Camacho (2008) mencionan que:

Es una herramienta metodológica que facilita y enriquece el diálogo entre el espectador y la obra audiovisual. La orientación del foro puede responder a una diversidad de temáticas, que deberán ser propuestas por quien lo conduzca o a partir de las expectativas propias del público. (p. 36)

Según lo anterior, y por consiguiente, un anime foro se adapta perfectamente por su carácter de estudio de un medio audiovisual. La intención de esta técnica fue interpretar las diferentes series que consumen los jóvenes e identificar cuáles de ellas crean alguna inquietud o dilemas que refuercen la temática por tratar. Con este propósito se utilizó *Assassination Classroom*.

Durante el anime foro se debió realizar una introducción para comunicar la temática por tratar. Sobre esto, Buitrago y Camacho (2008) argumentan que:

[Así se puede] ir generando un concepto propio y desarrollando su planteamiento. Al finalizar la proyección se abre el espacio para [compartir] ideas y el debate de las mismas. Al inicio de cada proyección se debe hacer una introducción, en donde se socialice [...] la obra y el por qué se eligió. (p. 37)

Por lo tanto, y según este argumento, antes de la visualización del anime foro se necesitó llevar a cabo una descripción que involucrara las características generales y la temática por tratar; es decir, aquello que se debe detectar. De esa manera, todos los colaboradores involucrados pudieron realizar una observación selectiva del contenido que se desea analizar desde diferentes perspectivas.

De igual manera, el anime foro debe ser una técnica guiada por un moderador, que en este caso fueron los investigadores. Se considera que “a través de una correcta tutorización, [los estudiantes pueden] llegar a convertirse en receptores activos de la información que les es transmitida, de forma que se convierten en espectadores críticos, lejos de la pasividad audiovisual” (Cabrillo, 2015, p. 5), y de tal modo se puede generar una construcción alternativa de cultura política. Además, como toda técnica de recolección de información, es recomendable que se tengan esquematizados los temas de interés para que no se desvíen de los ejes temáticos presentes en la propuesta.

Esto toma importancia debido a la existencia de diversos estudios que han abarcado la observación de anime con el desarrollo de la autonomía moral de los alumnos, la adquisición de compromisos consigo mismos y con la sociedad donde viven. De esta manera se puede lograr una educación integral en los adolescentes y fortalecer su dimensión moral y cívica (Sanabria, 2012). Por otro lado, en la última parte de esta técnica, los miembros del grupo de estudio pueden relacionar el tema con su cotidianidad mediante grupos focales. Según Gurdíán (2007), un grupo focal consiste en:

Una modalidad de los grupos de discusión que se caracteriza por centralizar-focalizar su atención e interés en un tema específico de la investigación, es decir, es una temática que es propio (se desprende) del tema central de estudio. Es de “discusión” porque realiza su trabajo de búsqueda mediante la interacción discursiva y la comparación o contraste de las opiniones de las y los miembros del grupo. (pp. 213-214)

Esta herramienta del anime foro funcionó como medio para generar discusión y debate entre los participantes en la investigación. A su vez, permitió la recolección de gran cantidad de información, conforme a la relación existente entre la cultura política y el anime dentro de los imaginarios de los estudiantes del grupo de estudio. En correlación, Forero, Herrera, Narváez y Perdomo (2015) plantean que:

Dentro del sistema simbólico la imagen la construye el individuo mediante lo aprendido a lo largo de su vida y de su contexto social en donde se forma. La imagen puede tomar varias interpretaciones por varios individuos, este tipo de cosas puede generar una manera de pensar acerca de la imagen la cual está generando una interpretación propia de lo visto anteriormente. (p. 19)

Los participantes del grupo focal aportan sus visiones personales de la temática vista, y esto se enriquece con la puesta en común de las diferentes versiones de cada uno. Por lo tanto, se construye un relato a partir de las experiencias manifestadas y se busca un método colaborativo para poder tomar las decisiones correctas de acuerdo con los resultados provechosos o erróneos en sus vivencias.

Conforme a las formalidades que se requirieron para el desarrollo de esta herramienta, se necesitó la delimitación de la cantidad de colaboradores. Para dicho asunto se consideró realizar dos grupos de seis personas, número que se tomó como pertinente para un buen

desenvolvimiento de las ideas y la discusión que se plantea. Esta decisión surgió al buscar una mayor cantidad de datos, gracias a que el estudio cuenta con tres investigadores, lo que permitió una mejor comprensión de las distintas ideas presentadas por los participantes en el estudio. Argumentado de la misma manera, una cantidad mayor a seis participantes no permite un buen desarrollo de las ideas, por la gran cantidad de argumentos que tendría que registrar cada investigador.

Según lo anterior, se puede argumentar que los grupos focales como parte del anime foro tienen su fundamento epistemológico en la complementación de argumentos y el trabajo cooperativo. Por lo tanto, se buscó que entre los estudiantes de este grupo pudieran desarrollar discursos entre sí. Para analizar esto se utilizaron los indicadores de disensos o ideas contrarias y el establecimiento de consensos.

En relación con el anime foro, los aspectos por estudiar fueron construidos por los mismos participantes y el investigador sólo sería un mediador e intérprete de esos temas. En este aspecto se debe tener en consideración el siguiente argumento de Gurdíán (2007):

Desde el punto de vista metodológico, [...] poseen elementos de la observación participante (OP) y de la entrevista cualitativa o en profundidad: es una forma de escuchar a la gente y aprender de ella a partir de su interacción discursiva en el grupo. (p. 214)

Por lo tanto, el anime foro utilizó los indicadores de prácticas cotidianas y la relación entre prácticas de los estudiantes y representaciones políticas del anime. Dicha selección permitió generar un primer acercamiento ante la crítica de temas políticos. Consecuentemente se presentan otros indicadores que se consideraron con la aplicación de los grupos focales, los cuales son: la percepción de los temas políticos mediante la autodeterminación, codeterminación y solidaridad de los estudiantes (pensamiento crítico), aspectos que se relacionaron con el consenso, disenso (cultura política, construcción de percepciones).

Es resumen, la intencionalidad de esta herramienta consistió en generar un debate de ideas presentadas por los mismos estudiantes. Equivalentemente se buscó una vinculación de los argumentos individuales con los demás participantes que evidencien una construcción de su cultura política con base en los argumentos presentados en el anime y el trabajo en grupo.

REFLEXIÓN E INTERPRETACIÓN CRÍTICA

En el anime foro se contempló observar series relacionadas con la percepción del sistema educativo. Éstas debían haber sido vistas con anterioridad por los estudiantes para que hubiera una identificación con dichas series. Al respecto, hay que resaltar que los jóvenes aprenden interactuando con formas de entretenimiento, las cuales no son tomadas en cuenta por los docentes a pesar de que llegan a ser más atractivas que las clases tradicionales. Por lo tanto, el uso de estos medios vinculados a temáticas utilizadas dentro del contexto de los estudiantes genera mayor motivación para el estudio de alguna temática (Sánchez, 2012).

Entre las series mencionadas por los participantes, la que se ajustó al fin deseado fue *Assassination Classroom*. Se observaron diversos capítulos de ésta que fueron utilizados para el conversatorio que planteaba la discusión de temas cotidianos dentro de la vivencia escolar y la percepción sobre el poder dentro de estas instituciones. Por lo tanto, se esperaban la búsqueda de soluciones y el planteamiento de visiones alternativas del modelo educativo.

El diálogo dentro de este ámbito se inició a partir de la identificación con las experiencias de los personajes de anime, es decir, los alumnos de la “Clase E”. Esta apreciación permitiría la posterior discusión de la jerarquización dentro de la escuela, el papel de los docentes, la discriminación, la evaluación y la finalidad de la educación. Por consiguiente, se deseaba abarcar la mayor cantidad de temas posibles que vincularan una crítica a este sistema.

Como introducción, se parte de la conciencia de la escuela como una institución política. En concordancia, esto es ejemplificado por Édgar al mencionar que:

[La jerarquía] es como alguien que controla algo o alguien y ejerce el poder sobre todos los demás. Incluso en la escuela hay una jerarquización, donde está la directora, los profesores, los administrativos y en el fondo, uno [el estudiante]. Esto es bueno y malo porque se mantiene un orden, pero en otras situaciones es más bien el profesor que se aprovecha de esto. (Anime foro 3.2, noviembre 2015)

Este tipo de comentario afirma que la institución mantiene una interacción de poderes, y que además dichas circunstancias no son las ideales, ya que, como comenta Angie: “Si hay un abuso del poder, no funciona la jerarquía” (Anime foro 3.2, noviembre 2015). Los estudiantes, por tanto, visualizaron en este anime foro una posibilidad para expresar sus visiones de mundo y a la vez identificarse con el anime.

Sobre la identificación con la serie, destacó lo afirmado por Flavio y Ana, que mencionaron: “¡Yo he estado en la Clase E!” (Anime foro 3.1, noviembre 2015), lo cual manifiesta un reconocimiento inicial con las experiencias de los personajes ficticios. Por consiguiente, ellos como estudiantes dentro de un sistema formal consideran que las situaciones que viven y las relaciones de poder que existen en su entorno se relacionan directamente con este anime. Además, este tipo de comentarios demuestran que el proceso de diálogo fue sencillo, ya que los participantes realizaban constantes comparaciones entre la realidad política y las historias observadas.

Otro rasgo sobre la “Clase E” es ser considerada como un grupo excluido y conformado por estudiantes etiquetados como *vagos*, *incapaces* o *malas influencias*. Por consiguiente, en esos personajes había un sentimiento que apropiaba esas etiquetas y se consideraban como la “basura de la escuela”, lo cual provocaba que no creyeran en sus capacidades. Similar a este tema, Flavio relató su experiencia de la siguiente manera:

A mí en la escuela porque no soy el más grande cerebro del mundo, no tuve notas medianamente buenas y mi grupo era muy bueno entonces como que se burlaban de mí como si fuera retrasado mental, bueno lo soy pero no tanto. (Anime foro 3.1, noviembre 2015)

Acerca de esta apreciación, el estudiante deja de creer en sus alcances dentro de diferentes ámbitos, debido a la dificultad de mantenerse dentro de la dinámica académica. Por otro lado, esto se ve complementado con la presión ejercida por compañeros y miembros de la comunidad escolar, ya que si no se obtienen estándares de calidad se le empieza a ver como un inadaptado al medio. De igual manera, este sentimiento impuesto puede ser dirigido también a un grupo, ante lo cual Édgar afirmó que:

Siempre existe la clase E; este año fue como acomodaron a los décimos, porque como que todos estaban bien organizados, pero hicieron una chanchada¹ para que la sección 10-5 tenga los mejores promedios y la 10-6 ya los promedios no son tan altos y la 10-8 pues es la peor. (Anime foro 3.2, noviembre 2015)

Esto se asocia con la clase de *Assassination Classroom* al categorizar los diferentes grupos por una clasificación según su rendimiento académico. Por lo tanto, existe una conciencia sobre la importancia de las notas en la asignación de beneficios para algunos. Igualmente, lo dicho por este participante establece la percepción de la escuela como una institución política y jerarquizada integrada por distintas formas de poder.

De la misma manera, este tema abre un debate sobre la existencia de discriminación proveniente desde la enseñanza. Esto se debe al sentimiento que los participantes tienen sobre la segmentación y el trato de los estudiantes. De acuerdo con este tema, Angie comentó que: “los profesores con los más ‘inteligentes’ de la clase es una pura argolla”, y Édgar concluye diciendo que: “el que es inteligente se lo pasan alabando o lo comparan a uno con ellos” (Anime foro 3.2, noviembre 2015).

A partir de la postura de los estudiantes se detalla que ellos deben lidiar con la búsqueda de beneficios y encajar dentro de una categoría para ser escuchados. Con respecto a este punto había un consenso general en que la figura del docente presentaba problemas. Poniendo un caso, se considera que hay una insatisfacción con el modo de realizar las cosas, a lo cual Édgar comenta que:

A mí me parece que a los profesores les deberían de dar más lecciones, no deberían ser únicamente como dos, en las cuales explique, haga una práctica y jale,³ que sea más general, explique y después vaya uno por uno, y una vez que cuando ya todo el mundo entiende pueda hacer una práctica. No como el típico profesor que explica y luego dice hagan de la página 20 a 30 y se va a comer. (Anime foro 3.1, noviembre 2015)

Este comentario permitió evidenciar la asimilación del profesor como figura de autoridad, y cómo se ven afectados los derechos de los estudiantes acorde a las decisiones del docente. Además, facilitó que los estudiantes comentaran experiencias y prácticas vinculadas con la discriminación y la docencia. Teniendo en cuenta que los estudiantes viven en su cotidianidad

1 Costarriqueñismo que se refiere a una trampa o acción deshonestista.

2 Costarriqueñismo que simboliza relaciones por conveniencia.

3 Costarriqueñismo empleado como sinónimo del verbo “ir”.

este tipo de eventos, se afirma que los privilegios son considerados como poder y que esto les permite acceder a beneficios con los que no cuentan otros actores de la dinámica escolar. Incluso, dentro de los miembros de los grupos focales trataron este asunto al mencionar Flavio y Ana que “Ángel no dice nada porque es un privilegiado; Ángel es Ángel” (Anime foro 3.1, noviembre 2015). Esto se puede relacionar con lo ocurrido en *Assassination Classroom*, ya que existía descontento de los protagonistas por sus condiciones de estudiantes “promedio” o “mediocres”.

Añadiendo a esta idea, se afirma que los profesores suelen afectar a un estudiante o un grupo si existe una relación con otros que han sido etiquetados como problemáticos. Sobre esto, Angie mencionó que “en Francés, cuando un compañero le empezó a gritar a la profe, la profe utilizó el castigo con toda el aula y no nos volvió a adelantar más porque él le faltó el respeto”, y Adrián agregó:

A veces cuando existe un grupillo que está hablando y uno por estar cerca de este grupo no escucha o no entiende. Si uno vuelve a preguntar, no vuelve a dar la explicación como castigo a ese grupo, aunque sea para toda el aula. (Anime foro 3.2, noviembre 2015)

Estos comentarios se complementan al expresar que los docentes afectan a todo el conjunto, en lugar de esa persona, lo cual es considerado como injusto y autoritario. Realizando una comparación con *Assassination Classroom*, un personaje llamado Karma ayudó en alguna ocasión a un miembro de la “Clase E”. Este evento provocó que perdiera el apoyo de su profesor y fuera enviado, a pesar de sus buenas notas, a esta clase marginada (Uezu y Kishi, 2015). En concordancia, este aspecto pudo haber sido una justificación para que los estudiantes se expresaran sobre este tema y sus experiencias.

Ante estas circunstancias, los estudiantes manifestaron su solidaridad con las personas afectadas por estas dinámicas. Ante esto, Ana dijo que “[un] profesor de Inglés puso un ejemplo en la pizarra diciendo: ‘Fulanito no tiene la sonrisa más linda del mundo’. ¿Cómo va a decir ese tipo de cosas y a avergonzar a las personas de esa manera?” (Anime foro 3.1, noviembre 2015). Esta frase resalta la convicción de evitar hacer ese tipo de acciones y promover un respeto sobre situaciones que pueden sucederles a ellos. Del mismo modo, los estudiantes dentro del papel de docentes buscarían emitir un cambio. Nuevamente, Ana narra lo siguiente:

La profesora dijo que estaba harta de ver estudiantes que no hacían nada y que eran mediocres, y otra profesora le dijo: “déjelos, de por sí necesitamos quién nos limpie las aulas”, como asegurando que iban a terminar siendo conserjes. Yo me dije: “esto es algo que tiene que llegarme y motivarme, cómo van a decir eso de un alumno. En lugar de decir busquen a los papás y busquen ayuda”. También hay alumnos que nunca hacen nada, pero ya eso es problema de ellos si no lo supieron aprovechar; también hay alumnos que con ayuda pueden llegar altísimo y nadie les brinda nada y haber dicho eso nada que ver. Me indignó. (Anime foro 3.1, noviembre 2015)

Sobre este discurso de Ana, se evidencian diversas manifestaciones de cultura política. En primer lugar, las profesoras justifican dentro del sistema imperante la necesidad de excluir estudiantes para generar mano de obra barata. Por otro lado, Ana se manifestó de tal manera que buscaría una acción política que transforme estas condiciones. Por lo tanto, las docentes como figura se desvirtúan y generan una actitud contrahegemónica por parte de la estudiante.

En contraste con esta figura negativa, Korosensei, el profesor de *Assassination Classroom*, es un docente que se preocupa por sus estudiantes y que desea romper las etiquetas que no permiten resaltar las capacidades de cada estudiante. Sobre esto Adrián mencionó: “como Korosensei, yo creo que cada uno se destaca en una materia y otra le cuesta más. Como yo puedo ser mejor en dibujo, él puede ser mejor en música” (Anime foro 3.2, noviembre 2015). Por consiguiente, los participantes en esta investigación tuvieron conciencia de que existían personas acordes a esta figura. Por ejemplo, Ana afirmó:

Siempre hay [un profesor] que trata de enseñar las cosas diferentes. Cuando estaba en séptimo había un profesor que era de lo mejor, nunca me fue tan bien en *mate* y nos enseñaba videos donde explicaban los temas y videos que eran realmente graciosos. Lo trataba a uno súper bien, y a la gente que se portaba mal, les ponía castigos como ponerlo en la esquina pero nada más, no llegaba y lo empezaba a poner en ridículo a uno y cosas así. Para mí era un excelente profesor. (Anime foro 3.2, noviembre 2015)

Este ejemplo funcionó como introducción para partir de la figura ideal de un profesor por parte de los participantes. Este docente aceptado por los estudiantes representa a aquel que utiliza metodologías que los toman en cuenta como individuos con particularidades y talentos por desarrollar. Esta es una figura antagónica al profesor que evalúa del mismo modo a todos sus alumnos. Por lo tanto, el modelo de docente mencionado vendría a ser un actor político de la institución asociado con Korosensei al desear buscar un cambio en la dinámica habitual de clase.

Considerando lo mencionado previamente, la representación perfecta de Korosensei como profesor también se ve reflejada en su capacidad de enseñar según las capacidades individuales. En este ámbito, Ana dijo que:

Yo creo que [...] lo que hace la gente trae muchas consecuencias para uno. Como decía [Korosensei] “Se están subestimando demasiado y creen que sin hacer nada no pueden hacer mucho”. O sea que al ser de la Clase E ya no podían hacer nada, de que no iban a pasar, entonces uno se encierra en una burbuja de que es idiota y al final nunca sale adelante. (Anime foro 3.1, noviembre 2015)

De acuerdo con lo emitido por esta estudiante, el deseo del profesor de la “Clase E” es la igualdad de oportunidades y generar un crecimiento personal en sus alumnos. Esto permite establecer un punto de comparación con la forma tradicional de enseñar. En consonancia con este aspecto, Édgar dijo que “un estudiante no se debería calificar sólo por las notas” (Anime foro

3.2, noviembre 2015). Por lo tanto, ambas formas de enseñar ponen en evidencia la necesidad de un cambio y acercar a sus docentes hacia la pedagogía de Korosensei.

Considerando ahora la problemática que se ha desarrollado, los participantes en su mayoría culpan al sistema de evaluación por la baja calidad educativa. En este sentido, sobresale la figura del examen, que, según Édgar, “para nosotros [...] no tienen nada de relevancia con la realidad” (Anime foro 3.2, noviembre 2015). Por lo tanto, se ve este instrumento como un elemento no deseado y problemático dentro de su diario vivir.

Como punto de comparación, dentro de la “Clase E” se visualizan los exámenes como objetivos a matar, siendo éstos una amenaza y un obstáculo en su ascenso educativo. Más aún, los estudiantes de *Assassination Classroom* al perder estas evaluaciones son asesinados, haciendo una metáfora respecto a su eliminación del grupo de notas altas, o bien de la escuela en sí. Por consiguiente, esta historia permitió relacionar la vivencia de los participantes en la investigación, ya que ellos se sienten condicionados dentro de su cotidianidad escolar.

En otro tema, la eliminación del examen en el ámbito escolar se valora positivamente por parte de los estudiantes al ser representada como una alternativa. Ante este tema, Ana criticó:

Este año la profe de Francés tomó la decisión de no hacer el examen final; ella va a hacer un proyecto que es duro y hay que hablar en francés sobre maneras de reciclaje y un montón de cosas. [Sin embargo], yo pienso que también los exámenes tampoco deben ser impuestos porque no todas las personas pueden. Yo estuve hablando con una amiga y dijimos que los exámenes eran muy extraños porque nunca funcionamos bajo presión, entonces a mí me ponen un examen y yo me quedo en blanco. Hay prácticas que yo hago bien, cosas que hago bien, soy súper buena exponiendo. Yo podría exponer materias frente a gente desconocida y me ganaría los puntos pero no, a uno le imponen el examen. (Anime foro 3.1, noviembre 2015)

El tipo de educación propuesta por Ana se asemeja a lo realizado por Korosensei en *Assassination Classroom*, ya que no se concentra solamente en una habilidad, en este caso la lógica-memorística. El hecho de cuestionar este sistema demuestra un sentido de resistencia dentro de su cultura política, lo cual los hace conscientes de una condición que atenta contra un derecho fundamental como la educación. De igual manera, esto se puede determinar como una visión utópica de la educación en la cual se consideren las diferentes habilidades. Por consiguiente, si alguno de estos participantes fuera educador, o tuviera que tomar decisiones en este sector, generaría cambios según sus ideales.

A partir de los comentarios sobre las características de la escuela se pensó en averiguar cuál era el propósito del sistema educativo, según los estudiantes. En este tema hubo un consenso general de que “el verdadero fin debería ser conseguir sus sueños” (Anime foro 3.1, noviembre 2015). Ejemplificando esto, Adrián afirma que “la educación debería ser enfocada en lo que a uno realmente le agrada, ya que se puede desarrollar más en lo que le gusta y no igualmente en cosas que no me agradan” (Anime foro 3.1, noviembre 2015). Con este fin, los estudiantes plantean una visión utópica de la educación, donde el verdadero propósito es desempeñarse en sus intereses, más que en un conjunto de materias con diversas vocaciones.

Como último aspecto, al salir de la secundaria, los estudiantes desearían buscar la forma de desenvolverse en ámbitos relacionados con sus gustos. Con este propósito, Édgar dice que una obligación es “elegir una carrera que le guste, en la universidad que a usted le guste y trabajar en lo que a usted le guste” (Anime foro 3.2, noviembre 2015). De esta manera, se manifiestan señales de auto- y codeterminación que les permiten alternativas a la presión educativa. Estas formas diversas a la educación plantean la visión de que este aspecto debe colaborar con el desarrollo personal de las personas y que debe funcionar como medio de ayudar a la humanidad. De igual manera, para generar estas funciones se necesita vocación, es decir, el deseo de estudiar aquello que se desea y tener un objetivo de transformación claro en un entorno y una profesión determinados.

La generación de pensamiento crítico y la construcción de discursos al observar anime no son algo pasajero sino un estilo de vida (Hernández, 2013). Esta actividad constante les permite darle sentido al discurso del anime respecto a la perspectiva social (Polianato, 2009). Por lo tanto, las respuestas de los estudiantes fueron posicionadas desde sus intereses, sus metas y los fines que desean alcanzar de acuerdo con la formación de su cultura política.

CONCLUSIONES

Este estudio permitió acercarse a visiones de la realidad que pocas veces son captadas debido a la falta de medios de expresión para los estudiantes. Los jóvenes dentro del espacio escolar suelen ser silenciados y pasan a ser agentes pasivos dentro de las decisiones que se toman. Además, el anime desempeñó un papel clave al sensibilizar a los participantes con situaciones que podían pasarles o les estaban ocurriendo en ese momento. Actualmente la industria creativa del entretenimiento ha desarrollado productos que no sólo cumplen los fines propios del ocio o la distracción de los más jóvenes, sino que también abarcan objetivos específicos que podrían aprovecharse en el campo de la educación, pudiéndose valorar dentro del entorno del aprendizaje escolar (Horno, 2011).

Existen otros estudios que utilizan el producto animado japonés e incluso el manga como eje principal de la metodología educativa (Cabrillo, 2015; Forero *et al.*, 2015), y cuyos resultados indican que la utilización de modelos cercanos y familiares, como sería el caso de las series o películas anime, puede fomentar la participación y motivación de los estudiantes. Con este fin, el ejercicio de comparación con la “Clase E” fue el mayor generador de perspectivas, lo cual se vio evidenciado en la identificación con los personajes y la narración de hechos similares a los vistos.

Las similitudes entre la realidad de los estudiantes del grupo en cuestión y los acontecimientos del anime demostraron que el sistema educativo presenta problemáticas globales que se deben resolver. Más aún, las percepciones emitidas demuestran que los alumnos son conscientes de las deficiencias del sistema. Por consiguiente, las realidades japonesa y costarricense no se muestran aisladas en este tema a pesar de las distancias geográficas, lingüísticas y contextuales.

La forma en que Yūsei Matsui elabora su obra pone de relieve la necesidad de que se lleve a cabo una revisión de la pedagogía tradicional. El diseño de personajes se da buscando

la concientización de la figura del docente y del estudiante como agentes políticos capaces de asumir un cambio en la realidad educativa. En este contexto, logra establecer un papel de víctima asociado en la figura del alumno, de manera tal que no se limite a la simple victimización, sino a la búsqueda de una acción para conseguir una educación de calidad.

Según los parámetros mencionados, los estudiantes lograron realizar una vinculación entre escenarios cercanos a su entorno y eventos ocurridos. Esto reveló que la distancia entre la ficción y la realidad depende de la relación de los estudiantes con su cotidianidad. Por consiguiente, el reconocimiento de las problemáticas trascendió también a la búsqueda de soluciones o de visiones alternativas de lo acontecido dentro de su contexto (Montero, 2008). Esto evidenció una construcción de cultura política orientada hacia el pensamiento crítico.

A partir de la idea anterior, se deduce que el pensamiento crítico requiere aspectos más allá de simplemente observar el anime. Esto se explica porque las series solamente dan una interpretación de acontecimientos que pueden ser relacionados con eventos reales. Sin embargo, los estudiantes tienen conocimientos y valores previos que les permiten realizar esta asociación (Forero *et al.*, 2015). Por consiguiente, aquello que los estudiantes valoran como correcto permite el desarrollo de consensos y disensos a través de la expresión. Mientras tanto, los medios observados solamente activaron la discusión y concientización de los eventos desarrollados en el anime observado.

Por último, el hablar y sensibilizar sobre esos temas generaron deseos de transformación. Los estudiantes demostraron manifestaciones de autodeterminación, codeterminación y solidaridad, que los llevaban a la búsqueda conjunta de cambios. Por otro lado, se evidencia una lucha de poderes constante con las figuras de autoridad como los profesores. Esto define que el llegar a consensos y disensos permitió que se buscaran formas alternativas de la educación. Este aspecto reconoció que los estudiantes podían ser conscientes de su capacidad política, sus alcances y limitaciones dentro de la institución.

REFERENCIAS

- Buitrago, E. y Camacho, N. (2008). *El cine foro como metodología de enseñanza en el aula para la identificación y acercamiento a las competencias ciudadanas en un grupo de grado cuarto de la institución educativa San Fernando* (Tesis de Licenciatura). Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira, Colombia.
- Cabrillo, I. (2015). *Magia a la luz del umbral: el cine de Miyazaki en el aula* (Tesis de Grado). UCrea: Universidad de Cantabria, Cantabria, España.
- Cisneros, C. y Sánchez, J. (1994). Cultura política. *Cuadernos de Ciencias Sociales*, 75, 1-62.
- Cobos T. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura Otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, 15 (72). http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf
- Forero, J., Herrera, M., Narváez, B. y Perdomo, W. (2015). *El manga, una herramienta didáctica en los procesos de lectura*. Bogotá: Facultad de Educación.
- García, J. y López, F. (2012). La representación icónica y narrativa de la mujer en el cómic japonés masculino: el shounen manga y el horror manga. *Cuestiones de género: De la igualdad y la diferencia*, 7, 119-136. <http://dx.doi.org/10.18002/cg.voi7.906>

- Godínez, A., León, E. y Pescod, H. (2016). *Anime y manga como medios de construcción de cultura política: Una experiencia con estudiantes del Liceo Samuel Sáenz Flores*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de Costa Rica, Heredia, Costa Rica.
- Gurdián, A. (2007). *El paradigma cualitativo en la investigación socio-educativa*. San José, Costa Rica: Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana (CECC).
- Hernández, M. (2013). La narrativa cross-media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento: estudio del manga, el anime y los videojuegos (Tesis de Doctorado). Universidad de Murcia, Murcia, España.
- Horno, A. (2011). Animation in the lecture room. *INTED2011 Proceedings*, 4700-4706.
- Horno, A. (2012). Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. *Con A de Animación*, 2, 106-118.
- Klafki, W. (1986). Los fundamentos de una didáctica crítico-constructiva. *Comunicación: Estudios Venezolanos de Comunicación*, 83, 37-79.
- Montero, L. (2008). Historia y animación: el caso de La tumba de las luciérnagas. *Oh Olho da História*, 10. <http://oolhodahistoria.ufba.br/wp-content/uploads/2016/03/laura.pdf>
- Polianato, A. (2009). Percepción (posmoderna) y el “hacer sentido en el anime”. En *Anuario de Investigación 2008* (pp. 670-702). México: Depto. de Educación y Comunicación, UAM.
- Sanabria, J. (2012). Propuesta pedagógica: El anime como material didáctico de la educación secundaria. (Tesina de Licenciatura en Pedagogía). UNAM, Facultad de Filosofía y Letras. México D.F., México.
- Sánchez, A. (2012). Del anime a la literatura: elementos de la narración - Una secuencia didáctica para fortalecer las competencias literaria y estética en la escuela. *Redlecturas*, 4. <http://www.faceduacion.org/redlecturas4/?q=node/31>

Referencias audiovisuales

- Uezu, M. (Escritor) y Kishi, S. (Director). (2015). Tiempo de Asesinar. En Funimation (2015) *Assassination Classroom Assassination Time* [Imagen]. http://www.funimation.com/admin/uploads/default/recap_thumbnails/7556888/home_spotlight/ASS0001.jpg
- Uezu, M. (Escritor) y Kishi, S. (Director). (2015). Tiempo de Asesinato. [Episodio de serie de televisión]. En Tachimoto, H., Shimizu, K., Yamanishi, T., Yokozawa, Y. (Productores Ejecutivos), *Assassination Classroom*. Tokio: Lerche.
- Uezu, M. (Escritor) y Kishi, S. (Director). (2016). Fin del tiempo lectivo, Segundo periodo. En Funimation (2016) *Assassination Classroom End of Term Time 2nd Period* [Imagen]. http://www.funimation.com/admin/uploads/default/recap_thumbnails/7556888/home_spotlight/ASS0033.jpg
- Uezu, M. (Escritor) y Kishi, S. (Director). (2016). Tiempo del Segundo Round. En Funimation (2016) *Assassination Classroom Time of Second Round* [Imagen]. http://www.funimation.com/admin/uploads/default/recap_thumbnails/7556888/home_spotlight/ASS0031.jpg
- Uezu, M. (Escritor) y Kishi, S. (Director). (2016). Tiempo del Segundo Round. [Episodio de serie de televisión]. En Tachimoto, H., Shimizu, K., Yokozawa, Y., Imai, Y. (Productores Ejecutivos), *Assassination Classroom Second Season*. Tokio: Lerche.