

## Espiritualidad Y Florestanía Amazónica: Los Animes Y Mangas En la Construcción Axiológica De Los Discentes Ifapianos De Macapá

Izabel Meireles da Silva Rodrigues<sup>1</sup>, Julia Santana Gortz<sup>2</sup>,  
Ricardo Soares Nogueira<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Discente del Curso Técnico en química del Instituto Federal de Amapá – Campus Macapá y Miembro Estudiante del GPRHUM.

<sup>2</sup>Discente del Curso Técnico en química do Instituto Federal de Amapá – Campus Macapá y Miembro Estudiante del GPRHUM.

<sup>3</sup>Profesor EBTT del Instituto Federal de Amapá – Campus Macapá. Líder del Grupo de Pesquisa en Religiosidades Aplicadas a las Humanidades – GPRHUM.

---

**RESUMEN:** El artículo científico analiza el interés de los estudiantes de la escuela secundaria técnica integrada del Campus Macapá del Instituto Federal de Amapá con la literatura japonesa en forma de manga y sus producciones televisivas y cinematográficas como el anime. Cómo se trabajan y cultivan aspectos como la preservación y la relación con la naturaleza y el respeto y la convivencia entre las diferentes generaciones, forman el foco principal de la investigación. Los enfoques que atraen la atención de la juventud amazónica en esta confrontación ideológica y cultural se perciben y acentúan en la construcción axiológica de los estudiantes involucrados.

**Palabras clave:** orientalismo, sintoísmo, religión tradicional, shonen.

**RESUMO:** O artigo científico analisa o interesse dos discentes do ensino médio técnico integrado integral do Campus Macapá do Instituto Federal do Amapá com a literatura japonesa sob a forma de mangá e suas produções televisivas e cinematográficas como os animes. De que maneira os aspectos como a preservação e a relação com a natureza e o respeito e convivência entre gerações diferentes são trabalhadas e cultivadas, formam o foco investigativo principal. As tratativas que chamam atenção da juventude amazônica neste confronto ideológico e cultural são percebidas e acentuadas na construção axiológica dos discentes envolvidos.

**Palavras-chave:** orientalismo, xintoísmo, religião tradicional, shonen.

---

Date of Submission: 01-06-2020

Date of Acceptance: 16-06-2020

---

### I. INTRODUCCIÓN

La práctica pedagógica y el convivio con el alumnado de la Enseñanza Mediana en la forma integrada e integral en el Campus Macapá del Instituto Federal de Educación, Ciencia y Tecnología de Amapá, nos llevó a percibir el interés de parte de los adolescentes y jóvenes para con la cultura japonesa a través del consumo de mangas y animes, siendo estos temas constante en los pasillos de IFAP durante los momentos de descanso, sin contar el uso en materiales escolares y dibujos de imágenes espontáneas, creando un agremio específica a este tema. En los últimos semestres lectivos, se tiene promovido la creatividad a través de metodología de enseñanza, donde los discentes espontáneamente pasaron a elegir un producto técnico-pedagógico para entregar como parte evaluativa donde los mismos deberían adaptar las bases científicas y tecnológicas del Componente Curricular Filosofía a la comprensión de la asimilación del conocimiento a través de periódicos, fotografías, poesías, historietas y MANGAS. Este último luego aglutina los discentes en conversaciones e ideas que surgen en clase. Por el arte y estética la Filosofía hay colaborado para todos estos cambios de experiencias didácticas y metodológicas.

Otro dato curioso de esta Pesquisa Aplicada es que *en principio* había sido pensada y planeada teniendo como público blanco los discentes de la enseñanza mediana, pero hubo la búsqueda por parte de discentes de la enseñanza superior que aprecian animes y ya acompañaran una de las tres estorias aquí comentadas.

De esta manera, algunos contactos fueron establecidos con la aplicación de cuestionarios se tornando una realidad. En principio, veinte adolescentes y jóvenes se dispusieron a colaborar, firmando el TCLE – Termo

de Consentimiento Libre y Esclarecido en el modelo interno del GPRHUM y respondiendo al cuestionario propuesto, con los resultados bajo presentados en este texto.

Con este material la Pesquisa Aplicada registrada en SUAP a través del Grupo de Pesquisa en Religiosidades Aplicadas a las Humanidades – GPRHUM, presentó los primeros resultados en el I Encuentro Nacional de Filosofía en el Amapá, evento organizado por la Universidad Federal de Amapá – UNIFAP y Universidad del Estado de Amapá – UEAP. El evento ocurrió en la sede principal y provisoria de UEAP el día 20 de noviembre de 2019 y la Comunicación Oral, que está disponible en [www.enfa-filosofia.blogspot.com](http://www.enfa-filosofia.blogspot.com), fue intitulada como “Espiritualidad en animes y sus impactos metafísicos en la conciencia de una florestanía del joven de Amazonia” siendo bien recibida por el público presente. Posteriormente, los Anales del evento científico fueron publicados y disponibles en la Red Mundial de Computadores, encontrándose este material referente a la Pesquisa Aplicada aquí mencionada en la página 49 de la 4ª Sesión de Comunicaciones.

Otra experiencia significativa que esta Pesquisa Aplicada tiene construido con los adolescentes de la enseñanza mediana integrada integral de IFAP – Campus Macapá es el incentivo por la lectura, pues durante el ‘horario de atendimento al discente’ del Líder del GPRHUM, los interesados se reúnen para apreciar la lectura de mangas, siguiéndose charlas informales sobre cuestiones existenciales, éticas, morales y religiosas. Las primeras estorias abordadas fueron:

1. *O Homem que Foge, de Nigeru Otoko* (Volumen Único);
2. *Feridas, de Hiro Kiyohara* (Volumen Único);
3. *Samurai 7, de Akira Kurosawa* (2 Volúmenes); y
4. *Dawn, de Shinshu Ueda* (6 Volúmenes).

Por lo tanto, la búsqueda por este tipo de literatura es el consumo por producciones de animes y mangas están siendo direccionadas a la lectura de forma general, despertando la conciencia filosófica de los discentes que brevemente estarán en el mercado laboral ejerciendo la profesionalización de manera política, ético-ambiental, moral y metafísica con su protagonismo.

## II. EL ARTE DE LOS ANIMES Y LA ENSEÑANZA DE VALORES AMBIENTALES Y FAMILIARES: un análisis de tres obras.

Los animes son un medio de entretenimiento de origen oriental, en sus tramas pueden ser percibidos varios aspectos culturales, históricos y sociales, los tornando un puente para que personas de hogares distintos tengan conocimientos de tales elementos de la cultura oriental (SANTONI, 2017). En esta Pesquisa Aplicada nos interesó los animes que abordan la espiritualidad a partir del respeto por la memoria de los antepasados y con fuertes lazos de pertenecimiento con la naturaleza, caracterizando así el fenómeno de la espiritualidad y el porqué de esta despertar la curiosidad y el interés de adolescentes y jóvenes de la Amazonia. A seguir serán analizados tres animes: Kamisama Hajimemashita, Earth Girl Arjuna y Noragami, con dos temporadas, teniendo la primera 12 episodios y 2 OVA’s y la segunda temporada intitulada de Aragoto con 13 episodios y 2 OVA’s.

**2.1 Kamisama Hajimemashita:** es un anime que cuenta la estoria de Nanami, una chica que se cambia en una divinidad de un santuario y el mundo espiritual al cual pasa a pertenecer (KAMISAMA Hajimemashita, 2012). Anime que posee una buena representación de como los conceptos culturales y espirituales son retratados de manera creativa en ese medio de entretenimiento. A lo largo del anime son presentados varios personajes que son dichos como divinidades, como en una en el himemiko (episodio 03), yonomori (episodio 04), narukami (episodio 05), otohiko (episodio 10), entre otros. Pese a ser personajes apenas del mundo del anime, ellos hacen alusión a la diversidad de dioses presentes en el folclore japonés. Es importante esclarecer al(los) lector (es) que en las tradiciones antiguas el término dioses es sinónimo de fuerzas de la naturaleza, así como demonios que son espíritus, buenos o malos, desencarnados.

Uno de los personajes de mayores relevancias a la trama, Tomoe, es una figura bastante conocida del folclore japonés, una kitsune, o sea, un zorro. Estos personajes misteriosos están relacionados al divino, tanto en el sintoísmo cuanto en el budismo, conocidas por ser traviesas y tramposas, ellas poseen poderes sobrenaturales como la capacidad de cambiar de aspectos, incluso humano (FERREIRA, 2014). La importancia de las Kitsunes es tremenda que SEGANFREDO (2015) reserva un capítulo de su obra aquí referenciada para este bello ser mitológico, intitulado ‘Kitsunetokoya, el zorro barbero que engañó el Samurai Saizoemon’ (Cf. p. 36- 41). Durante todo el anime es siempre mostrado como la relación entre las personas y la naturaleza está relacionada al espiritual, en especial cuando se habla del árbol de sakura, símbolo de la naturaleza de Japón. También es bastante notable como la jerarquía tanto en la escuela cuanto en cuestión de generaciones y de cargos superiores. En algunos momentos de la trama puede ser relacionado hasta mismo el sexto chakra que está íntimamente relacionado con el espiritual, el chakra del tercero ojo, el chakra frontal do Ajna.

Así, *kamisamahajimemashita* aborda de manera creativa el tema de espiritualidad. En su mayor, los animes son basados en los aspectos culturales de Japón, mostrándose una manera alternativa de conocer un poco de ese país que tanto tiene a ofrecer y enseñar.

**2.2 Earth Girl Arjuna:** este es unanime con 13 episodios, creado por Shoji Kawamori, La protagonista Juna Ariyoshi pasa por una ECM (Experiencia Casi Muerte), que cambiará su vida, sus sentimientos, comportamiento y su visión del mundo y de las personas a su alrededor. El anime en sí es una fuerte crítica a la destrucción del planeta, presentando el problema ecológico como pan de fondo de la trama. Cuestiones como pesticidas en las plantaciones a causa del capitalismo, contaminación de las nacientes y del aire, la amenaza nuclear, pesquisas genéticas antiéticas e inmorales, dependencia química en la juventud y manipulación genética de los alimentos son temáticas recurrentes en todos los capítulos del anime.

Arjuna tras pasar por su ECM conoce Chris que le habla de la existencia de los *Raajas*. Así, la joven se transforma en una especie de avatar del tiempo, recorriendo un desdoblamiento astral para comprender y salvar el planeta tierra y la humanidad, están presos y víctimas de una vida superficial, mecánica.

Los episodios más emblemáticos son 03 – *Lágrimas da Floresta*, 04 – *Transmigração*, 05 – *Pequenas Vozes*, 09 – *Antes de Nacer*, 10- *Os Genes Vibrantes* y 11 – *Um Dia sem Retorno*. Todos abordando, a partir de experiencias extracorpóreas, cuestiones relacionadas a la naturaleza con sus espíritus conocidos por el sintoísmo y por la reverencia de los antepasados, sobre todo cuando la historia se pasa en pequeñas aldeas.

Como tratado, las influencias que *Earth Girl Arjuna* recibe son del Sintoísmo y de la Mitología Hindu. La primera, esto es, el ‘camino de los dioses’ presenta las fuerzas de la naturaleza y la memoria de los antepasados, bastante común en la cultura nipona. La segunda dice respeto a la Mitología Hindu, pues Arjuna deriva del ‘dios del tiempo’ de aquella cultura, hijo de Prita o Cunti.

**2.3 Noragami:** Se trata de una serie de mangas que empezó a ser serializada en enero de 2011 y se cambió en anime en marzo de 2014, contando con dos temporadas. Marcada con los géneros acción, fantasía, sobrenatural y shonen, la historia aborda la trayectoria de un dios desconocido que siquiera posee un único templo y que se dispone a realizar cualquier servicio por un valor bajo, y por si acaso, choca con Iki Hiyori, una estudiante tendenciosa a dislocarse de su cuerpo físico (NORAGAMI, 2014), cuando sufre una ECM y consigue tener control de los desdoblamientos, pasando a visitar frecuentemente el mundo extracorpóreo, el plan astral.

Abordando directamente la temática de divinidades sintoístas, uno de los primeros pasos es entender que ‘kami’ no necesariamente aborda una entidad suprema, pero puede referirse a una existencia sobre-humana, manifestaciones espirituales adoradas que están arriba del pecado, de origen y competencia compleja, pudiendo actuar como guardián de la humanidad, como también pudiendo maldecirlos, siendo por lo tanto, temidos y amados (KAJIWARA, 2017).

Ya en el primer episodio, se comprende que los fantasmas (*oyokais*) son creaturas oriundas de los sentimientos malos de los seres humanos, pudiendo ampliar aquello que lo aflige y el consumo de espacio, también es importante resaltar la diferencia entre espíritus y fantasmas (que es explicado en el episodio 2); espíritus ya fueron humanos comunes y fantasmas son existencias vacías, por los espíritus corrompidos se cambian fantasmas así como fantasmas también pueden corromper personas vivas (en el episodio 3, es citado que una persona que comete suicidio tuvo su alma completamente corrompida y siquiera puede ser cambiado en ‘*shinki*’, o regalía). Otro punto importante del anime es que dioses usan herramientas denominadas regalías o receptáculos, que tiene su origen en un espíritu humano, que al recibir el nombre de un dios, se torna una especie de siervo y asume la forma de un objeto.

Además de Yatogami, otros dioses pueden ser encontrados no desarrollados de la serie, como Sugawara en el Michizane (o Tenman-Tenjin, cuya primera aparición se dio en el episodio 3), reconocido como dios del aprendizaje y del estudio, se sabe que este fue un gran estudioso, poeta y político, e incluso, su regalía Tsuyu (que en el episodio 10 de la temporada Aragoto, se descubre ser un espíritu de un ciruelo) es una referencia a una poesía que este dedicó a su precioso ciruelo (ADACHITOKA, 2016).

Otro dios relevante en la historia es Binbougami, dios de la pobreza (Binbougami adoptó el nombre Ebisu Kofuku, donde Ebisu se refiere a uno de los siete dioses de la suerte y Kofuku puede ser traducido como “pequeña suerte”, nombre utilizado para negocios). Presentada como una pequeña chica desastrosa que atrae mucha mala suerte, en el episodio 8 de la primera temporada, se descubre que ella posee habilidades previendo malos presagios y que también puede abrir portales para el submundo con el auxilio de Daikoku, su regalía. Su representación tradicional sería de un hombre flaco y pelado, mínimamente miserable, y con una apariencia gentil atribuida en el anime y en el manga, esta tiene la costumbre de aprovecharse para jugar con seres humanos. (ADACHITOKA, 2016).

Bishamonten es la diosa de la guerra es una de los siete dioses de la fortuna, es introducida en el episodio 5 y se presenta como enemiga del protagonista, Yatogami. Es conocida por poseer muchas regalías y por sus habilidades de batalla, posteriormente, se junta a Yato. Un concepto también relevante es de los siete dioses de la fortuna, reconocidos como los siete dioses de la buena suerte que normalmente son representados juntos en un takarabune (barco de los tesoros). El segundo dios de la suerte introducido en la historia es Ebisu

(episodio 7, Noragami Aragoto), acreditado como dios de la fortuna y de los negocios, intenta negociar su regalía bendecida de Yato. Hijode Izanami y Izanagi, también tiene el nombre de Hiruko, y se sabe que su instinto primitivo es traer alegría a la humanidad (según su reencarnación, episodio 13, Noragami Aragoto). Su buena índole fue explorada como *plot twist*, ya que mientras todos esperaban que el Hechicero que intenta controlar fantasmas fuese maligno, su único objetivo era explorarlos por el bien de la humanidad, pero fue ejecutado por los cielos en una maniobra del real hechicero, como chivo expiatorio (ADACHITOKA, 2016).

Yukine es la regalía de Yato, el espíritu de un adolescente de 14 años que se transforma en una espada (posteriormente dos, al sacrificarse para proteger Yato, en el episodio 4 de Noragami Aragoto). En el episodio 5 es introducido el concepto de que dioses no cometen pecados, pero sus regalías, al cederen al pecado, “pinchan” y manchan sus maestros. Yukine, llevado por sentimientos malos y principalmente envidia, comete pecados desenfrenadamente sin importarse con su dios, y en el episodio 9, en función del grado de acometimiento de Yato, tres regalías precisan realizar un ritual de purificación, que consiste en la confesión de sus pecados. Hiyori, cuyo cuerpo astral también fue manchado al ayudar Yato, consigue purificarse con aguas de una naciente en un ritual semejante con misogi, que también es aplicado en otras situaciones durante el anime, como en el episodio 2, donde Yato es manchado por un fantasma y se purifica con las aguas del templo de Tenjin (FLOYD, 2016).

Otra cuestión explorada en el anime es el concepto de cuerpo astral y cuerpo físico, una de las tramas más importantes de la serie. Se sabe que Hiyori continúa desprendiéndose de su cuerpo físico después del encuentro con Yato (en el primero episodio), y que su cauda en la verdad es la línea de la vida, su cordón de plata, que une su cuerpo astral al físico, y que su rompimiento llevaría a su muerte. En la verdad, su relacionamiento se construyó a partir de un acuerdo que consiste en Yato descubrir cómo ayudar Hiyori en cambio de dinero, pero cuando Tenjin sugiere que cortar los lazos con la chica sería la solución, ambos deciden optar por descubrir una otra alternativa (como sugirió el episodio 12 de la primera temporada). Mientras Hiyori continúa desligándose inconscientemente, se percibe que es incapaz de realizar cualquier acción sobre la materia, pero, se queda más fuerte y ágil, pudiendo derrotar pequeños fantasmas e interactuar con cualquier creatura que deslice o pertenezca a la margen distante (HAMATIS, 2017).

En el episodio 9 de la segunda temporada, el enredo se trata de la ida de Yato y Nora al submundo para rescatar Ebisu, que deseaba un pincel capaz de controlar fantasmas. El pincel pertenece a Izanami, que surge para los personajes como el individuo que ellos más quieren ver, pero su real apariencia (fiel a la leyenda) es la de un cadáver en descomposición. Posteriormente, se descubre que la ingestión de alimentos del submundo encarcela la persona a tal lugar (referencia a la manera que Izanami se tornó parte del submundo), y las mégeras de Izanami (posiblemente los mismos demonios hedonistas que persiguieron Izanagi en su jornada para recuperar su esposa), además de perseguieren Yato y Ebisu, también intentan forzar el consumo de insumos del mundo de los muertos (REDACIÓN, 2017).

### **III. LO QUE PIENSAN NUESTROS DISCENTES EN EL CAMPUS MACAPÁ**

La mentalidad de nuestros adolescentes y jóvenes de Amazonia no es una excepción cuando, por ejemplo, se analiza que:

(...) bien al gusto de la globalización, la cultura occidental nunca fue tan fuertemente influenciada por la cultura japonesa como actualmente. El japonés llegó al mundo occidental con pies de paño y fue infiltrando sus tradiciones milenares con la paciencia bien clásica del oriente, a la manera del viejo maestro sabio oriental. Extendiendo sus semillas y poblando la infancia de las últimas generaciones con temas seductores, el nipón cultivó su civilización en los seres humanos de la misma manera que cultiva un bonsái: con extrema paciencia. Diferentemente del estilo *americanway* – que, en una explosión, llega metiendo el pie en la puerta, altamente inmediateista y capitalista -, esa es una infiltración, pero despacio, menos invasivo y más aplazo largo (SEGANFREDO, 2015, p. 9).

Lo que se observó en la Pesquisa Aplicada que dio origen a este texto fue el interés de estudiantes de la enseñanza superior con la lectura de mangas y el acompañamiento de seriados en animes, algo que había surgido en la infancia o en la adolescencia y que despertara curiosidad epistemológica por temas variados como tecnologías, filosofías, mecánica, física, etc.

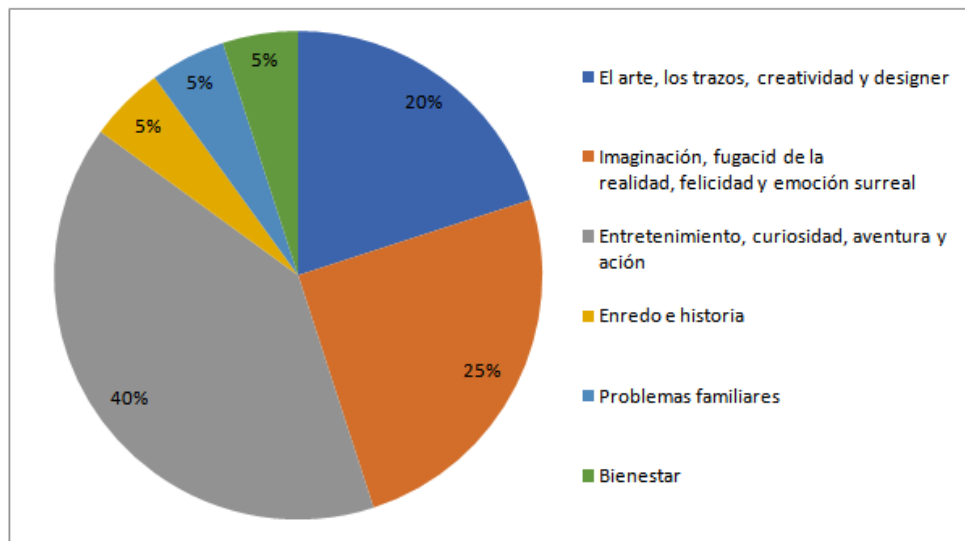
Así, SEGANFREDO explica la influencia cultural japonesa, pues:

Así, los dibujos animados, mangas, juegos de *video game* y series televisivas japonesas entretuvieron, literalmente, miles de millones de jóvenes de los cuatro rincones del mundo. A partir de todas esas formas de diversiones, todos fueran, poco a poco, conociendo las leyendas y la mitología del Japón, que fueran siendo inculcada en el inconsciente colectivo occidental, influenciándolos progresiva y poderosamente.

Basándonos en esto, se queda fácil suponer en qué grado el lector ya debe estar familiarizado con el mundo oriental, su cultura y antiguas leyendas. Historias que, transmitidas de generación para generación, acaban por revelarnos los secretos, las creencias y los temores de ese misterioso pueblos de tradición milenaria, con sus animales legendarios, que tanto fascinan los nipónicos (ídem, p. 11).

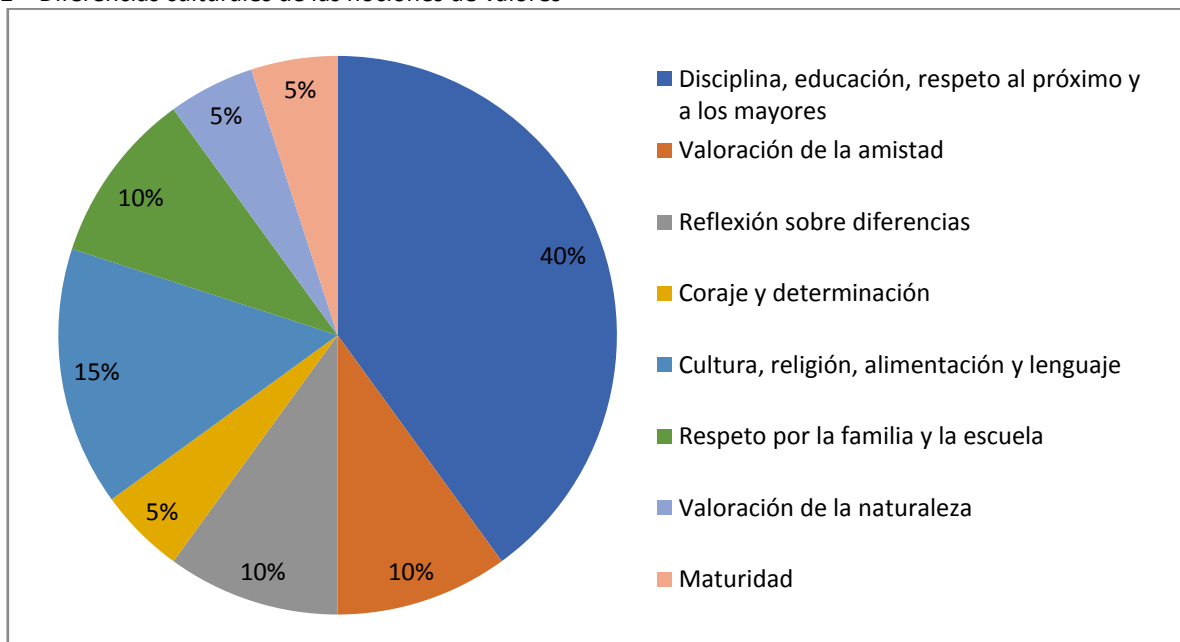
De las seis preguntas presentadas, vamos a ver los resultados obtenidos:

### 1 – Motivaciones para prestigiar animes y mangas



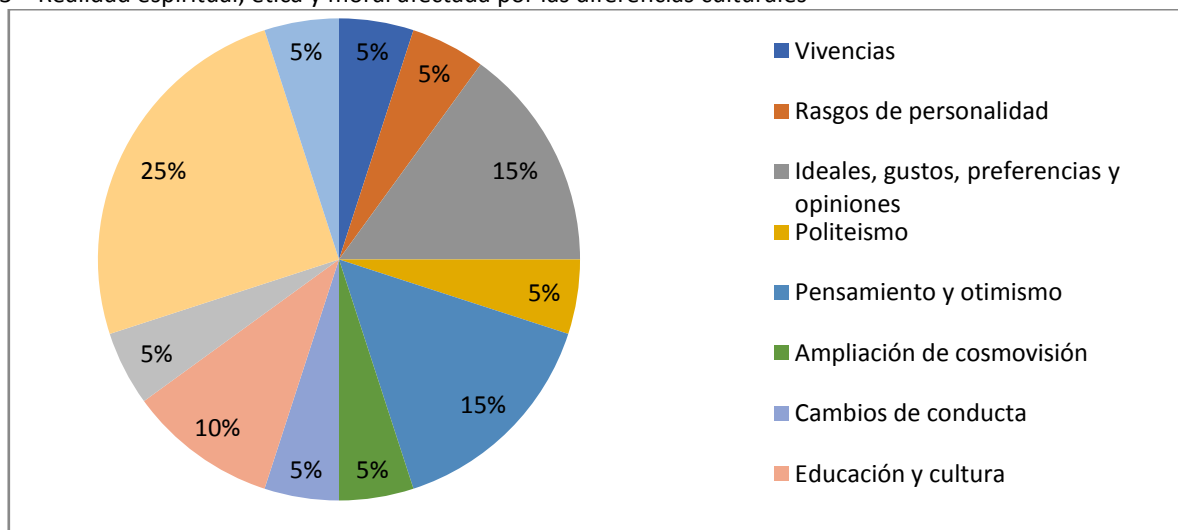
El despertar por el acompañamiento de los animes surge debido a las demandas de los propios grupos de edad infanto-juvenil, esto es, a partir del mero entretenimiento las historias noveladas atraen a ese público blanco repasando contenidos pertenecientes de una otra manera de entender e interactuar con el mundo. Culturas exóticas, mitología, tecnologías, problemas urbanos, vida campesina, etc... son los temas más recurrentes, dependiendo del género de la serie, donde los más comunes son: Shonen, Shoujo, Seinen, Josei, Isekai, entre otros. Buena parte de los adolescentes y jóvenes que aprecian los animes relataron también sus análisis artísticos y estéticos de las producciones. Colores y maneras llaman la atención por la belleza de las imágenes y los detalles y significados subliminales presentes en los dibujos animados. Veinte por ciento de los que afirmaron ser las Artes, el Designer, los trazos y la creatividad corroboraron las percepciones en clase cuanto a la metodología de libre elección de los subgrupos de producir material, añadiendo los grupos que optan por HQ o Mangas. A la huida de la realidad también llama la atención por presentar una respuesta para el confronto socio-cultural y familiar de posibles discentes en vulnerabilidad social o que necesiten de acompañamiento del sector psicológico del Campus Macapá.

### 2 – Diferencias culturales de las nociones de valores



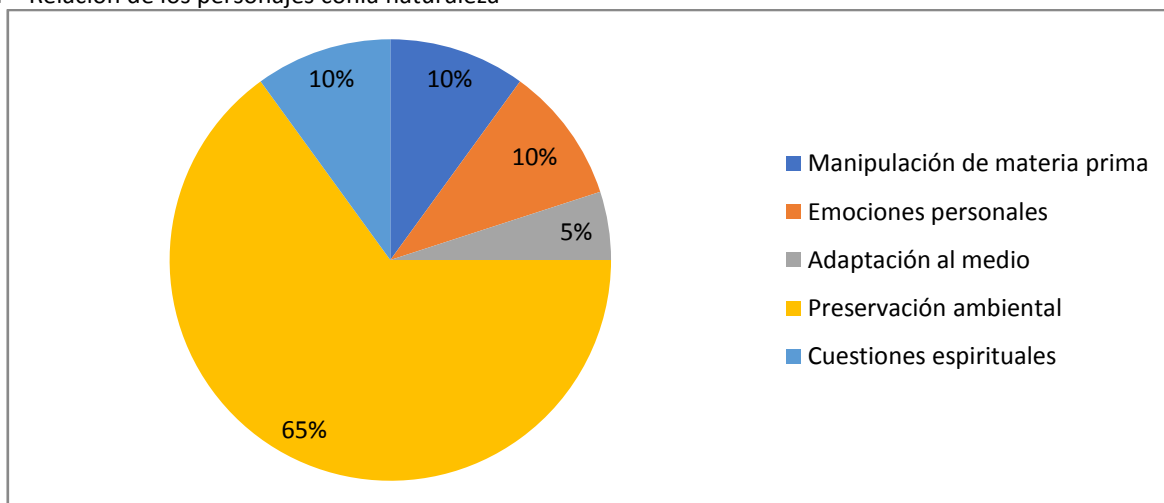
El segundo gráfico demostró las diferencias culturales cuanto a la concepción axiológica de los adolescentes y jóvenes, sobretodo como eso interfiere con las generaciones de sus padres o responsables. El respeto a las generaciones merece destaque, pues los entrevistados tienen presenciado situaciones degradantes en nuestra sociedad para con el trato a los mayores y diferentes. El ambiente escolar fue aquí abordado por ellos como sitio de construcción de valores, teniendo en vista que la mayoría de los animes y mangas se pasa en el ambiente escolar o en el ambiente de laboral.

### 3 – Realidad espiritual, ética y moral afectada por las diferencias culturales



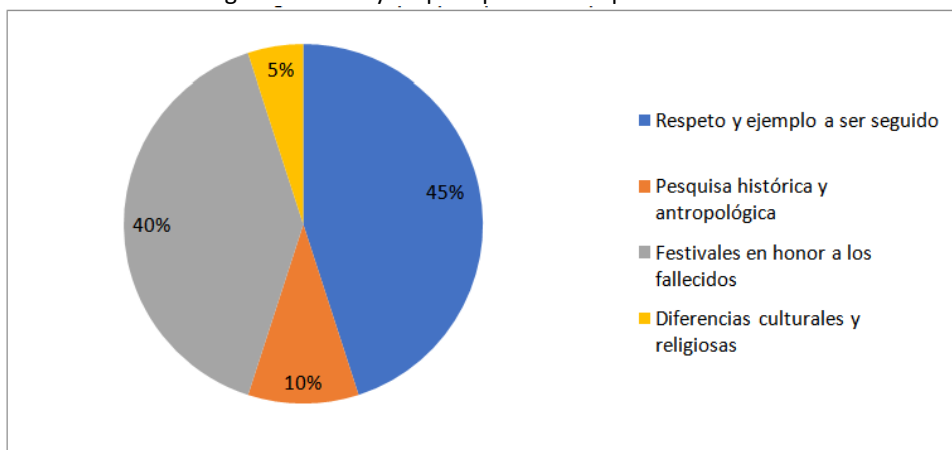
La ‘Ampliación de cosmovisión’ que solamente 5% detectó deberá ser trabajada más, pues se dice respecto al objetivo del saber filosófico en sí y esta experiencia es solo inicial aquí en este trabajo.

### 4 – Relación de los personajes con la naturaleza



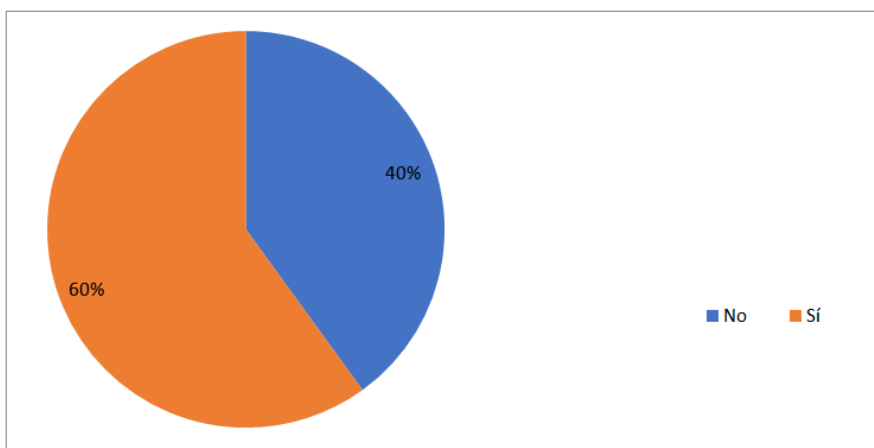
Aquí, la noción de florestanía se destacó debido a la preocupación con la causa ambiental. La preservación de la naturaleza como medio para despertarse la espiritualidad y respetar la memoria y el que fue importante para los antiguos debe ser siempre conservado para que las generaciones puedan tener una vida mejor.

5 – Cambio de valores entre las generaciones y respeto por los antepasados

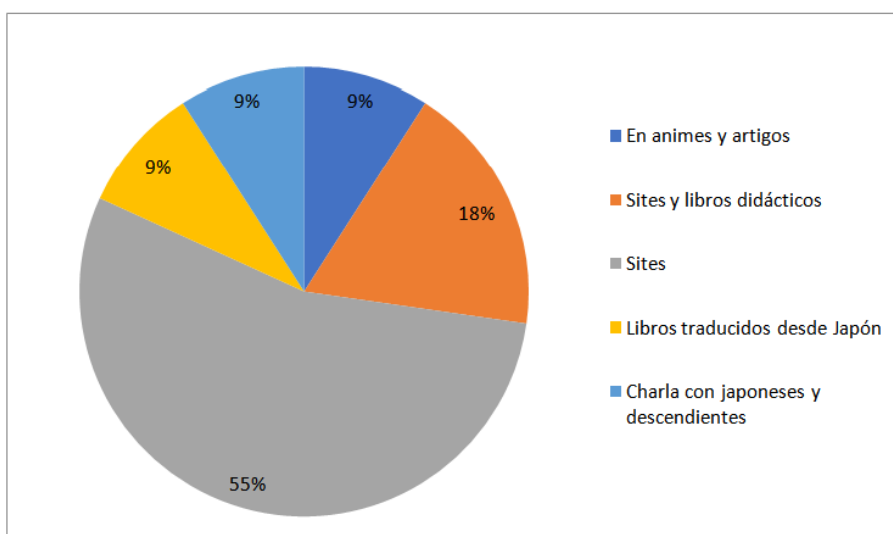


El culto por los antepasados, concepto sagrado en el sintoísmo fuera percibido por los discentes involucrados en la pesquisa. Como que las personas en la cultura japonesa interaccionan con los parientes desencarnados, respetando sus hechos y sus historias. La belleza de los festivales religiosos que agregan personas de generaciones y tiempos diferentes al rededor de una causa común son mencionados como algo importante y interesante a ser considerado en los animes y mangas.

6 – Curiosidad sobre la naturaleza y ancestralidad



¿Si sí, cómo?



Se puede verificar que los animes y mangas son ampliamente consumidos por los adolescentes de la enseñanza mediana y los jóvenes de la enseñanza superior del Campus Macapá y que con pocas informaciones sobre la Historia de las Religiones Comparadas, no huye a los sus miradas atentos y curiosos a la diversidad cultural de los pueblos y como en la mundialización esas diferencias pueden sumar en el cultivo de la espiritualidad y de la preservación de nuestro planeta.

Esperamos que esta Pesquisa Aplicada que trae estos resultados ofrezca docentes de Componentes Curriculares como Sociología, Historia, Artes, Geografía y Literatura elementos de interacción con los cuerpos discente a través de prácticas educativas y metodológicas diferenciadas.

#### REFERENCIAS:

- [1]. **EARTH GIRL ARJUNA.** Dirección: ShojiKawamori. Producción: Estudio Sateligh. Ilustrado por TakahiroKishida. Japón. TV Tokyo, 2001.
- [2]. FERREIRA, C. A. **PERSONAGENS FOLCLÓRICOS, DEUSES, FANTASMAS E HISTÓRIA EXTRAORDINÁRIA DE YOTSUYA EM TÔKAIDO:** o sobrenatural na cultura japonesa. Tesis de Maestría presentada al departamento de letras orientales de la facultad de filosofía, letras y ciencias humanas de la Universidad de São Paulo. São Paulo, 2014. Disponible en: <[https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8157/tde-06012015180330/publico/2014\\_ClaudioAugustoFerreira\\_VOrig\\_V1.pdf](https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8157/tde-06012015180330/publico/2014_ClaudioAugustoFerreira_VOrig_V1.pdf)>. Acceso en: 30 de abril de 2020.
- [3]. FLOYD, Jerald. **Misogi, a purification ritual.** 2016. Disponible en: <https://pop-japan.com/tradition/misogi-a-purification-ritual/>. Acceso en: 25 abr. 2020.
- [4]. HAMATIS, HercílioMaes. **O corpo astral e o corpo físico.** (Psicografado) 2017. Disponible en: <https://www.ramatis.com.br/single-post/O-CORPO-ASTRAL-E-O-CORPO-FÍSICO>. Acceso en: 05 maio 2020.
- [5]. KAJIWARA, Kelly. **Kami: os deuses do Japão.** 2017. Disponible en: <https://coisasdojapao.com/2017/12/kami-os-deuses-do-japao/>. Acceso en: 17 abr. 2020.
- [6]. **KAMISAMA HAJIMEMASHITA.** Dirección: AkitarouDaichi. Producción: Genfukunaga. Roter: Jamie Marchi. Japón: TMS Entertainment, 2012. DVD (24 min per ep.). sonido, color.
- [7]. **MITOLOGIA JAPONESA.** Redação. 2017. Você conhece a história do Japão, segundo a mitologia japonesa. Disponible en: <https://coisasdojapao.com/2017/07/historia-da-criacao-do-japao-segundo-mitologia-japonesa-cdj/>. Acceso en: 05 maio 2020.
- [8]. **NORAGAMI.** Adachitoka. 2ª edición. Barueri: Panini Comics, 2016.
- [9]. \_\_\_\_\_ 2014. Programa. Disponible en: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/noragami/more>. Acceso en: 15 abr. 2020.
- [10]. SANTONI, P. R. **ANIMÊS E MANGÁS:** A identidade dos adolescentes. Orientador: Prof. Dr. Belidson Dias Bezerra Junior. 2017. 178 p. Tesis (Mestría en Administración) - UNIVERSIDAD DE BRASÍLIA, Brasília-DF, 2017. Disponible en: [file:///C:/Users/isabe/Downloads/2017\\_PabloRodrigoSantoni.pdf](file:///C:/Users/isabe/Downloads/2017_PabloRodrigoSantoni.pdf). Acceso en: 30 abr. 2020.
- [11]. SEGANFREDO, Carmen. **As Melhores Lendas Japonesas.** Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2ª edición, 2015.

IzabelMeireles da Silva Rodrigues, et. al. "Espiritualidad Y Florestanía Amazónica: Los Animes Y Mangas Enla Construcción Axiológica De Los Discentes Ifapianos De Macapá." *IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)*, 25(6), 2020, pp. 10-17.