

***PRÉSTAMOS LINGÜÍSTICOS DE LOS OTAKUS: PRECISIÓN CONCEPTUAL E
IDENTIDAD***

Presentado por:

RICARDO ADRIÁN TETE MIELES

TRABAJO DE GRADO

Asesor:

ANDRÉS VÁSQUEZ CANTILLO

**UNIVERSIDAD DE CARTAGENA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
CARTAGENA DE INDIAS**

2011

RESUMEN

Este trabajo, enmarcado en la sociolingüística y los estudios de la comunicación mediada por ordenador, describe los factores lingüísticos y culturales que motivan el empleo de préstamos lexicales japoneses por parte de los otakus, la comunidad de fanáticos de las historietas y animación de Japón. Para ello, en primera instancia, se hace un recorrido por la historia y particularidades de estas narrativas y su impacto en la cultura del entretenimiento en los televidentes latinoamericanos, así como las características de la subcultura otaku y el foro de internet como espacio de comunicación de estos aficionados. Posteriormente, se presenta el marco conceptual con el que se examinan los eventos comunicativos de los otakus, que comprende la ciberpragmática, el préstamo lingüístico, la comunidad de habla y las relaciones entre lenguaje y cultura. Posteriormente, se analiza el discurso de los otakus y el contexto de aparición de las palabras japonesas, recolectado de los diferentes foros virtuales consultados. Por último, se establecen los motivos de los préstamos japoneses de los otakus, los cuales están encuadrados en la necesidad que tienen éstos por describir adecuadamente los diferentes elementos que componen el anime y manga, además de construir y consolidar una identidad cultural a través de un uso particular del discurso.

Palabras clave: anime, manga, otaku, préstamo lingüístico, comunidad de habla.

TABLA DE CONTENIDO**CAPÍTULO I**

CONSIDERACIONES GENERALES	5
1.1 Planteamiento del Problema	5
1.2 Objetivos	7
1.2.1 Objetivo general	7
1.2.2 Objetivos específicos.....	7
1.3 Antecedentes y justificación.....	7

CAPÍTULO II

ANIME Y MANGA: VIEJOS CONOCIDOS CON NOMBRES PROPIOS. ORIGEN Y CARACTERÍSTICAS DE ESTOS PRODUCTOS ARTÍSTICOS Y SUS CONSUMIDORES.....	13
--	-----------

2.1 El anime y manga: animación e historietas al estilo japonés	13
2.2 Las edades del anime y manga	15
2.3 El anime y manga se consolidan en Latinoamérica	19
2.4 Características y otros datos del anime y manga.....	21
2.5 Los otakus, consumidores de estos productos.....	25

2.6 Foros virtuales: características de una herramienta fácil y de amplias posibilidades para los otakus.....	29
---	----

CAPÍTULO III

HACIA UNA INTERPRETACIÓN DE LAS TRANSFERENCIAS DE LOS OTAKUS33

3.1 La lengua y su relación con la cultura	33
3.2 ¿Bilingüismo o préstamo léxico? El japonés de los otakus	38
3.3 La ciberpragmática: la lengua en los contextos informáticos	54
3.4 La comunidad de habla otaku: cuando prestar se vuelve original.....	64

CAPÍTULO IV

DISEÑO METODOLÓGICO70

4.1 Tipo de investigación.....	70
4.2 Técnicas de recolección de datos.....	72
4.4 Población.....	73
4.5 Sujetos de estudio	74
4.6 Descripción de la muestra y procedimiento para el procesamiento de los datos	74

CAPÍTULO V

LOS OTAKUS Y LOS PRÉSTAMOS JAPONESES: PRECISIÓN CONCEPTUAL E

IDENTIDAD	77
5.1 Los préstamos japoneses de los otakus: algo más que un asunto de palabras	79
5.2 Hablan los usuarios de los préstamos	105
5.3 Factores lingüísticos y culturales de los préstamos de los otakus	124
CONCLUSIONES.....	132
ANEXOS	136
LISTA DE REFERENCIAS	142

CAPÍTULO I

CONSIDERACIONES GENERALES

1.1 Planteamiento del problema

Puede afirmarse con seguridad que el *manga* y el *anime*, las historietas y dibujos animados de Japón, se han convertido en verdaderos íconos artísticos de la cultura contemporánea, gracias al papel de los medios masivos de comunicación actuales y al trabajo de destacados artistas. Los consumidores de estos productos han formado un distintivo y consolidado grupo que, además de cultivar afición, se encargan de promover y practicar los valores y características de la cultura japonesa, muchos de ellos reflejados en el manga y el anime; estrechar lazos con otros fanáticos y generar espacios de diálogo e intercambio de información de sus historietas y animados favoritos. Estas personas se identifican como *otakus*, palabra con la que usualmente se designa a los aficionados a estas narrativas.

El internet es uno de los canales de comunicación predilectos de los otakus. Esta tecnología permite charlar con personas de todo el mundo con increíble rapidez y fidelidad,

además que es posible encontrar e intercambiar una gran cantidad de datos usando este medio. Así pues, el internet es el espacio favorito, no solo para conseguir información y ejemplares de animes y mangas, sino también para crear foros temáticos, donde los otakus pueden conversar sobre cualquier asunto de interés.

La afición que tienen los otakus hablantes del español por estos productos artísticos, ha favorecido significativamente los contactos con el idioma japonés; una situación que se da naturalmente cuando se establecen conexiones culturales entre dos países que hablan idiomas distintos, como es el caso de los otakus y el consumo de manga y anime. La influencia de estas historias gráficas y audiovisuales en los contactos entre la lengua japonesa y española, cobra aún mayor importancia si se considera que gran cantidad del anime que se observa en el mundo, por efecto de la enorme producción y distribución en Japón y la demanda internacional, está hablado en japonés.

Este contacto de lenguas se configura en los diferentes términos japoneses que los otakus emplean en su discurso hablado y escrito. Estos préstamos lingüísticos son apropiaciones conscientes del léxico japonés, con un significado convencionalizado, empleados acorde con las necesidades lingüísticas y culturales de los otakus en sus interacciones comunicativas.

El internet y la televisión son dos de las más importantes vías de intercambio de información en la actualidad, por lo que resulta natural que la lengua, sistema de comunicación por excelencia, haga parte de este tráfico de los símbolos que componen una cultura. Siendo que el anime y manga han alcanzado gran notoriedad e impacto en el arte y entretenimiento del mundo hispano, es interés de la lingüística estudiar la manera en que las historietas y

animaciones japonesas han influido en la adquisición y uso de préstamos lingüísticos por parte de los hablantes españoles que consumen estos productos culturales.

A partir de lo anterior, surge el siguiente interrogante: ¿Cuáles son los factores lingüísticos y culturales que inducen a la comunidad otaku a realizar préstamos lexicales del idioma japonés?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general

Determinar, desde un enfoque sociolingüístico, los préstamos léxicos de los otakus del idioma japonés al español, para señalar la influencia del anime y manga en la importación de palabras japonesas al español y la formación de la identidad lingüística y cultural de la comunidad de habla otaku.

1.2.2 Objetivos específicos

- Establecer los factores lingüísticos y culturales que inducen el uso de los préstamos por parte de los otakus.
- Definir y caracterizar el anime, el manga, los otakus y los foros de discusión, con el fin de establecer un marco referencial de la historia, situación y contexto comunicativo de estos productos culturales y sus consumidores.
- Identificar los préstamos lexicales del idioma japonés que realizan los otakus en sus interacciones comunicativas de los foros de internet.
- Analizar los préstamos lexicales de los otakus de acuerdo con su posible correspondencia con términos del español y sus contextos de uso.

1.3 Antecedentes y justificación

Dentro de la búsqueda de estudios referentes a préstamos lingüísticos en la Región Caribe colombiana que puedan constituirse en antecedentes para la orientación y justificación teórica y metodológica de esta investigación, se podría reseñar a García y su trabajo *Vigencia y*

reconocimiento de algunos africanismos en el español de Cartagena de Indias (1999). En él, la autora se propone medir el uso algunos africanismos en el habla cartagenera, así como determinar el significado y la representatividad que éstos tienen para los hablantes de Cartagena. Para lograr su propósito, tomó una muestra de 70 personas oriundas de Cartagena o que llevaran residiendo allí veinte años o más; diseñó dos cuestionarios en los que se indagaba por el conocimiento que pudiesen tener los habitantes sobre dichos términos, en cuanto a si conocían su significado y origen (indígena, africano, español, inglés u otros). Para tal fin, la autora consideró razones fónicas (“esta palabra suena africana”) y socioculturales (“esta palabra es de negros”).

Los resultados de la investigación permitieron concluir que muchos de los africanismos no son identificados como tales por los hablantes, asociándose mayoritariamente a palabras de origen *costeño*. Los pocos términos que reconocieron los hablantes como *español* fueron categorizados así porque “es una palabra normal”, de “sonido no fuerte” o “se encuentra en el diccionario”, señalando con ello que el español peninsular es tenido como lengua ideal por los hablantes cartageneros. De esta forma, el aspecto fónico desempeña un papel fundamental en los hablantes para determinar si una palabra es de origen africano. Otro factor que, según ella, influye en la identificación de africanismos es la población a la que los hablantes le atribuyen un uso frecuente de dichos términos. Según ellos, esta población está constituida por las personas negras o morenas de Cartagena.

Otro aporte sobre los préstamos lingüísticos en la Costa Caribe por parte de los africanos es el trabajo realizado por del Castillo, *Esclavos negros en Cartagena y sus aportes léxicos* (1982). El autor proporciona una serie de datos lexicográficos que son de vital importancia para conocer las principales contribuciones de las lenguas africanas al español, más concretamente a la variable *español costeño*, y que todavía usan con frecuencia los hablantes de la Región Caribe

y otras regiones del país. El estudio incluye una detallada contextualización de lo que significó Cartagena como puerto negrero de Suramérica y principal ruta de ingreso de la cultura africana. Del Castillo hace minuciosos análisis del léxico de la Costa, probando la procedencia de diversos términos que los africanos han aportado al español, y que se han adaptado con tal éxito en la lengua de Castilla que no se sospecharía que son préstamos lingüísticos.

Otros de los trabajos que bien pueden tenerse en cuenta como referentes históricos para el desarrollo de esta investigación, en lo concerniente a los aportes africanos al léxico cartagenero, son los de Peithi y Valdelamar, titulado *La vigencia de algunos africanismos en el habla cartagenera* (1996); y López, Colley y Saladén, *Proyecto de investigación sociolingüística. Evaluación sobre la vigencia de la herencia lingüística africana en Cartagena* (1996).

En cuanto a las investigaciones sobre préstamos lingüísticos con escenario diferente a la Costa Caribe, existen tres trabajos destacables: *El contacto entre Lenguas: variaciones semánticas en los préstamos léxicos pasados del árabe al francés* (2009), de Adriana Amador Ospina; *English Loanwords from Japanese: A Survey of the Perceptions of American English Speakers* (2009),¹ de Margaret Pine Otake; y *Cambio y conservación intergeneracional del quechua* (2006), de Vidal Carbajal Solís. Si bien este último estudio trata sobre la elección de lenguas, los análisis sobre los préstamos lingüísticos españoles que realizan los quechuas son fundamentales para determinar las actitudes lingüísticas que esta comunidad indígena tiene de su lengua y el español.

En lo referente a antecedentes de estudios sobre el anime y el manga en la Costa Caribe colombiana, cabe mencionar la investigación de Buelvas y Benedetti (2010), en la que se

¹ *Préstamos japoneses del inglés: un estudio de las percepciones de los hablantes del inglés norteamericano* (la traducción es mía)

analizan, desde el punto de vista literario, a los tipos de heroínas de los dibujos animados japoneses. En este trabajo, los autores hacen un recorrido por las diferentes concepciones sobre lo heroico y la figura del héroe que se han construido a lo largo del tiempo en diferentes culturas; luego abordan los orígenes del manga y el anime como productos provenientes de una larga tradición artística y que recibió importantes influencias culturales de Occidente (y a éstos a su vez de los japoneses), las cuales fueron decisivas para el significativo auge que tuvieron la animación y dibujo japonés a partir de la mitad del siglo pasado. Las heroínas de los animes *Claymore* y *Kannazuki no Miko* muestran ciertos contrastes que problematizan muchos estereotipos del héroe “masculino” que abundan en un sinnúmero de historias típicas; también estas series se construyen en una interesante combinación de lo que resulta heroico tanto para Oriente como para Occidente.

La investigadora barranquillera Tania Lucía Cobos, en su trabajo *Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina* (2010), sugiere una nueva mirada de las dinámicas culturales que han generado el anime y manga desde su llegada a América Latina. La autora examina, entre otros, la llegada del anime y manga a ese lugar; los procesos y hechos que en cuanto al cine, los libros y la televisión se derivaron de estos productos culturales tanto en Japón como en los países latinoamericanos; y evalúa las diferentes apropiaciones e interpretaciones que el público latinoamericano ha hecho del cómic y animación japonesas, analizando la subcultura otaku que han confeccionado los latinos.

Con base en estos antecedentes, la investigación ***Préstamos lingüísticos de los otakus: precisión conceptual e identidad*** es una interesante y novedosa combinación entre el análisis de préstamos lingüísticos y la subcultura otaku. Por una parte, rompe los tradicionales estudios que sobre los préstamos se han desarrollado en el Caribe colombiano, que básicamente se centran en

los aportes de la lengua inglesa o africana al español; y por otra, la población de estudio tiene unas características sociales y culturales muy particulares, en cuanto a que los otakus fusionan rasgos de la cultura de Oriente con la Occidental.

Esta investigación sobre los préstamos de los otakus reconoce que el anime y manga son dos productos culturales que tienen un impacto muy importante en los niños, jóvenes y adultos de Hispanoamérica. Para ilustrarlo con un ejemplo, las animaciones japonesas han estado presentes en la televisión de Colombia desde 1980 y millones de televidentes de nuestro país han crecido viendo las aventuras de Seiya de Pegaso, Goku, la abejita Maya, Lucy, Oliver, Kenshin... nombre de héroes japoneses que no son nada desconocidos, incluso para personas que no se identifican como otakus (y que probablemente desconocen que estos programas son procedentes de Japón), pero vieron los dibujos animados que protagonizaban estos personajes. Lo importante es que estos programas despertaron la curiosidad de miles de colombianos, que pronto descubrieron que se trataban de series televisivas de Japón y que, en realidad, solamente habían visto un puñado del vastísimo catálogo del anime que se produce en ese país. Muchos de estos televidentes fueron informándose y vinculándose cada vez más a lo que significaba la cultura otaku en el mundo y formaron las primeras comunidades de aficionados en distintas partes de Colombia. De estos humildes principios nacieron grupos de otakus que hoy día son referentes nacionales y locales de la expansión de la cultura del anime y manga en nuestro territorio, como es el caso del Clan Higashi, residente en Cartagena de Indias, una comunidad otaku que congrega, en sus diferentes actividades y espacios virtuales, a cientos de fanáticos de esta ciudad y de la Región Caribe.

Así como estas narrativas han transformado el entretenimiento de generaciones enteras de hispanohablantes, no es de extrañar que la lengua, como elemento de los que conforman ese

proceso donde distintas culturas comparten sus conocimientos, también dé muestras del paso de las historietas y las animaciones japonesas por estas tierras. Del Imperio Romano al Califato de Córdoba, de la Conquista de América al imperialismo norteamericano, la lengua española tiene impresas en sus palabras las huellas que dejaron los distintos pueblos que contribuyeron a su nacimiento y consolidación y las sociedades que compartieron escenario con ella en algún momento de la historia. Vale la pena examinar qué sucede con nuestro idioma cuando el manga y el anime nos cuentan sus historias.

CAPÍTULO II

ANIME Y MANGA: VIEJOS CONOCIDOS CON NOMBRES PROPIOS. ORIGEN Y CARACTERÍSTICAS DE ESTOS PRODUCTOS ARTÍSTICOS Y SUS CONSUMIDORES

2.1 El anime y manga: animación e historietas al estilo japonés

Seguramente a algunas personas (cada vez son menos) les resultarán extrañas las series *anime* y *manga*. Quizás nieguen conocer algún aspecto de lo que sean o quieran decir esos términos, y su desconcierto aumenta cuando se les refiere que lo más probable es que sí han visto algún anime o manga, aunque no fueran conscientes de ello. Lo cierto es que las animaciones japonesas han estado presentes en la televisión colombiana desde 1980 (ver anexo 1.) y muchos habrán visto personajes de historieta de grandes ojos, pelos de llamativas tonalidades, narices y bocas pequeñas, rasgos tiernos y gráciles figuras que emulan los dibujos de los caricaturistas del Japón.

Así pues, no resulta una novedad el anime y manga en Colombia. Han estado desde hace tiempo allí, pero muchos ignoraban que esos “muñequitos” como *la abejita Maya* y *Supercampeones* eran series animadas japonesas, y también que ese estilo de dibujar usando esos grandes ojos y pelos extravagantes, eran producto del arte manga.

Con el objeto de conocer con más detalle estos viejos conocidos del arte y entretenimiento, cuyos nombres no son familiares para ciertas personas, y además contextualizar uno de los aspectos más fundamentales de esta investigación, este apartado tratará sobre el nacimiento y características del anime y manga.

Las historietas japonesas o *manga* –palabra japonesa que resulta de la combinación de los kanji *informal* (漫 man) y *dibujo* (画 ga)– constituyen el 25% de la industria del libro en Japón (Cobos, 2010) . Sus consumidores son niños, jóvenes y adultos, un público de gran espectro que es posible gracias a la gran variedad de subgéneros del manga, que abarca desde las historietas con aventuras de superhéroes con poderes fantásticos (*mahō shōjo*, *shōjo*), hasta historias enfocadas en el amor homosexual (*yaoi* y *yuri*) y la extrema violencia (*gore*).

Dentro de las múltiples adaptaciones y publicaciones inspiradas e influenciadas por los mangas (novelas, videojuegos, enciclopedias), se conoce como *anime* (アニメ) a los formatos de animación de estas historias al cine y la televisión (y en general a todo producto de animación originario de Japón). Países como Francia, España, Alemania y Estados Unidos se cuentan entre los mayores importadores de anime en Occidente. Se puede decir que en Latinoamérica muchos televidentes vieron animes como *Dragon Ball Z* o *Sailor Moon* antes de conocer sus respectivos mangas.

El manga es producto de la larga tradición del dibujo monocromático japonés, cuyos principios pueden establecerse con la producción de los Chōju-giga (鳥獣人物戯画), dibujos de animales antropomorfos que satirizaban y parodiaban las costumbres budistas (siglos XI-XII). En estas ilustraciones, los animales tenían rasgos expresivos y se emplearon las “líneas de velocidad”, una técnica de dibujo que consiste en dibujar líneas paralelas para denotar movimiento o sorpresa, la cual aún utilizan los *mangakas*.²

Por su parte, se dice que el primer producto animado japonés, *Katsudo Sashin*, se transmitió en 1907, de autor desconocido. A comienzos del siglo XX, la industria americana estaba a la vanguardia de las obras de animación. En 1906 ve la luz el primer producto de animación de la historia, *Humorous phases of funny face*, película del productor americano James Stuart Blackton. Los productores japoneses, viendo la amplia popularidad que tenían las animaciones en Japón (se habían proyectado entre 1910 y 1917 más de 93 películas, siendo las más acogidas las estadounidenses), contemplan la posibilidad de realizar cine animado de origen nacional.

2.2 Las edades del anime y manga

El Ukyo-e (浮世絵) es un género de grabados que tuvo amplio reconocimiento local e internacional. Estos trabajos se consideran antecesores del manga porque en ellos se contaban historias de diversos géneros (romance, comedia, crítica) de remoto parecido a los del manga actual. Su producción empezó en el periodo Edo, también llamado periodo Tokugawa (1603-1867).

² Autores de manga. Comúnmente, los mangakas dibujan, crean y desarrollan la historia de los mangas.

Los primeros trabajos de Ukyo-e se emplearon para ilustrar las obras literarias de novelistas y cuentistas japoneses. Con el tiempo, se convirtieron en obras autónomas, impresos de una sola página que contaban historias sobre la vida urbana y diversos aspectos culturales.

El estudio del arte Occidental por parte de los artistas japoneses trajo consigo la aplicación de conceptos como la perspectiva en retroceso. La reapertura del comercio con Occidente durante la era Meiji (1868-1912) permitió importar productos químicos para la aplicación de color en los dibujos, reemplazando así el empleo de plantas naturales para la coloración.

La reapertura a Occidente no se limitó únicamente a estos avances. El intercambio entre el arte japonés y el Occidental fue definitivo en el desarrollo ulterior del manga. Las caricaturas de Charles Wirgman en *The Japan Punch* y George Bigot en su magazine *Tôbaé* se caracterizaron por su marcada crítica al gobierno japonés y sus comentarios satíricos sobre la modernización de ese país, hechos que les granjearon la admiración de los artistas locales, quienes padecieron durante largo tiempo la censura.

Luego del auge de las historietas dirigidas al público infantil (*kodomo manga*) en el segundo y tercer decenio del siglo XX, la temática más popular pasó a ser las historias con tinte bélico. Este cambio se debió a la marcada mentalidad nacionalista y militarista que se vivía por el entonces Imperio del Japón (1868-1945) y que antecedió a la Segunda Guerra Mundial, por lo que tuvieron fines propagandísticos. Después de terminada la Guerra del Pacífico, Estados Unidos prohibió la producción de las historietas de este tipo en Japón. Los mangas que pasaron a dominar el gusto del público fueron los que trataron temáticas rosas, donde eran comunes los personajes que creían en un futuro esperanzador.

El manga moderno surgiría poco después de la rendición del Japón. El llamado padre del manga, Osamu Tezuka, se convirtió en un fenómeno editorial cuando publicó su primer volumen de manga, *La nueva isla del tesoro*. Muchas de sus historias, entre la que cabe destacar el famosísimo *Astroboy*, estuvieron inspiradas conceptualmente en el cine y la animación, gracias a lo cual se caracterizaron por su enorme dinamismo: dedicó páginas llenas de viñetas que retrataban la secuencia de algún movimiento (y no un movimiento por viñeta, como era costumbre) y lo combinaba con abundantes efectos sonoros. Otro de los aportes que realizó este autor fue el desarrollo de tramas con finales trágicos “Tezuka estaba convencido de que las historietas podían ir mucho más allá de solo hacer reír, por lo que utilizó temas sobre lágrimas y dolor, sobre ira y odio, creando historias que no necesariamente tuvieran un final feliz” (Kaicron, s.f).

La influencia de Ozama Tezuka fue tan determinante que en la actualidad muchos personajes del manga y anime se dibujan con el estilo que él concibió: ojos grandes y piernas alargadas.

A partir de 1959, la cantidad de subgéneros de manga aumentó considerablemente, a la par que el número de publicaciones, las revistas y las ventas. En la década de 1990, series como *Akira*, *Dragon Ball* y *Dr. Slump* alcanzaron notoriedad internacional, posicionando el manga como un producto con amplia distribución y consumo en el mundo.

Por su parte, la historia del anime se vincula fuertemente a la historia del manga. Por citar un ejemplo, también en el anime se vivió aquella época de temáticas que se constituían en una propaganda a la guerra y los valores nacionales. Los dibujos que se produjeron entre 1935 a 1946 fueron utilizados por el gobierno para informar al público sobre las acciones del imperio japonés.

Y resulta claro que desde que Ozama Tezuka produjera la serie de televisión *Astroboy* en 1963, constituyéndose en el primer manga en ser adaptado a anime con una emisión regular en formato de serie de televisión (se emitieron 193 episodios entre 1963 y 1969), mucho del anime que se ve hoy día es la animación de historias ya contadas en mangas.

Los trabajos norteamericanos fueron un importante impulso para el desarrollo de los trabajos de animación. Hiroshi Okawa, fundador de la mayor productora de anime del Japón, Toei, se propuso convertir a su país en el Disney de Oriente. Entre los hitos de esta empresa se destaca el hecho de que con ello se empezó la era de la digitalización en la década de 1990, la cual simplifica los procesos de animación tradicional y que actualmente utilizan la totalidad de productoras de anime.

En cuanto al volumen de mercado y ganancias, las historietas y animaciones japonesas manejan cifras asombrosas. En el caso del manga, Papalini (2006) nos ilustra un caso:

La revista *Shonen Jump*, de la editorial Shueisha (una de las tres mayores junto con Shogakukan y Kodansha, entre las cuales se reparten el 25% del mercado editorial japonés) nació en 1968, con una tirada semanal de 100 mil ejemplares. En 1984 ya rondaba los 4 millones de ejemplares y en 1991 su creciente tirada se había estabilizado en una cifra un poco superior a los 6 millones de ejemplares. (p. 34)

Para el año 2001, el anime contaba en Japón con más de 247 empresas productoras y se transmitieron 2286 series por la televisión de ese país “(...) los ingresos obtenidos por la industria japonesa de animación (filmes, videos y producciones) generaron ganancias por más de 1600 millones de yenes (más de 17 mil millones de dólares)” (Cobos, 2010, p. 10).

2.3 El anime y manga se consolidan en Latinoamérica

El gran éxito del anime Astroboy originó que el subgénero *mecha*, aquellas historias donde los protagonistas hacen sus proezas piloteando naves y robots gigantes, fuera muy popular. Uno de estos animes fue de los primeros en llegar a Latinoamérica en la década de 1980: *Mazinger Z. Candy Candy* sería el otro anime que por esa época gozó de buen rating, pero este no era mecha, sino un shōjo melodramático. Otros animes que rondaban por esos tiempos fueron, entre otros, *La princesa Caballero*, *Heidi* y *Meteoro*.

Si bien estas series tenían una gran audiencia, muchos desconocían su origen y naturaleza:

Estas series mantendrán su popularidad en la década de 1980, aunque para ese entonces todavía el público latinoamericano ni siquiera sabe que se llaman ‘anime’ o en algunos casos desconocen siquiera que provengan de Japón. Esto es doblemente cierto en el caso de la serie animada Heidi, de la misma época, que gozó de una inmensa popularidad en todo el mundo presentando a una niña tierna y alegre que crecía junto a su abuelo en un pueblito de los Alpes suizos.

Lejos estaban de imaginar los niños y niñas que crecieron con la inolvidable canción (“Abuelito dime tú...”) de esta serie que estaban viendo un producto completamente japonés. (Angulo, 2010)

Mucha de esta confusión radicaba en que, por esos tiempos también se emitían dibujos animados estadounidenses. Así pues, se les llamaba a ambos tipos de animación, el norteamericano y el japonés, “dibujos animados” o “caricaturas”. Allende de las evidentes divergencias en cuanto a los estilos de dibujo, es claro que las caricaturas norteamericanas (*cartoons*) y el anime tienen elementos que los diferencian. Por ejemplo, cartoons como el *Oso*

Yogui, Los Picapiedra o *Los Simpsons* “usualmente se enfocaban en contar una historia completa a lo largo del capítulo sin que hubiera una trama que se desarrollara a lo largo de la serie” (Angulo, 2010). Por su parte, animes como *Saint Seiya* (conocido popularmente en Latinoamérica como *Los Caballeros del Zodiaco*) y *Dragon Ball Z* tienen episodios que van más allá de lo anecdótico, en los que existen evoluciones de sus personajes y progresión en el tiempo. Estas características serían definitivas para el éxito del anime en América Latina, puesto que por primera vez el público latino veía a unos personajes diferentes a los arquetípicos e inmutables que pululaban en los cartoons. Muchos personajes de anime son mutables e imperfectos, se puede constatar su evolución a lo largo de la historia: los héroes cometen errores, los malvados recapacitan y se unen a las fuerzas del bien, los valores que defienden los protagonistas son cuestionados, etc.

A partir de la década de 1990, a las ya citadas series *Dragon Ball Z*, *Ranma ½* y *Saint Seiya*, se unirían *Sailor Moon*, *Zenki*, *Digimon*, *Pokemon*, *Las Guerreras Mágicas*, *Sakura Card Captors*, *Rurouni Kenshin* (al que se dobló en estas tierras como *Samurai X*, doblaje que, a propósito, estuvo a cargo de Centauro, empresa con sede en Bogotá, por lo que se hizo con actores colombianos), *Evangelion*, entre otros célebres animes.

Gracias al éxito incuestionable del anime en Colombia, unido a otros factores como la televisión por cable y el internet, se alentó a muchos jóvenes y niños espectadores a investigar sobre los orígenes e historia de estos dibujos animados. Los medios nacionales con programas como *Anime Express*, que constituía la franja infantil del Canal Caracol, hicieron hincapié en que el anime era distinto a los cartoons y dieron referencias sobre procesos creativos, autores, series y personajes de la animación japonesa. Aunque *Anime Express* tuvo una breve vida, sí influyó para que muchos tuvieran claro que lo que estaban observando venía de Japón.

En la actualidad, mucho del anime y manga que los otakus hispanohablantes ven y leen proviene de internet y ciertos canales, por ejemplo, *Animax* o *Cartoon Network*. Internet es una fuente fundamental; muchísimas de estas series se encuentran en diversas páginas de aficionados, que hacen un meticuloso trabajo de organización y subtítulo. Los videos e historietas pueden descargarse o verse en línea.

Dado que gran parte del anime que se produce en Japón no es doblado al español, muchas de las series que se observan en internet son habladas en japonés y subtituladas a otros idiomas. Esta característica es determinante para analizar y comprender el aprendizaje, propiedades y usos de los préstamos que del idioma japonés hacen los otakus, los cuales tienen su origen y medio en la interacción de esta comunidad de habla con el anime y manga.

2.4 Características y otros datos del anime y manga

El manga tiene su propia forma de lectura, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. La gran mayoría del manga que se publica hoy es en blanco y negro, algunos números introducen páginas a todo color (suelen ser las primeras). El papel en el que las revistas de manga hacen sus publicaciones suele ser de material barato, se fabrican de esta manera para abaratar los precios y porque una vez leídos son desechados.

Los mangas de gran popularidad lanzan volúmenes recopilatorios de 10 u 11 capítulos llamados tankōbon. En éstos, la calidad del papel y la impresión es mejor. Son libros publicados para que sean coleccionados por los fans.

Como se mencionó anteriormente, el manga y el anime tienen una gran variedad de subgéneros según la temática de la historia y las características de los personajes. Sin embargo, este no es el único factor que permite categorizar la clase de público a que estaría dirigida una

serie o historieta. El ‘género’, la categoría de la que se deriva subgénero, se determina conforme al contenido de sexo y violencia de la trama, además de temas y situaciones que se desarrollan en la historia que podrían interesarles a un público de cierto espectro de edad. Teniendo en cuenta estos factores, los géneros del manga y anime son:

Público infantil (*Kodomo*)

Público adolescente (*Shōnen*, público masculino; *Shōjo*, público femenino)

Público adulto (*Seinen*, público masculino; *Josei*, público femenino).

Cobos (2010) establece otras particularidades del manga:

Vale la pena destacar que si bien es cierto, el manga es una creación japonesa con influencia de Occidente, su desarrollo ha sido muy diferente al cómic estadounidense y a cualquier otra expresión gráfica. Las historias poseen una trama argumental profunda y compleja (dualidad comedia/tragedia, desfilan diferentes aspectos de la vida, anécdotas de la rutina diaria, sentimientos íntimos de las personas comunes y corrientes, son fantasiosos e imaginativos al extremo, violentos y con finales no siempre felices), referencias culturales (influencia del budismo, sintoísmo, bushido y de Occidente, el cristianismo) y diferentes espacios narrativos (historias desarrolladas en Japón, China, Estados Unidos y otros países europeos). (p. 3)

En estas narrativas son muy importantes las características físicas de los personajes. Algunos se distinguen por poseer colores de ojos y cabellos irreales (morado, rosa, blancos, azules), lo cual les confiere personalidad y originalidad. Los peinados pueden ser extravagantes (hasta lo imposible). Las expresiones faciales son numerosas, con ellas se reflejan diferentes

emociones y rasgos del carácter. Las mujeres se caracterizan por el tamaño de sus pechos, llegando a ser o muy grandes o pequeños. Igual cuidado se pone en la vestimenta: cada pequeño accesorio y detalle es un rasgo que repercute en la intensidad del personaje. Y, por supuesto, los ojos grandes son un rasgo predominante: “Ovalados para expresar juventud y vivacidad y horizontales para expresar adultez y seriedad. En contados casos son pequeños o no pasan de ser puntos” (Cobos, 2010, p. 9).

El anime también comparte muchas características con el manga en cuanto a la complejidad de las historias y los contenidos culturales que se ven en ellas (esto resulta lógico si pensamos que muchas historias del anime son adaptaciones del manga, en primer lugar). Existen algunos que se toman ciertas libertades respecto a la trama y detalles de la historietta: desde cambiar aspecto del diseño de un personaje, hasta agregar ciertos pasajes de la historia o inventar un nuevo desenlace. Por ejemplo, el anime *Death Note* tiene un final distinto al de su versión manga.

Según dice Cobos (2010) “las industrias niponas del manga y anime trabajan estrechamente con las empresas de videojuegos, de estudios de cine (producción de live action), musicales, editoriales (libros) y de merchandising” (p. 11). Esta sinergia de industrias es un elemento cuyo análisis nos ayuda a dimensionar los diferentes mecanismos de comercialización, simbolización e influencia de estos productos, así como para entender la cultura otaku.

Cada serie anime tiene una canción de entrada, la intro o *opening*. Este suele mostrar imágenes donde se presentan a los personajes principales de la historia y algunas situaciones relevantes del argumento. El *ending* corresponde a una canción de cierre, que va a al final del capítulo, donde también se muestran imágenes alusivas a la serie. Generalmente estas canciones

son en idioma japonés, si bien en ciertas series se pueden escuchar canciones de otros idiomas, principalmente inglés. Ciertos temas son creados por encargo especial de la productora de anime a una banda musical, también hay casos donde la productora adquiere los derechos de una canción ya compuesta. Los openings y los endings son cuidadosamente planeados para captar la atención del espectador y crear un elemento identitario ante el público, quienes incluso organizan eventos donde el karaoke de estas canciones hace presencia y emociona a los aficionados. Muchos de estos temas se convierten en verdaderos clásicos de la música anime y, por ende, de la cultura otaku: baste recordar canciones como *Zankoku na Tenshi no Thesis* (conocido en Latinoamérica como *La premisa del despiadado ángel*; en España, *la tesis del ángel cruel*), intro de la serie Evangelion; *Gekko Kamen*, intro de la serie *Capitán Centella*; *Cha-La Head-Cha-La*, intro de Dragon Ball Z; y *Moonlight Densetsu*, el opening de Sailor Moon.

La otra parte de la música de estas series la constituye los diferentes temas musicales de ambientación o *background music*. Tanto la música de ambientación como los openings y endings son distribuidos en el mercado en forma de cds como las bandas sonoras de las películas, *original soundtrack* (OST). Algunos programas muy populares logran comercializar hasta cuatro o más de estos discos de recopilación de material musical. Por ejemplo, Sony Music Entertainment publicó por la serie Rurouni Kenshin los siguientes álbumes: *Rurouni Kenshin OST 1*, *Rurouni Kenshin OST 2*, *Rurouni Kenshin OST 3-Viaje a Kioto* y *Rurouni Kenshin OST 4-Let it burn*.

Otro producto que se distribuye basado en series anime son videojuegos. Para examinar el caso, podemos mencionar el anime *Naruto*, del mangaka Masashi Kishimoto. La gran aceptación de esta serie en el mundo entero atrajo el interés de Namco Bandai, quien ha creado una serie de

videojuegos (alrededor de unos 10 títulos), *Naruto Ultimate Ninja*, que se han producido para las consolas Playstation 2, Playstation Portable, Playstation 3 y Xbox 360.

La producción de películas incluye las animadas y las live action (filmaciones hechas con locaciones y actores reales). La serie *Death Note* tiene tres películas del segundo tipo: *Death Note*, *Death Note: The last name* y *L change the world*, todas producidas por Warner Bros.

En Japón fueron exitosas las novelas ligeras de *Suzumiya Haruhi*, tanto así que originaron posteriores versiones de manga y anime de esas historias. Las novelizaciones se han publicado desde el año 2003 hasta la fecha de esta investigación.

Por último, por muchos es conocido el gran impacto que la serie *Saint Seiya* provocó en la producción de figuras o muñecos de anime y su venta en América Latina. La empresa Bandai fue la que más se destacó en este aspecto.

2.5 Los otakus, consumidores de estos productos

Como muchos de los grandes productos de la cultura que han alcanzado notoriedad en el ambiente artístico y social, el anime y manga han originado un grupo de fanáticos. Y gracias a la gran cantidad de merchandising que producen la actividad comercial y propagandística de la industria de estas narrativas, los aficionados tienen muchas maneras de demostrar su afición y relacionarse con sus series y personajes favoritos.

Con el término otaku –del japonés, *otaku*, significa “tu casa, tu hogar”; se emplea también como pronombre personal de segunda persona singular, de carácter formal– se designa en Japón a las personas aficionadas a algún tema, en especial a los videojuegos, el manga, el anime, la informática y los *idols* (celebridades de gozan de gran fama y prestigio en Japón). En

Occidente, esta palabra solamente se emplea para nombrar aquellas personas fanáticas de anime, manga y la cultura japonesa.³

Sin embargo, esta palabra durante mucho tiempo no designaba una afición natural y sana. Decir que alguien era ‘otaku’, era catalogarlo como un obsesivo, alguien que se desconecta de todo por su fanatismo. Ciertas personas caracterizaban a los otakus porque su comportamiento y aficiones se asemejaban más al de un niño que lo que debería esperarse de un joven o adulto, especialmente en Latinoamérica. Esta asociación se explica por la conexión que se le atribuye al anime y el cartoon en esta región: es desconocido por muchos que ambas animaciones son diferentes en cuanto a su origen y que el anime tiene una clasificación según la edad y temáticas de la serie. Se tiene la tendencia a pensar que todo lo animado encaja automáticamente en un público infantil; una conclusión apresurada para quienes no analizan el contenido de los programas.

Cobos (2010) nos ofrece una visión extensa de las diferentes actividades, aficiones y particularidades de los otakus:

El otaku ve anime doblado por televisión, lo ve doblado o subtulado por Internet, lo descarga para coleccionar, compra manga impreso, lee mangascans o manga a través de Internet, compra todo tipo de merchandising, conoce la biografía de los Estudios de producción, la de sus mangakas favoritos, conoce el trabajo de los seiyuu (actores de voz japoneses) y de los actores de doblaje, asiste a convenciones, hace karaoke, hace cosplay (se disfraza de sus personajes favoritos y se esmera en la elaboración de su traje).

³ En Occidente existe un término que engloba al interesado en manga, anime, videojuegos, informática; y que engloba otros saberes como la fantasía, la ciencia ficción y los cómics: *friki*.

(...) El otaku es también un público activo, comparte con otros aficionados en grupos físicos y virtuales, debate en foros sobre sus series favoritas y sobre el estado del arte y la censura en su país. Maneja blogs, construye sitios y portales web (de diferente naturaleza), participa en proyectos de fanzine y e-zine (revistas aficionadas impresas o digitales) y en proyectos de radio en línea (tanto el montaje de la emisora como programas radiales), participa en la dinámica de los medios de comunicación al exponer sus puntos de vista y hasta llega a hacer investigaciones y disertaciones académicas sobre el tema como objeto de estudio.

(...) Los otaku son tanto hombres como mujeres, sus edades oscilan entre los 12 hasta más allá de los 40 años. Los hay de diferentes tipos, desde aquellos asociales hasta los que manejan su afición de una forma socialmente aceptable. También se caracterizan por tener una posición más crítica ante el discurso hegemónico de consumo, se alegran y se entristecen con los mangas que leen y los animes que ven y pueden extraer patrones de comportamiento y de pensamiento y aplicarlos en su vida diaria. La afición se extiende por todo aquello que se produzca en Japón, por lo tanto suele comprar videojuegos, consume música japonesa (j-pop, j-rock, música tradicional), producciones cinematográficas, platos gastronómicos, aprende su idioma y caligrafía (o al menos lo intenta), usa palabras japonesas en sus conversaciones, asiste a eventos culturales donde lo japonés sea lo protagonista y hasta llega a viajar a ese país y conocer el barrio de Akihabara en Tokio (el lugar de encuentro por excelencia de los otaku nipones de todo tipo). En cuanto a su nivel de inmersión, están desde los meramente interesados en el tema hasta los fanáticos y acérrimos defensores que se embarcan en cruzadas en pro de “salvar” el manga y anime en sus países. (p. 25-26)

Vale aclarar que algunos otakus podrían no presentar todas las características que menciona Cobos. Sin duda, la categorización rigurosa de las personas es inexacta y hasta peligrosa, por eso las estigmatizaciones deben ser evitadas. No obstante, la descripción de Cobos es útil para figurarse los comportamientos y aficiones de estos fanáticos.

Una primera conclusión de la anterior cita es que los otakus tienen un interés sobresaliente hacia el anime y el manga, lo suficiente para afirmar que son aficionados (fanáticos) y no consumidores accidentales o casuales de estos productos. Este primer aspecto lo comparten todos los otakus, quienes podrían diferenciarse en la cantidad de conocimiento que manejan, pero que convergen en que estos productos culturales tienen para ellos un significado importante en sus vidas.

Otra observación que puede hacerse es que existe una gran cantidad de elementos constitutivos de la cultura de anime y manga (como se vio en esta investigación, en el apartado dedicado a la definición, historia y características de estos productos) con los que los otakus se relacionan indistintamente. Por ejemplo, está el otaku que solamente ve anime y manga y no se vincula a otra actividad o hobby relacionado con estos productos; aquel otaku que mira anime pero no manga; o el que juega los videojuegos de las series; está el otaku aficionado al karaoke de las canciones de las series anime; o bien el que asiste a las conferencias y muestra interés en los concursos de conocimiento sobre la cultura otaku; o bien el que le gusta hacer cosplay; o aquel que colecciona diversos artículos (revistas, botones, camisetas, estampados, afiches, muñecos, etc.); o también está el otaku que administra y colabora en páginas dedicadas a anime y manga... los aficionados pueden tener varias de estas características o solo una, cada quien elige lo que le interesa.

El tercer y último punto es que el otaku “es también un público activo, comparte con otros aficionados en grupos físicos y virtuales”, es decir, gusta de las actividades que lo pongan en contacto con otros pares. Si bien hay otakus más sociables que otros, en general aprecian poder compartir su afición con alguien en un sinnúmero de formas: ver series juntos; prestarse u obsequiarse mangas, anime o algún producto afín; organizar eventos de diversa índole (karaokes, café maids, cosplays, proyección de series, películas u OVAs), participar en foros, etc. Por tal razón llegan a crear o vincularse a grupos, organizaciones o clanes, para relacionarse efectiva y masivamente en pro de cultivar afición, aumentar sus conocimientos, conseguir información, hacer amigos, trazar metas comunes, entre otros motivos.

2.6 Foros virtuales: características de una herramienta fácil y de amplias posibilidades para los otakus

Uno de los espacios comunicativos más importantes de los otakus es el *foro virtual*,⁴ dada las claras ventajas que en materia de intercambio de datos y conversación ofrece esta “ágora” del siglo XXI, y la amplia distribución digital del manga y anime. Muchos sitios de internet gestionados por estos fanáticos tienen disponibles múltiples salas de foro que ofrecen diversos servicios de información para los usuarios: salas donde se “cuelga” anime y manga para descarga directa o visualización en línea, debates y conversaciones de diversa índole sobre las series, zonas en donde los usuarios brindan ayuda o consejo sobre algún tema o material en particular (la gran mayoría de esta ayuda está relacionada con tecnología y entretenimiento: videojuegos, software, música, recomendaciones de anime o manga, etcétera), encuestas, publicación de

⁴ La virtualidad de internet es aquella “que se construye mediante modos escritos, orales y de imagen. Es decir, las acciones que se dan o producen a través de ese entorno –desde crear información, ocio, relaciones humanas, relaciones comerciales, etcétera– se desenvuelve a través de lo que podemos denominar como un *nuevo entorno comunicacional* basado en dos premisas genéricas. La primera pone de manifiesto que esa oralidad, escritura e imagen poseen un carácter evolucionado; la segunda hace referencia a que estos modos de comunicación se encuentran integrados” (Alonso, 2006, p. 34).

materiales artísticos de los usuarios (dibujos, historias, animaciones), noticias de interés para los miembros...

Los otakus son participantes frecuentes de los foros virtuales por múltiples razones. Para empezar, si se quiere participar en un foro no se necesita estar en la misma locación física, por lo que las distancias geográficas no son impedimento. Por su naturaleza asincrónica, es posible acceder a este espacio horas o días después, sin tener en cuenta el tiempo y lugar de los participantes de la comunicación. Además, el foro virtual ofrece al participante la posibilidad de comunicarse anónimamente, ya que puede utilizar una identidad ficticia para publicar sus intervenciones (*post*), lo cual lo alienta a expresarse sin inhibiciones. Por el hecho de que el foro está en internet, se garantiza la rapidez de intercambio de los datos, al tiempo que está a disposición de los participantes toda la vasta información que tiene a su disposición la “red de redes”: ya sea agregando hipervínculos a diferentes páginas web, con el fin de enriquecer lo que se dice en la intervención, o consultando estas páginas, si lo que se quiere es información. Por último, es un espacio de comunicación muy económico de sostener.

A pesar de las notables ventajas de este espacio virtual, el foro también posee los inconvenientes de comunicación propios del medio utilizado, el internet:

- Cobertura: Aunque la cantidad de personas con servicio de internet aumenta significativamente año tras año, es una realidad que aún muchas no cuentan con el acceso a esta tecnología. Solo se puede participar de un foro en zonas con cobertura de acceso.
- Habilidad: Los foristas tienen que manejar una serie de habilidades y destrezas relacionadas con el internet para poder comunicarse e interactuar sin problemas. Sin estos saberes, es difícil para una persona desenvolverse adecuadamente en el foro. La

experiencia resultará más fructífera para el usuario cuanto más conocimiento éste posea de la Red.

- Comunicación no verbal: La comunicación en los foros se articula fundamentalmente a través del texto escrito. Esto significa que queda por fuera un tipo de comunicación muy importante: la comunicación no verbal. “Para contrarrestar esta deficiencia, se utilizan los emoticonos o *smiles* definidos como <<representaciones gráficas>> o <<textos icónicos>> de uso convencional que buscan la dotación de un sentido añadido a la unidad de su texto” (Arriazu, 2006).

Para intervenir en un foro virtual no se exigen muchos requisitos. Generalmente, debe ser miembro de la página web dueña del foro y respetar ciertas reglas de interacción. Para obtener la membresía, se deben proporcionar algunos datos: nombre de usuario (que será el sobrenombre o *nickname* que identificará al miembro), contraseña, dirección de correo electrónico y fecha de nacimiento (para participar en foros donde se tratan temas de alto contenido violento o sexual se puede exigir la mayoría de edad) es la información que suele ser indispensable para poder quedar registrado en la página web. En cuanto a las normas, éstas son definidas por el moderador, quien desempeña ciertas funciones de acuerdo con el tipo de foro virtual. Por ejemplo, en los *foros de debate o discusión*, que son “aquellos espacios donde se invita a los usuarios del medio a discutir o compartir información en torno a una noticia de manera informal” (Pano, 2008, p. 143), el moderador introduce el tema de discusión, hace la primera pregunta, estimula la participación de otros usuarios, pide explicaciones, corrige o elimina intervenciones que no cumplen las reglas,

protege la privacidad de los participantes, sintetiza y cierra el foro (es decir, impide que los usuarios puedan escribir respuestas).⁵

Si bien el moderador define las reglas, se pueden mencionar algunas que son de general cumplimiento en las salas de foro de internet:

- No se debe insultar ni denigrar a ninguno de los participantes
- No se puede publicar contenido que no guarde relación con el tema de discusión o que sea una repetición o contribución innecesaria (*spam*)
- No es permitido intervenir con el propósito de molestar a los usuarios o interrumpir el correcto desarrollo del foro (*trol*)
- Está prohibido crear rencillas entre los usuarios (*leecher*)
- Nadie diferente al moderador puede eliminar las intervenciones de otros usuarios
- Si el foro se cierra, no puede reabrirse, a menos que ello hubiera sido producto de un error.

⁵ En ciertas páginas web –habitualmente las que permiten que todos los usuarios puedan ejercer de moderadores de foro– algunas de estas funciones, como cerrar el foro o eliminar intervenciones incorrectas, son llevadas a cabo por una especie de “súper moderador”, un usuario que forma parte del equipo central que gestiona la página web, quien supervisa, entre otras cosas, que los usuarios moderadores cumplan las normas sobre creación y administración de foros de discusión.

CAPÍTULO III

HACIA UNA INTERPRETACIÓN DE LAS TRANSFERENCIAS DE LOS OTAKUS

3.1 La lengua y su relación con la cultura

Este repaso por la cultura del manga y anime y el surgimiento y caracterización de la subcultura otaku en el mundo, evidencia no solo la capacidad de penetración y asimilación que tienen dos productos artísticos que han logrado posicionarse en una esfera importante del ámbito cultural de nuestra sociedad, sino también que los intercambios de conocimiento tienen profundas consecuencias para las personas implicadas. Gracias a este fluir de sentimientos, filosofías y ciencias, o sea, la experiencia vital de un pueblo, las personas partícipes de este tráfico adquieren una serie de saberes que se integran a diversos aspectos de la existencia, es decir, desde los asuntos más superficiales a las nociones más fundamentales que dan significado a la vida de los seres humanos.

Uno de los conocimientos que necesariamente entra en interacción en el contacto entre culturas es la lengua. Es ella el vehículo de comunicación por excelencia y constituye un medio

para nombrar y significar lo que compone la realidad de una comunidad. Sapir (1984) explica cómo el lenguaje da cuenta de los diferentes elementos físicos y sociales con los que coexisten las personas y cómo éstas se relacionan con ellos:

Pero al hablar del lenguaje, que puede ser considerado como un complejo de signos que reflejan todo el panorama físico o social en el que un grupo de hombres se coloca, es ventajoso comprender dentro del término ambiente tanto los factores físicos como sociales. En el ambiente físico entran las características geográficas tales como la topografía (ya sea costa, valle, llanura, sabana o montaña), clima y precipitación atmosférica y lo que podría llamarse base económica de la vida humana, o sea fauna, flora y recursos minerales de la región. Bajo el nombre de medio social se comprenden las distintas fuerzas de la sociedad que moldean la vida y el pensamiento de cada individuo. Entre las más importantes de estas fuerzas sociales están la religión, los ideales éticos, el arte y las formas de organización política.

De acuerdo con esta clasificación de influencias ambientales, podemos esperar encontrar dos series de factores ambientales que se reflejan en el lenguaje, suponiendo que en el lenguaje influyen materialmente el trasfondo ambiental de sus hablantes. Por supuesto que propiamente hablando, el ambiente físico se refleja en la lengua solo en la medida en que los factores sociales hayan ejercido su influencia. (p. 20)

Así pues, cuando un anime o manga es consumido por un público, algo de la totalidad, del panorama físico y social que compone el Japón está inscrito en el cómic o la serie de televisión que llega al consumidor. Y dentro de ese universo material y mental se encuentra el

lenguaje que interpreta, significa y modifica las relaciones de las personas consigo mismas, con las demás y con el medio ambiente.

Por ejemplo, *Samurai X* es un anime ambientado en acontecimientos históricos, más exactamente en el inicio de la Era Meiji (1868-1912), época en la cual gobernó el emperador que le da nombre a la era, después de la caída del régimen Tokugawa. Su protagonista, el samurái Kenshin Himura (quien está basado en personajes históricos: los espadachines Hanyasai Matsubayashi y Gensai Kawakami), participó como asesino o *Hitokiri* bajo el servicio de los realistas o Patriotas de la Restauración (Ishin Sishi), fuerza armada que buscaba desplazar de la supremacía política y social al *shogun* (castellanizado ‘sogún’), líder militar que ejercía el verdadero poder en Japón, y restablecer como máximo dirigente del país al emperador, quien en el papel era la máxima autoridad pero que en realidad delegaba todos los asuntos y directrices al sogún de turno.

Kenshin tuvo un destacado papel como combatiente durante la Guerra Boshin (1868-1869), que le valió el reconocimiento de sus partidarios y enemigos, siendo ampliamente temida y admirada su habilidad con la katana (espada japonesa), con la cual alcanzó a convertirse en un asesino legendario, el *hitokiri battosai*. Una vez restituido el poder del emperador Meiji, Kenshin juró no volver a asesinar a nadie más y dedicarse a proteger a los más débiles, usando para ello su espada con filo invertido y asumiendo el estilo de vida de un vagabundo. De allí el nombre japonés de la serie, *Rurouni Kenshin*, que traducido sería ‘El vagabundo Kenshin’.

Como hemos visto, esta serie animada recrea un universo de ficción que toma como base acontecimientos y personajes reales del Japón, así que es una visión creativa que nos involucra en lo que fue un periodo clave de su historia. Pero eso no es todo: el mismo título de ‘samurái’

da cuenta de unas relaciones sociales y un código moral de ciertos guerreros de ese país, e igual pasa con otras palabras como *hitokiri*, *battosai*, *katana*, *shogun*: para comprender estos términos, necesitamos conocer ciertos elementos de la cultura japonesa, y esos términos, a su vez, nos ayudan a interpretar las costumbres y modos de ser de los japoneses. Por ende, el espectador de Samurai X entra en contacto con una gran cantidad conocimiento del pueblo japonés, que incluye parte de la dimensión histórica, política, militar, estética y, por supuesto, lingüística, de ese país.

Por lo tanto, cuando los espectadores de otras partes del mundo ven anime o leen manga existe una penetración cultural; es decir, un contacto con la ciencia y cultura del pueblo japonés. Geertz (2003) ha definido como *cultura* “un esquema históricamente transmitido de significaciones representadas en símbolos, un sistema de concepciones heredadas y expresadas en formas simbólicas por medios [literatura, música, pintura, escultura, etcétera] con los cuales los hombres comunican, perpetúan y desarrollan su conocimiento y sus actitudes frente a la vida” (p. 88). La lengua, como un sistema de símbolos primordial para poder comunicarse en una sociedad, hace parte de la estructura que compone la totalidad de los signos con los cuales una comunidad representa y se identifica. Sáez concluiría, a propósito de esta relación entre lenguaje, cultura y pensamiento, lo siguiente:

La identidad cultural de un pueblo se confunde en gran parte con su acervo léxico, que es el depósito de la memoria colectiva. Allí se encuentran los productos de su proceso de interpretación del mundo, que han sido aceptados por los hablantes. (como se cita en Castillo, 2002, p. 471)

Por consiguiente, cuando se da un contacto entre culturas existe necesariamente una penetración lingüística y viceversa, acorde con lo dicho por Castillo (2002):

No hay penetración lingüística sin penetración cultural. La condición social del hombre lo lleva a buscar comunicarse con el otro, pertenezca o no a su comunidad idiomática, generándose interrelaciones entre los pueblos. Siendo el lenguaje un objeto cultural, todo intercambio en el ámbito de la cultura implica un intercambio lingüístico. (p. 469)

Moreno (2009) establece que el contacto entre lenguas o sistemas es inherente a la coexistencia de diferentes sociedades y lenguas. Esta situación produce cambios que pueden afectar a todos los niveles lingüísticos en diferentes grados. “Este hecho, por tanto, viene a constituirse en fuente de variación y de cambio, junto a los factores lingüísticos internos (la propia dinámica de la lengua) y a los factores extralingüísticos (sociedad, contexto)” (p. 249).

Para establecer los fenómenos lingüísticos que se encuentran asociados a contacto de sistemas, el autor menciona, entre otros, los siguientes:

- a) Fenómenos derivados del contacto de sistemas:
 - Interferencia
 - Convergencia
 - Préstamo
 - Calco (Moreno, 2009, p. 250)

3.2 ¿Bilingüismo o préstamo léxico? El japonés de los otakus

Como refería Cobos (2010) en su caracterización de los otakus, los aficionados de manga y anime también se interesan por conocer el idioma y caligrafía de Japón, e inclusive usan ciertas palabras de ese idioma en sus conversaciones. Por esta información se podría inferir que los otakus están realizando interferencias lingüísticas, un fenómeno que puede producirse cuando ocurre contacto entre sistemas, tal como lo expone Moreno (2009).

Por muchos es conocido que el español ha incorporado de forma oficial, a través del reconocimiento que hiciera la Real Academia de la Lengua Española al incluirlas en su diccionario, palabras del idioma japonés como *sushi*, *kimono*, *samurái*, *tsunami* y *karate*, hecho que constituye su “canonización” en la realidad de nuestro idioma.⁶ Sin embargo, a las que se

⁶ A continuación una reseña sobre el idioma japonés.

El japonés (日本語 *Nihongo*) procede de la familia de las lenguas japónicas, un conjunto de lenguas que tienen su escenario de aparición y acción en Japón. Sobre el sistema de escritura japonés, sus orígenes se remontan a los aportes que hicieron inmigrantes chinos y coreanos. En un principio, los sistemas de escritura orientales y occidentales eran pictogramas, o sea, dibujos que representaban ideas. Entre los siglos III y IV DC, chinos y coreanos importaron a Japón un grupo de caracteres escritos, los Kanji. En esos tiempos, el japonés no tenía representación escrita; durante 400 años se usaron los caracteres chinos para expresar su forma hablada (Cardona, 2000).

En el siglo VII la influencia de la cultura china en el japonés es significativa, ello se comprueba por la gran cantidad de préstamos lingüísticos que designan elementos de la cultura china y la utilización del idioma chino para construir neologismos. En el siglo XX el idioma que más préstamos e influencia tuvo para el japonés fue el inglés.

Cardona (2000) reseña los principales sistemas de escritura que existen en el japonés:

Kana: compuesto por dos silabarios:

- *Hiragana*: Un monje budista llamado Koukai (734-835 DC) fue el que inventó este silabario. Al principio se usó para escribir las palabras japonesas que no tenían representación en Kanji. Se aplica en la escritura de la parte inflexional de un verbo o un adjetivo. Actualmente, es el primer silabario que aprenden los niños, quienes van abandonando el Hiragana a medida que aumentan sus conocimientos en Kanji.
- *Katakana*: Usado para escribir las palabras extranjeras, hacer énfasis al estilo de la letra itálica en el español, escribir onomatopeyas, referenciar nombres y lugares extranjeros, llenar formularios y enviar telegramas.

refiere Cobos y las que interesan en esta investigación son aquellas que no aparecen en el Diccionario de la Real Academia Española y que son utilizadas por los otakus en sus interacciones comunicativas.

Estas palabras son relevantes en cuanto constituyen adquisiciones propias de la comunidad otaku. Su uso no está impuesto por órganos oficiales de la lengua española, debido a que no son palabras de uso y dominio general. Son términos que provienen del idioma japonés, que se manejan en un ámbito determinado por reglas y condiciones, por concepciones que la comunidad otaku establece en su acervo lexical y que hacen parte de su identidad y forma de interpretar la vida.

Por tales razones, es conveniente establecer qué se entiende por interferencia (o transferencia) lingüística, así como exponer otros conceptos que serán útiles en el análisis e interpretación de las palabras japonesas usadas por los otakus: *interferencia*, *préstamo*, *bilingüismo* y *alternancia de lenguas*.

El término ‘interferencia’ en lingüística proviene de la física ondulatoria. En esta disciplina, interferencia era el fenómeno físico que describía el encuentro entre dos movimientos ondulatorios. Pero, como sucede de ordinario en las ciencias, el término trascendió el uso que se le diera en un principio, siendo adoptado por otras disciplinas como la electrónica, la pedagogía, la antropología sociocultural o la sociolingüística, que lo emplearon según sus necesidades y objetos de estudio (Domínguez, 2001).

En lingüística, el concepto de interferencia ha sido tema de debate por diversos autores, ya que éste hace parte de una variedad de términos que se encuentran relacionados con el contacto de sistemas —extranjerismo, préstamo, calco, alternancia de código, xenismo—, siendo

tratado a veces como “préstamo”, “calco”, “alternancia de código”, etcétera. De acuerdo con esto, es claro notar la confusión que se presenta con el término interferencia; situación a la que han contribuido en mayor parte los mismos teóricos del lenguaje, al no trazar límites claros que permitan diferenciar un fenómeno lingüístico de otro. Este maremágnum terminológico que existe en torno a la interferencia, Domínguez (2001) lo bautiza como la “Lingüística Babilónica”.

Para evitar confusiones terminológicas, trabajar con certeza el corpus objeto de estudio y teniendo en cuenta el propósito de nuestra investigación, se reemplazará el término interferencia por *transferencia*, que se define como “la influencia que una lengua ejerce sobre la otra y, concretamente, como el uso, en una lengua B, de un rasgo característico de la lengua A” (Moreno, 2009, p. 263). La adopción de este concepto y el cambio en el nombre de este fenómeno lingüístico obedecen a dos razones fundamentales:

1. Moreno (2009), siguiendo a M. Clyne, señala que la palabra ‘interferencia’ tiene una connotación negativa, y es por esta razón que ciertos autores han relacionado este fenómeno como algo nocivo para la lengua receptora, juzgando mal los naturales intercambios que se dan cuando existe un contacto lingüístico. Por ejemplo, García Yebra define la interferencia como “(...) calcos innecesarios o incorrectos, contrarios a la norma o a la costumbre de la lengua término, y se designan con nombres que aluden a la lengua invasora: anglicismo, galicismo, latinismo, etc.” (como se cita en Domínguez, 2001). Conceptualizar la interferencia empleando términos como ‘invasión’, ‘innecesario’, ‘incorrección’, ‘contrario a la norma’ o ‘costumbre’, resalta una postura purista que observa toda influencia o contribución de la lengua aportante como un agente infeccioso que corrompe la belleza, la lógica y la plenitud de la lengua receptora. El mismo sufijo *-ismo* que se aplica para designar la lengua calcada no hace sino reforzar el

carácter despectivo con que se evalúan tales aportes. Por lo tanto, para evitar esta relación con la agramaticalidad que tiene el término interferencia, se preferirá reemplazarlo con transferencia.

2. Otra connotación de la palabra ‘interferencia’ es su relación con lo impersonal y lo inconsciente. Ludy/Py en consonancia con Weinreich, estima que la interferencia se vincula con el bilingüismo. Ésta ocurriría por un desconocimiento o incapacidad del hablante bilingüe de expresarse correctamente en una lengua, dando como resultado que este recurra a mezclar elementos de una lengua en otra para poder comunicarse efectivamente. Según ella,

La mezcla de lenguas fue considerada con mucha frecuencia como una señal de la incapacidad de los hablantes bilingües para distinguirlas con claridad. Esta visión se fundamentaba en la creencia inocente según la cual el bilingüe no tendría más elección que entre una distinción total de los dos sistemas, sin interferencias perceptibles, y una incapacidad fundamental para establecer tal distinción, incapacidad que se manifestaría por la abundancia de interferencias, de préstamos y de formas bastardas. (como se cita en Domínguez, 2001)

Domínguez (2001) está en desacuerdo con esta reducción de la interferencia a mero problema de desconocimiento, así que sobre el concepto anterior dice:

En este sentido el concepto de interferencia cobra un carácter marcadamente negativo. Los cambios de código, la alternancia de registros deberían de ser más bien entendidos, bajo nuestro punto de vista, como una licencia propia de todo hablante que domine más de un sistema lingüístico, adaptando con ello sus aptitudes y capacidades lingüísticas al mensaje contextualizado que pretenda emitir.

Por tal motivo se debe observar la interferencia (mejor transferencia) como un proceso que puede presentar un carácter consciente del hablante, quien elige los términos foráneos de acuerdo con sus intereses y contexto, y no como un fenómeno que escapa a su voluntad y saberes. En este sentido, Flor Ada considera que:

La mezcla del código que realiza el verdadero hablante bilingüe cuando se comunica con otro bilingüe es un fenómeno creativo que no implica necesariamente limitación en el uso de cada lengua, sino la posibilidad de mezclarlas por razones afectivas, expresivas o, incluso, críticas. Es algo muy distinto que recurrir a préstamos por falta de conocimiento de la palabra en el idioma que se habla. (como cita en Domínguez, 2001)

Por su parte, Silva-Corvalán propone hablar de transferencia cuando ocurran uno o más de los siguientes fenómenos:

- 1) La sustitución de una forma de la lengua B por una forma de la lengua A o también la incorporación de una forma A inexistente en B. Éste fenómeno corresponde a lo que tradicionalmente se ha llamado préstamo; en este caso se habla de transferencia directa.
- 2) La incorporación del significado de una forma de la lengua A al de una forma existente en la lengua B. También sería una forma de transferencia directa.
- 3) El aumento en la frecuencia de una forma B por corresponderse con una forma categórica o mayoritaria de la lengua A. Sería una transferencia indirecta.
- 4) Pérdida de una categoría o una forma de la lengua B que no existe en la lengua A. Sería también una transferencia indirecta. (como se cita en Carbajal, 2006, p. 66)

Dependiendo de qué elementos se transfieren de una lengua a otra, podría hablarse de diferentes fenómenos lingüísticos en una transferencia. Si una palabra (ya sea un verbo, un adjetivo, un nombre, o sea, una palabra lexicalizada) de una lengua A se incorpora a una lengua B de forma integral, es decir, conservando su significante y significado originales, se trata de un *extranjerismo*. Sin embargo, y como ya se había visto en el apartado anterior, el sufijo *-ismo* tiene una connotación negativa que perjudica una visión objetiva y no purista del préstamo. Considerando lo anterior, en esta investigación se ha decidido optar por la palabra *préstamo léxico*, en concordancia con lo expuesto por Castillo (2002).

Así, entonces, existen varios tipos de préstamo según el grado de adaptación y la existencia o no de la palabra en la lengua receptora. Los *préstamos por adopción* o *préstamos adoptados* son aquellas palabras que han entrado de una lengua a otra sin ningún tipo de modificación al sistema de la lengua receptora, como es el caso de las palabras *software* y *hardware*. En los *préstamos por adaptación* o *préstamos adaptados* el término sí ha sido adaptado al sistema de la lengua destino, ya sea morfológica, ortográfica o fónicamente: en español, la palabra *anfetamina* proviene del inglés *amphetamine* (Castillo, 2002).

Si la palabra prestada no existía en la lengua receptora, a este fenómeno se le llama *importación*. Este caso suele suceder cuando no existe una palabra en la lengua materna que designe una realidad que sí nombra la lengua extranjera “nueva cosa, nuevo nombre”. Pero si la realidad ya tiene una palabra que la designa en el repertorio léxico de la lengua materna, y no obstante es cambiada por un equivalente de una lengua extranjera, se está frente a una *sustitución*. La sustitución ocurre por factores como el prestigio de la lengua destinataria, la poca utilización o desconocimiento por parte de los hablantes de la palabra de lengua materna, la

expresividad, la no correspondencia semántica entre la palabra de la lengua materna y extranjera, entre otros (Castillo, 2002).

Si el préstamo es utilizado por toda una comunidad, es un *préstamo estable*. En cambio, si es de carácter individual, *préstamo espontáneo*. También se conocen estos préstamos como *préstamos consolidados* y *préstamos en transición*, respectivamente (Carbajal, 2006).

La adquisición de préstamos lingüísticos es posible mientras existan hablantes que sean capaces de comprender y manejar otras lenguas además de la materna, lo cual nos lleva a hablar de bilingüismo. De éste se han dado definiciones tan numerosas y heterogéneas que, según Moreno (2009), lo han convertido en un término de difícil delimitación. Por ejemplo, Bloomfield sostiene que bilingüismo es “el dominio nativo de dos lenguas”, Haugen lo define como “utiliza expresiones completas y con significado en otras lenguas”, mientras que Weinreich diría que es “la práctica de dos lenguas usadas alternativamente” (Carbajal, 2006).

El concepto de Bloomfield exige que el hablante tenga la misma capacidad de comprensión y comunicación en dos lenguas; sin embargo Crystal sostiene que “las personas que tienen <<perfecta>> fluidez en dos lenguas existen, pero son la excepción, no la regla”⁷ (como se cita en Alarcón, 1998), condición que hace de esta definición la más radical. El bilingüismo de Haugen es más sencillo porque implica que el hablante debe tener algún dominio de las dos lenguas. Weinreich tiene una concepción más realista, ya que plantea la posibilidad del hablante de alternar entre dos lenguas, tal y como ocurre en los casos de comunidades bilingües donde una lengua es más prestigiosa o funcional que la otra en ciertos contextos (Carbajal, 2006).

Titone establece una definición de bilingüismo que comparten varios autores:

⁷ La traducción es mía.

El bilingüismo consiste en la facultad que posee un individuo de saber expresarse en una segunda lengua adaptándose fielmente a los conceptos y estructuras propias de la misma sin parafrasear la lengua nativa. La persona bilingüe posee la facultad de saber expresarse en cualquiera de las dos lenguas sin dificultad cada vez que surge la ocasión. (como se cita en Alarcón, 1998)

A pesar que esta posición evita caer en nociones radicalistas de lo que sería bilingüismo, tropieza errores teóricos y metodológicos. Para empezar, resulta difícil determinar lo que significa “dominio nativo de una lengua” o medir el grado de “mínima o máxima proficiencia” en el uso de una lengua. Además, esta descripción del bilingüismo solo tiene en cuenta competencias en la morfología, sintaxis, fonética o semántica; pero olvida que existen diversos componentes socioculturales (normas de cortesía, géneros discursivos, etc.) que también están implicados en el dominio de una lengua, y si se desconocen estos factores contextuales se dificulta enormemente la capacidad de comunicación de los hablantes. Por tales razones, Alarcón (1998) opina que “el bilingüismo se presenta como un fenómeno *multidimensional*, difícilmente de explicar en una definición.”

Alarcón (1998) sugiere una serie de parámetros sociolingüísticos y psicolingüísticos a tener en cuenta para estudiar el bilingüismo de forma amplia e integral, con una propuesta que no incurra en relativizaciones ni exclusiones:

Psicolingüísticos:

- La competencia comunicativa y la organización cognitiva en ambas lenguas
- la edad en que se dio la adquisición.

Sociolingüísticos:

- La presencia de la segunda lengua en el ambiente en que el hablante se desenvuelve

- la relación de status entre las dos lenguas

- la pertenencia al grupo o la identidad cultural.

Según Crystal, en lo que sí parece haber cierta unidad entre los teóricos es lo que no sería un hablante bilingüe “(...) aquellos que un uso irregular de una de sus lenguas, o que no hayan usado una lengua por varios años (<<dormant bilinguals>>), o los que hayan desarrollado la comprensión de una lengua pero no la hablen o escriban” (como se cita en Alarcón, 1998).

Ahora bien, teniendo en cuenta estos planteamientos, surgen los siguientes interrogantes: ¿Hasta qué punto los otakus hispanohablantes presentan discursos bilingües?, ¿podría decirse que cuando los otakus utilizan palabras japonesas se produce, por breve que sea, una alternancia –o cambio de código– entre las dos lenguas?, ¿o lo que ocurre no corresponde a una alternancia, sino a un préstamo, por lo que no cambian de lengua?

Diferentes conceptos sobre bilingüismo plantean la alternancia como un fenómeno exclusivo de los hablantes bilingües, entendidos éstos como los que pueden comunicarse en dos lenguas. Por ejemplo, Moreno (2008) considera que la alternancia de lenguas o cambio de códigos es la “yuxtaposición de oraciones o fragmentos de oraciones de lenguas diferentes en el discurso de un mismo hablante” (p. 259). Por tanto, para establecer cuándo se trata de préstamo o alternancia, es necesario examinar el nivel de adaptación de los elementos léxicos de la lengua fuente en la lengua receptora:

(...) Si ha habido una adaptación, parcial o total, difícilmente se podrá sostener que se están alternando dos lenguas. Pero ¿qué ocurre cuando no se ha producido ningún tipo de adaptación, ni fonética ni morfológica? Lógicamente, si el hablante echa mano de dos sistemas, estamos ante una alternancia y, si maneja un solo sistema, se trata de un préstamo. (p. 258)

Cuando el autor habla de “manejo de dos sistemas” alude a la capacidad que tienen los bilingües de poder comunicarse “adecuadamente” en alguna de las dos lenguas que domina. Si cumple este requisito, se habla que el hablante alterna entre lenguas porque *puede* utilizarlas indistintamente y las oraciones que construye respetan las reglas morfológicas y sintácticas de la lengua correspondiente. La alternancia de códigos, a diferencia de la mezcla de códigos, tiene la característica de que es un comportamiento lingüístico deliberado y con finalidad, “es decir, el hablante es consciente del cambio de lenguas que realiza en el discurso. Mientras que la mezcla de códigos sería el uso de palabras en una estructura mayor pero en forma inconsciente y sin propósito específico” (Carbajal, 2006). Además, en la mezcla se observa a menudo que el hablante trasgrede reglas morfológicas y sintácticas de las oraciones de la primera o segunda lengua.

Gimeno (2001) no restringe la alternancia a la yuxtaposición de oraciones o fragmentos de oraciones, pues “el cambio de código puede implicar unidades lingüísticas de diferentes clases: enunciados, oraciones, frases, simples palabras, constituyentes y segmentos, muletillas, interjecciones y modismos”.

Por su parte, Silva-Corvalán indica que no necesariamente los cambios de código ocurren entre hablantes bilingües. Un tipo de cambio de código es el emblemático, el cual “se caracteriza

por una mayor incidencia de modismos, interjecciones, sustantivos aislados y muletillas (ing. *tags*), y puede ser colocado en casi cualquier punto de la oración sin temor a violar una regla sintáctica” (Gimeno, 2001) y puede ocurrir en comunidades monolingües. Es el caso de los hablantes de inglés estadounidense que introducen elementos esporádicos del español como *hasta la vista, adiós, chao, amigo, etc.*

Antes de determinar si los otakus alternan entre japonés y español o simplemente prestan palabras japonesas, es importante indicar que la situación comunicativa que se analiza en esta investigación es el foro web. Evaluar el grado de bilingüismo de cada uno de los sujetos de investigación no es tarea fácil, puesto que para tener una noción completa y satisfactoria de la condición bilingüe o monolingüe de ellos, se tendrían que considerar varios factores contextuales (sociales, geográficos, políticos, educativos, económicos, culturales, étnicos, etc.) que, dado el número de participantes, la limitada información disponible y la procedencia diversa de los foristas (Latinoamérica, España, Japón...), resultan muy difíciles de considerar. Es por estos factores que Baker, en alusión a la enorme complejidad que entraña el bilingüismo, declararía que “clasificar a la gente como bilingüe o monolingüe es demasiado simple” (como se cita en Carbajal, 2006).

A continuación se transcriben varias intervenciones de foristas del sitio web MCAnime, los cuales conversan sobre el manga Naruto. Se subrayaron los préstamos pertenecientes al idioma japonés, exceptuando nombres propios de los personajes de la historieta. Los nombres de los foristas van en negrillas:

Foro: Naruto 511 Traducción y Predicción 512 - (Versión Español)

MisterX: *deja ; esto se está volviendo tan fruta que me da asco.*

ya me está dejando de gustar la serie; parece que Kishi⁸ se está fumando lo que fuma Tite⁹ el de Bleach...

Siakito167: *kawaiiiiiiii*

Que tierno!!!

Shrinesword: *Gracias por los spoilers*

Jiraiya graciosísimo en su disfraz de sapo.

Madara con mascara nueva, no me termina de gustar...

Ahora va por Naruto ¿extraña a su mascota el Kyubi? quiere usarlo a su favor en la guerra ninja como ya lo hizo antes? Zetsu dice que las cosas estan saliendo a su favor, esperaban que Naruto controlara la energia del Kyubi de esa forma? ¿para que?

Pobre Konan QEPD

Por fa Kishi, llevate a Ten Ten y devuelvenos a Konan

Saludos

Kicking_user:

⁸ Masashi Kishimoto, nombre del mangaka de Naruto

⁹ Tite Kubo, mangaka de *Bleach*.

[citando a **miguel2**]

“En NF hay una teoría de porque Madara le dio sus ojos a Nagato.

Cuando madara logró el EMS [Eterno Magenkyō Sharingan] pensó que si se implantaba las células de Hashirama o de algún otro Senju (preferiblemente Hashirama ya que era el más poderoso) sus ojos volverían a evolucionar hacia los ojos del hijo mayor..., pero no sucedió como el quería (lo cual no quiere decir que eso no le mejorara)..., pensó un nuevo plan.

Madara atacó el país de los uzumakis (parientes de los Senjus) y cogió a un bebe..., pensando "Puede que si un Uchiha con EMS se pone células de Senju el Sharingan no evolucione..., pero, ¿qué pasa si le pongo el EMS a un Senju/Uzumaki?" (claro que tenía unos Sharingan de reserva para implantarse después)

La respuesta fue que si que funciona, su EMS evolucionó a Rinnegan en el cuerpo de Nagato..., así que pensó "¿porqué no dejo mis en su cuerpo para ver como evolucionan..., al menos hasta que los vuelva a necesitar?"

jajaja justo habia pensado esta teoria despues de leer las palabras de Madara hacia kabuto cuando le dijo que para empezar esos eran originalmente sus ojos. Está más que claro entonces que Madara su le diò el rinnengan a Nagato.

gaara-sama: *Te me adelantaste.*

Gracias por el tema.

Kicking_users:

[citando a **gaara-sama**]

“Te me adelantaste.

Gracias por el tema.”

te me adelanté? jaja si me dio mucho postin

Garlishh:

[citando a **MisterX**]

“Voy a hacer una crítica ; esto tan fruta que ya me esta dando asco”

Y... qué significa eso en tu idioma?.

gaara sama:

[citando a **garlishh**, quien citó a **MisterX**]

“Voy a hacer una crítica ; esto tan fruta que ya me esta dando asco” [**MisterX**]

“Y... qué significa eso en tu idioma?.” [**garlishh**]

Supongo que lo que significa para nosotros.

O el es argentino como nosotros o no se.

Mandar fruta habra querido decir.

KajiKun: *Gracias por el resumen y las imagenes ...lamentable lo de Konan pero se veía venir ...*

El madara vs Naruto estará de la PTM¹⁰

¹⁰ Puta madre.

mnunezco: *si es verdad el spoiler que osado y chulo madara-tobi para decir que voy por el nueve colas , si sabe que estan juntos dos jinchurikis que dominan a la perfeccion a los dos bijuus mas poderosos.....creo que debe ser un gran poder el que alcanza madara-tobi para decir esto y si es asi de seguro bee muere , y eso seria lamentable pues se inflo mucho este personaje pero aun no muestra su valor en la historia....*

Keiichi-kun: *WTF¹¹ is that shit??*

bue, seguro despues salen imagenes mas copadas del cap, justo tenia que scannear estas

gaara-sama:

[citando a **Keiichi-kun**]

“WTF is that shit??

bue, seguro despues salen imagenes mas copadas del cap, justo tenia que scannear estas”

A mi me gustaron. Son muy dignas de Jiraiya pues.

Frantex:

[citando a **garlishh**, quien citó a **MisterX**]

“Voy a hacer una crítica ; esto tan fruta que ya me esta dando asco” [**MisterX**]

“Y... qué significa eso en tu idioma?.” [**garlishh**]

Nunca había escuchado ese termino, pero en cuanto lo leo se me viene a la cabeza de inmediato lo que puede ser.

¹¹ *What the fuck:* qué mierda

como dicen por aki, "mamon", o tambien podria llamarsele gay(no en sentido homosexual, sino que "niñita")

Si es asi, concuerdo totalmente con MisterX, se ven muy tontas esas imagenes con disfraces, son ninjas por dios! no muñekitas --, ademas esto es un shonen, enfocado principalmente para jovenes del sexo masculino, no entiendo la idea de poner los disfraces esos de ranas tiernas que le kitan masculinidad y respeto a jiraiya :s

[...]

Elinno*brable:* *Tengo una pequeña duda ¿Qué color le ha salido el pelo a Nagato en el anime cuando descubrió el Rinnegan? Es que se hace raro que de niño también tuviera el pelo Blanco cuando Madara ha dicho que su poder le ha cambiado el color de pelo. Eso confirmaría mis sospechas. Kishi se intento todo a ultima hora...*

Ademas hasta donde se alcanza a ver su pelo es de color Negro ¿O me equivoco?

Como se observa en las intervenciones, todos los participantes usan como lengua principal de comunicación el español: de las casi ochocientas palabras que tiene el corpus, solamente 6 son japonesas. La aparición del japonés en la conversación se limita a los términos léxicos como *anime*, *kawai* (“lindo, tierno”) y *shōnen* (subgénero del manga).¹²

Si tenemos en cuenta lo que Gimeno (2001) afirma sobre el préstamo y el cambio de código, cuando afirma que “mientras que el préstamo puede darse en el discurso de hablantes

¹² Aun si incluyéramos las transferencias como *Rinnegan* (que significa “ojo del sansara”) o *Sharingan* (“pupila giratoria”), la presencia de la lengua oriental en esta conversación no permite concluir que son hablantes bilingües.

monolingües, el cambio de código y el calco implican siempre algún grado de competencia bilingüe”, se advierte que el uso preeminente del español para la construcción de oraciones y párrafos y el empleo del japonés restringido a ciertos conceptos y palabras, obedece a que los otakus realizan préstamos léxicos, mas no cambio de código.

3.3 La ciberpragmática: la lengua en los contextos informáticos.

Cuando las personas se comunican, no suelen interpretar los datos atendiendo nada más a lo que el discurso expresa literalmente, ni tampoco están obligados a decir información que juzguen pueda ser inferida sin dificultad por el interlocutor. Por estas razones, uno de los presupuestos de la pragmática es que toda comunicación debe ser analizada según el contexto en que surge. Este contexto no vendría a ser un entorno inmóvil y pasivo donde los interlocutores intercambian información, sino que es una instancia dinámica que en un momento dado puede transformar el significado literal de lo dicho por alguien o enfatizar un sentimiento, una experiencia, una acción.

La contextualización del mensaje por parte del interlocutor es un proceso complejo y que considera muchos elementos: el entorno físico, la información procedente de los enunciados anteriores dentro de la misma (u otra) conversación, los supuestos que comparten los interlocutores, la información enciclopédica almacenada en el oyente, etc. Teniendo en cuenta estos factores, una persona infiere qué tipo información probablemente utilizará su interlocutor para comprender algo que le ha dicho.

Yus (2001) describe este proceso de contextualización valiéndose del siguiente ejemplo:

[1]

a. *[Pedro y María tienen un gato que tiene la costumbre de sentarse en su alfombra para dar a*

entender a sus dueños que tiene hambre].

b. Pedro (a María): “El gato está sobre la alfombrilla”.

c. El gato tiene hambre.

A pesar que Pedro no puede afirmar con seguridad que la interpretación de María será la [1c], confía mucho en que ella comparte con él la información [1a] y aplicará este conocimiento para la interpretación de [1b]. Además, dentro del proceso interpretativo está inferida una proposición contextualizada muy importante: tanto “gato” como “alfombrilla” pasan a ser *determinado* gato y *determinada* alfombrilla situados en un determinado lugar y tiempo, condiciones que se constituyen en la base inicial del proceso de interpretación de María, y que unidas a la información extra-proposicional de [1a], la llevarán a la opción correcta [1c] (Yus, 2001).

Dependiendo del tipo de comunicación, los interlocutores pueden atender a ciertos atributos contextuales a la hora de interpretar un mensaje o suponer cuál es la información que pueden dar por inferida. Mientras que en la conversación cara a cara los interlocutores consideran señas corporales como los gestos o el movimiento del cuerpo, en una llamada telefónica es imposible recabar información contextual de tales rasgos porque no están disponibles. No obstante, otros factores como la entonación, la respiración, los silencios, los ruidos o los cambios de turno son determinantes a la hora de recabar datos contextuales en la llamada telefónica, ante la falta de información corporal.

Siendo que cada vez que una persona se comunica con otra tienen lugar estas actividades interpretativas que involucran un proceso inferencial que busca extraer del enunciado del emisor la información más interesante o relevante, se infiere que los interlocutores que se comunican

por medio del internet también deben tener unos mecanismos de contextualización con los cuales dilucidan tal información. Del estudio de tales mecanismos en medios informáticos, se encarga la ciberpragmática:

La ciberpragmática se ocupa precisamente de las posibilidades del uso del lenguaje en el contexto de las nuevas tecnologías de comunicación virtual y, entre éstas, la red Internet, a la vez que analiza las operaciones de contextualización que llevan a cabo los usuarios para interpretar los mensajes virtuales que reciben en su ordenador a través de la Red. La diferente mediación del contexto en las situaciones cara a cara y virtual provoca diferentes resultados que deben ser explicados por esta pragmática orientada al estudio del lenguaje en entornos virtuales. (Yus, 2001)

¿Cómo ocurren las operaciones de contextualización en las conversaciones de internet?
¿De qué factores se valen los interlocutores para recabar la información contextual necesaria para interpretar un mensaje correctamente? Sin duda alguna, las comunicaciones mediadas por ordenador (chat, blog, foros de discusión, etcétera) se desarrollan en un entorno con características particulares que influyen el proceso interpretativo de los mensajes. Si se trata de obviar estas condiciones, nos parecerá ininteligible la información que los interlocutores quieren transmitir y deficientes los factores contextuales que nos ayuden a una correcta significación de los mensajes.

Yus (2001) compara dos situaciones comunicativas, una conversación cara a cara y una conversación en chat, para ilustrar que las “limitaciones discursivas” del chat dificultan la obtención de información contextual para un acertado proceso interpretativo. Primero se analiza una conversación cara a cara:

[2]

- a. [*Una tarde fría y lluviosa en Londres, dos personas atrapadas en un atasco*].
- b. [*Sonriendo, con un tono claramente irónico*] “Cuando un hombre está cansado de Londres, está cansado de vivir”.

Según Yus, el oyente de [2b], de acuerdo al contexto que se describe en [2a], tiene razones para suponer que lo dicho por el hablante no quiere comunicar el significado literal del enunciado:

- 1). El enunciado es una famosa cita del doctor Johnson, lo cual altera la forma cotidiana de comunicación.
- 2) El conocimiento enciclopédico del oyente del clima de Londres.
- 3) La información del entorno físico (lluvia, frío, un atasco)
- 4) La sonrisa y el tono irónico del hablante
- 5) Un posible conocimiento biográfico del oyente sobre el hablante y su opinión de Londres.

Partiendo de la “tarea preliminar de contextualización de la forma lógica del enunciado (esta última, la simple identificación de la cadena hablada como una oración gramaticalmente correcta)” (Yus, 2001), unido a las cinco fuentes informativas ya expuestas, permite al oyente interpretar que su interlocutor está siendo irónico.

Para la segunda situación comunicativa, Yus emplea el enunciado [2b] con igual intención irónica, pero esta vez en un chat:

[3]

<Tom46> *Eres hombre o mujer? Qué edad tienes? Desde dónde estás escribiendo?*

<UBT40> *Soy hombre, de 40. Estoy en Londres.*

<Tom46> *Londres? He ido un par de veces allí! Me pareció una ciudad interesante!*

<UBT40> *Genial, más bien... ;-) Ya sabes... cuando un hombre está cansado de Londres, está cansado de vivir!!”.*

<Tom46> *Ya me gustaría estar allí, ya.*

<UBT40> *Para serte sincero, no me gusta esta ciudad. Ahora mismo está diluviando y odio los sitios tan húmedos. Tantos años en esta ciudad me causan un reuma impresionante. Por cierto, dónde estás tú?*

<Tom46> *En Benidorm.*

<UBT40> *Te la cambio por Londres!!!*

Yus concluye que en este caso el destinatario del enunciado sobre Londres no logró detectar el sentido irónico del emisor. No identificó que el enunciado era una cita célebre, no estaba enterado de que estaba diluviando en Londres, no podía intuir los problemas de salud que tenía el emisor a causa del clima húmedo y lluvioso de la ciudad, no reconoció que el emisor empleó el emoticono del guiño [;-)] para indicar que el enunciado es irónico. Sumado a esto, el destinatario no conocía al emisor (lo acaba de hacer en el chat), por lo que no poseía ninguna información biográfica que le permitiera inferir que no debía interpretar el enunciado literalmente.

Con base en los anteriores análisis, Yus argumenta que la ciberpragmática ha revelado una necesidad de *compensación* de los interlocutores en los entornos virtuales, pues tratan de suplir la ausencia de ciertos tipos de información contextual que suelen ser necesarios para una

correcta interpretación de los mensajes. Pero esta compensación no es suficiente para reemplazar todas las posibilidades interpretativas de otros tipos de comunicación “más naturales” (léase sobre todo la comunicación cara a cara).

Y lo que resulta más curioso para Yus es que a pesar que estas limitaciones discursivas para contextualizar los mensajes deberían desmotivar a los interlocutores, según estiman teóricos como Elisabeth Byrne o L. Parks, constituye un *desconcierto* el comprobar que los cibernautas muestran un gran interés en conversar por chats, foros y demás variedades de comunicación electrónica. El autor explica que tal preferencia se debe a que la ausencia de pistas contextuales desemboca en conversaciones impersonales y superficiales, lo cual favorece a aquellas personas que quieren mantener el anonimato o a las que les parece intimidante ver y oír a su interlocutor. Otros usuarios no ven tanta diferencia entre, por ejemplo, hablar por chat o por teléfono, y por eso no deberían sentirse desanimados, si no miran o escuchan a la otra persona; al fin y al cabo, pueden ver sus palabras.

¿Qué tan decisiva resulta la ausencia de ciertos tipos de información textual en la comprensión de los enunciados del interlocutor? ¿Existen otras motivaciones para que los cibernautas estén a gusto conversando por el internet que el deseo de mantener el anonimato y la distancia?

Alonso (2006) disiente de las “limitaciones discursivas” expuestas por Yus porque, según él, estas herramientas deben analizarse con parámetros acordes al contexto comunicativo en el que están inmersos los interlocutores, tal y como se hace para el análisis de otras situaciones comunicativas:

Tal y como hemos expuesto al hablar del correo electrónico, el carácter híbrido – textual/oral– de los modos interactivos comporta la aparición de dinámicas que aún deben ser estudiadas, y en donde su aprovechamiento como instrumentos de comunicación debe ser analizado y ubicado en su contexto adecuado. Es decir, sostenemos que tanto el chat como el resto de modos interactivos no pueden ser analizados haciendo una valoración de índole general –positiva o negativa– de sus dinámicas de comunicación. Las características de un modo interactivo no son positivas o negativas en sí mismas consideradas, sino que su análisis debe ser abordado dependiendo de la *intencionalidad* que hayan marcado los impulsores de un espacio de comunicación específico. (p. 112)

No poder escuchar ni ver al interlocutor no impide que los interlocutores hagan inferencias o contextualicen acertadamente un enunciado en un espacio de comunicación virtual como un foro o chat. Así como en la conversación cara a cara la proxemia o el tono de la voz nos ofrecen información contextual para interpretar lo que dice el emisor, en la conversación mediada por computador los hablantes recurren a una serie de estrategias lingüístico-pragmáticas que analizan a la hora de significar los mensajes. Pano (2009) menciona, entre otras, los emoticones [:-) :-(], la imitación de la voz en la escritura (verbigracia, la omisión de h inicial de palabra, *olaaaaa*) la repetición de palabras y signos de puntuación (*Qué hambre tengo!!!*), el uso de asteriscos o mayúsculas (*está de p*** madre, NOJODA!!*) y las interjecciones y onomatopeyas convencionalizadas de los cómics (*zzzzz, ¡zas!*).

Otro ejemplo de estrategia lingüístico-pragmática es la omisión de ciertos elementos sintácticos en un enunciado. De la misma manera que en una conversación informal típica, esta omisión no tendrá como consecuencia inevitable que el interlocutor no comprenderá la información. Como ya se ha dicho, en la comunicación también interviene un componente

inferencial que nos permite decir solamente la información que resulte necesaria para interpretar lo que se ha dicho. Asimismo, este recurso le da posibilidad al hablante de establecer una cercanía con su interlocutor o aprovechar de la mejor manera el límite de caracteres disponibles:

La sintaxis refleja la informalidad típica de la conversación combinada con la necesidad de ocupar el menor espacio posible en una línea dando el mayor número de informaciones: <spf22> *de donde* [eres] *xulita?*; <xulita> [soy de] *madrid*. Los verbos copulativos *ser* y *estar* y el auxiliar haber se omiten a menudo, lo cual no suele acarrear problemas de comprensión: <irep2> *qtal?*; <buzZel> *cansa* [estoy cansada]. (Pano, 2009, p. 12)

El uso de jergas o lenguaje especializado también hace parte de la información contextual que permite identificar a interlocutores que pertenezcan a determinadas comunidades de habla, enriqueciendo las posibilidades de interpretación del mensaje en medios informáticos:

No olvidemos que las jergas sirven para un importante propósito dual: por un lado, determinar el derecho del usuario a pertenecer al grupo que usa la jerga y, por otro lado, generar fronteras de uso discursivo con otros grupos de hablantes con los que el ser humano no desea ser confundido. En situaciones orales, esta sumisión a una determinada jerga discursiva suele ir acompañada de determinados atuendos que facilitan su adscripción a un grupo social determinado (ej., las denominadas tribus urbanas). (Yus, 2001)

Como en las conversaciones más “prototípicas”, en los diálogos de la Red existe una serie de condiciones y dispositivos que inciden en la argumentación, interacción y elaboración del discurso de los interlocutores. Por ejemplo, Halliday (como se cita en Pano, 2009) define la

“concepción normal” del diálogo como el proceso de negociación y adaptación al interlocutor, lo que implica que la construcción y desarrollo de una conversación es responsabilidad de los interlocutores, quienes deben asumir que la utilización e interpretación de información inferencial es flexible durante la situación comunicativa. Esto se aplica también para los diálogos en Red:

La responsabilidad del desarrollo de la interacción y la adaptación del hablante al contexto y a su interlocutor son aspectos relevantes en todas las situaciones comunicativas que encontramos en la Red, ya que quien escribe adapta su discurso al discurso del otro en un proceso de co-construcción dialogada del tema mediante estrategias de negociación diversas, en particular en los chats y en los foros. (Pano, 2009, p. 24)

También, durante un diálogo existe un componente de intencionalidad, que se refiere a las representaciones internas o “conjuntos de proposiciones que detallan el modo en que conceptualizamos el mundo que nos rodea, los otros individuos y la relación que tenemos con ellos, y nuestras propias interacciones, deseos y creencias” (Escanell, como se cita en Pano, 2009). En otras palabras, la intencionalidad es nuestra visión de mundo, la forma como nos relacionamos con los demás, la información enciclopédica con que damos sentido a la realidad circundante, nuestras aspiraciones y credos. Estas representaciones influyen decisivamente en nuestra manera de comunicar en la Red, ya sea en la organización de turnos o en la construcción del discurso, puesto que no todos los interlocutores comparten los mismos puntos de vista acerca de un tema y necesariamente sus representaciones internas deben adaptarse a las de los demás y al contexto:

Así pues, la intencionalidad se percibe no sólo como un estado mental privado adscrito al individuo sino también como fenómeno social, construido y negociado en la interacción, que emerge como resultado de acciones individuales cooperativas. Desde esta perspectiva, en el diálogo en la Red, la interacción está sujeta a diferentes dinámicas determinadas por la tecnología utilizada, el conocimiento previo para una utilización correcta del medio, el código empleado, que debe ser compartido, y el objeto de la comunicación. (Pano, 2009, p. 24)

Las personas prefieren comunicarse por internet por otras razones, además de las citadas por Yus. En un apartado anterior se hizo referencia a las ventajas comunicativas que tiene el foro virtual (asincronía, rapidez, economía), pero vale la pena aquí abordar dos características muy importantes que integran estas herramientas: la posibilidad de usar hipervínculos y de agregar al mensaje imágenes, sonido y videos.

De por sí es muy difícil llevar consigo una enciclopedia y consultarla cada vez que en una conversación cara a cara se necesite revisar o brindar una información. Por limitaciones de tecnología, resulta imposible mostrarle un video a nuestro interlocutor en una llamada telefónica. Pero gracias a los hipervínculos, que se desempeñan como hipertexto¹³ en las comunicaciones mediadas por computador, se pueden interrelacionar diferentes unidades de información mientras se chatea o se participa de un foro. Así, si un forista virtual le habla a otro sobre una pintura que no conoce –digamos, *Noche estrellada* de Van Gogh–, puede enviarle un correo electrónico o anexar un hipervínculo con la imagen en formato digital de la pintura, para contextualizar a su interlocutor. Piénsese en las condiciones contextuales que tendrían que cumplirse para mostrar el

¹³ “Con hipertexto, me refiero a una *escritura no secuencial*, a un texto que se bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario” (Nelson, como se cita en Alonso, 2006, p. 93).

Van Gogh en una conversación cara a cara... en muchos escenarios, será imposible hacerlo. Es esta facilidad con que se puede consultar e integrar una vasta cantidad y diversidad información una de las propiedades que hacen del internet un medio de comunicación muy útil y apreciado por sus usuarios. El “desconcierto” sería que las personas no aprovecharan tales beneficios de la informática.

Como se ha visto, la ciberpragmática ofrece categorías de análisis que permiten dilucidar cómo los interlocutores de la comunicación por medios electrónicos realizan operaciones inferenciales para una interpretación óptima de los enunciados de acuerdo con la información contextual disponible en los entornos virtuales. Ya que los otakus utilizan préstamos lexicales en una situación comunicativa de naturaleza informática (el foro de discusión), la aplicación de los presupuestos teóricos de esta pragmática de los discursos electrónicos resulta necesaria para cumplir los objetivos de esta investigación.

3.4 La comunidad de habla otaku: cuando prestar se vuelve original

Para establecer los motivos lingüísticos y culturales por los cuales los otakus realizan préstamos léxicos del idioma japonés, es necesario determinar el tipo de comunidad de hablantes que se ajusta a sus características y favorezca una mejor comprensión de las interacciones comunicativas de los sujetos investigados. Teniendo en cuenta las anteriores condiciones, se ha considerado que la comunidad de habla es la entidad social más apropiada para cumplir los objetivos de esta investigación.

Una comunidad de habla es, en palabras de Moreno (2009), “un conjunto de hablantes que comparten al menos una variedad lingüística, unas reglas de uso, una interpretación de ese uso, unas actitudes y una misma valoración de las formas lingüísticas” (p. 23). El concepto de

comunidad de habla nace de los trabajos de Labov, Gumperz y Dell Hymes, quienes se interesaron por la variación social del lenguaje y el estudio de los grupos sociales que utilizan una variedad de lengua.

El término parte de un rechazo que los teóricos de la etnografía de la comunicación hacen a las premisas chomskyanas sobre el estudio del lenguaje, donde prima el análisis de la estructura gramatical sobre el uso, al asegurar que su comprensión nos dirá todo lo necesario sobre lenguaje; y el hablante-oyente ideal sobre las diversas realizaciones del lenguaje, ya que considera que la comunidad lingüística es homogénea porque sus miembros comparten una Gramática universal. Lo anterior permite inferir la pertinencia de investigar a los hablantes de una misma lengua y no las variaciones que ésta tenga.

Chomsky propuso entender la interacción lingüística en la sociedad a través de la *competencia lingüística* y la *actuación lingüística*. La primera hace referencia a la capacidad que tiene un hablante-oyente ideal de construir un grupo ilimitado de oraciones a partir de un número limitado de reglas; la segunda se refiere al uso que éste hace de la lengua, determinado por su competencia lingüística, las convenciones sociales, estados de ánimo y factores culturales.

Pero Dell Hymes consideró que la dicotomía competencia-actuación era insuficiente para dar cuenta del conocimiento gramatical de los hablantes; si solamente se tiene en cuenta la fluctuación entre gramaticalidad y la agramaticalidad que se manifiesta en el habla para establecer la competencia lingüística, tal como lo hizo De Saussure para establecer las diferencias entre *langue* y *parole*, se abstraería a los hablantes-oyentes de factores socioculturales que influyen en el uso del lenguaje. Por lo tanto, este uso se establece tanto por

reglas gramaticales como por otras que no hacen parte del sistema abstracto de la lengua (Pilleux, 2001).

Esta conclusión llevó a que Dell Hymes propusiera la *competencia comunicativa* para subsanar las limitaciones del generativismo chomskiano. Este concepto integra el conocimiento del código lingüístico y también de "*quién habla a quién* (interlocutores), *qué lengua* (variedad regional, variedad de edad, sexo o estrato social), *dónde* (escenario), *cuándo* (tiempo), *acerca de qué* (tópico), con *qué intenciones* (propósito) y *consecuencias* (resultados)" (Álvarez, como se cita en Pilleux, 2001).

Resumiendo, la etnografía de la comunicación tiene en cuenta la noción del contexto desde un marco sociocultural, siendo "la manera en que las personas que forman parte de un grupo o subgrupo determinado dotan de significado los parámetros físicos (lugar y tiempo) de una situación y a lo que allí sucede en un momento dado" (Calsamiglia y Tusón, 2002, p. 105).

En este sentido, podremos concebir a los otakus como una comunidad de habla, en la medida en que desarrollan y estructuran su vida social por medio de eventos comunicativos concretos (como las conversaciones en foros de internet), es decir, por medio de acontecimientos únicos, cuyas reglas y comportamientos lingüísticos (por ejemplo, el préstamo de palabras japonesas) que rigen la interacción comunicativa de sus miembros, son definidos y conocidos por los integrantes de la comunidad:

Lo que define al evento es que es imprescindible el uso de la palabra para que se realice y, también, que se suele asociar a un *tiempo* y a un *espacio* apropiados o que se pueden construir como tales al celebrarse en ellos tal acontecimiento. (Casamiglia y Tusón, 2002, p. 18)

Una característica de la comunidad de habla es que sus miembros adquieren modelos prototípicos que ayudan a definir y delimitar las interpretaciones y códigos empleados según el lugar físico y temporal. Sin embargo, dichos modelos no se cumplen inexorablemente, ya que la interpretación y actuación de las personas está sujeta a una negociación permanente y los parámetros preestablecidos pueden cambiar si la situación así lo impone.

La elección que realizan los hablantes entre códigos y estilos durante la comunicación no depende únicamente de favorecer la inteligibilidad entre ellos, o sea, de emplear un código o estilo de signos y significados comunes para lograr un intercambio de información claro, puesto que usar uno u otro lleva consigo implicaciones sobre nuestro origen, nivel de educación, relación con nuestro interlocutor, la situación temporal y espacial donde se desarrolla la comunicación...

Gumperzt y Bennett (1981) consideran lo importante de tal elección al considerar que

Para conseguir una comunicación efectiva en su vida diaria, cada hablante debe dominar diversos modos de hablar. Si no consigue emplear el estilo o el código adecuado a lo que quiere decir en la situación a que se encuentra, puede producir una mala impresión en su interlocutor e incluso romper el puente de comunicación que está teniendo lugar. (p. 121)

Por lo tanto, las lenguas no son entidades que funcionan independientemente del contexto, sino que se conectan estrechamente con él, por lo que es correcto afirmar que existe una relación entre el lenguaje y las circunstancias sociales. Por medio de la lengua, las personas establecen relaciones, construyen conocimiento, actúan e incitan a otros a actuar. Ya Austin había controvertido la función puramente descriptiva de la lengua, al proponer su teoría de los

actos de habla. Así, la forma como habla una persona genera en su interlocutor una actitud, una respuesta lingüística y social acorde con saberes que aprendió en su comunidad de habla.

Si se sigue esta lógica, los préstamos lingüísticos de los otakus están ligados a unas condiciones contextuales que pueden restringir tanto las situaciones de su aparición como propiciarlas, mantener inalterada su estructura sintáctica y morfológica como modificarla, adquirir nuevos préstamos o relegar palabras japonesas al olvido (o al menos limitar su frecuencia de uso).

El concepto de comunidad de habla es clave para establecer que las valoraciones e interpretaciones compartidas por los miembros son fundamentales para establecer diferencias sociolingüísticas:

Los miembros de una comunidad de habla no solo comparten un código o una variedad lingüística, sino que juzgan, valoran e interpretan de forma semejante las variables que permiten diferenciar sociolingüísticamente a sus hablantes. Los individuos, al hablar entre sí, son capaces de distinguir los que pertenecen a su misma comunidad de los que son ajenos a ella: los límites de una comunidad pueden ser locales, regionales, nacionales o incluso supranacionales y sus miembros generalmente conocen el perfil de la conducta lingüística que los caracteriza. (Moreno, 2009, p. 87)

Que los otakus como comunidad de habla comparten la capacidad de identificar a miembros y ajenos, se explica porque ellos poseen un código lingüístico y lo relacionan con formas de interacción personal y de espacio. Tales parámetros también permiten establecer semejanzas y diferencias con otras comunidades de habla, lo que implica que algunos repertorios lingüísticos y eventos comunicativos puedan ser exclusivos de una comunidad o compartidos por

un conjunto de ellas. Todo esto quiere decir que los otakus, a través de la construcción de una identidad lingüística, también han edificado una identidad cultural.

Esta identidad bien puede estar relacionada con el uso deliberado de préstamos lingüísticos, que se constituyen en una marca que indica la afición por el anime y manga, los saberes que dominan sobre estos productos culturales, así como el conocimiento que tienen los miembros de la cultura japonesa. Por lo que, además de satisfacer necesidades lingüísticas, los préstamos léxicos de la comunidad de habla otaku son elementos del discurso que permiten establecer diferencias entre los miembros –que se reconocen por las palabras japonesas que emplean–, lo que se constituye en el factor individual para interpretar la utilización de los préstamos; y entre otras personas que pertenecen a otras comunidades de habla diferentes, lo cual sería el factor comunitario que determina la apropiación de las palabras japonesas.

En resumen, los otakus se constituyen en una comunidad de habla porque sus características culturales y las actividades comunicativas que llevan a cabo dan origen a las formas lingüísticas que les confieren identidad a sus miembros. De igual manera, el conocimiento de tales formas lingüísticas, no solo es fundamental para que una persona pueda participar eficaz y adecuadamente en las actividades comunicativas de sus miembros, sino que también influyen en la formación y consolidación de la cultura otaku.

CAPÍTULO IV

DISEÑO METODOLÓGICO

4.1 Tipo de investigación

Siendo el objetivo de esta investigación identificar y establecer los factores lingüísticos y extralingüísticos de los préstamos lexicales de los otakus, se ha escogido un estudio de carácter cualitativo con enfoque descriptivo, considerando el objeto de estudio de la sociolingüística, o sea, el análisis de los repertorios de los grupos en relación con su configuración social y cultural.

El paradigma cualitativo se esfuerza “por comprender la realidad social como fruto de un proceso histórico de construcción visto a partir de la lógica y el sentir de sus protagonistas y por ende, desde sus aspectos particulares y con una óptica interna” (Baquero, Céspedes, Vargas, Hoyos, 2003, p. 25).

Según Pérez (1994), la investigación cualitativa es un proceso activo, sistemático y riguroso de indagación, en el cual se toman decisiones sobre lo investigable, en tanto que se está en el campo objetivo del estudio. Abordar los enfoques de investigación en el terreno de las ciencias humanas o en cualquier otro campo, remite a mirar tanto la realidad misma como la forma de producir, intencional y metódicamente, conocimiento sobre ella. Taylor y Bogdan (1982) indican que lo que define la metodología es tanto la manera como enfocamos los problemas, como la forma en que buscamos las respuestas a los mismos. Coherente con ello, estos autores sostienen que la investigación cualitativa es aquella que produce datos descriptivos usando las palabras de las personas (habladas o escritas) y la conducta observable. Se destacan entre las notas más significativas de la investigación cualitativa, las siguientes: es inductiva, por cuanto los investigadores siguen un diseño flexible; holística, por cuanto se estudia las personas en el contexto de su pasado y su presente; es naturalista, por cuanto se interactúa con los informantes y no se es intrusivo; es comprensiva, en tanto que es fenomenológica, es decir, se experimenta la realidad tanto como otros la experimentan; es humanista, por cuanto no pierde la perspectiva de lo “personal”.

El enfoque descriptivo permite analizar cómo es y cómo se manifiesta un fenómeno y sus componentes, así como detallarlo a través de la identificación de uno o más de sus atributos. Además, su fin no es únicamente recolectar información, sino también establecer e identificar predicciones y asociaciones entre los aspectos observados.

Por su parte, se puede definir la sociología “como el estudio de aquellos fenómenos lingüísticos que tienen relación con factores de tipo social” (Silva-Corvalán & Arias, como se cita en Amador, 2009, p. 54). Mientras que algunos de esos factores sociales son de índole

individual, como la edad, la raza o el nivel educativo; otros abarcan niveles más comunitarios: factores políticos, religiosos, culturales, políticos o geográficos.

Según estos parámetros, el estudio de las causas lingüísticas y culturales de los préstamos lexicales de otakus se convierte en objeto de estudio de la sociología, cuyo propósito es investigar las relaciones existentes entre lengua y sociedad. Estos préstamos son de interés para esta disciplina porque “hacen parte del uso social de las lenguas y a la actuación de los locutores en una situación de contacto entre ellas” (Amador, 2009, p. 55).

A partir del discurso de los otakus, recolectado en las diferentes intervenciones que éstos realizan en los foros virtuales, se interpretaron los usos de los préstamos léxicos desde la propia palabra, motivaciones y visión de mundo de los sujetos de investigación. Se describe así un fenómeno lingüístico de una comunidad de habla, considerando las realidades sociolingüísticas de sus miembros, sin emitir juicios de valor ni con intención de modificar o desarrollar mejoras respecto a esta cuestión, sino concentrándose en reconocer cómo se presentan las cosas y cómo han sido. Estas directrices de valoración e interpretación de los datos corresponden a las prescripciones de la investigación cualitativa y el enfoque descriptivo.

4. 2 Técnicas de recolección de datos

Para recolectar el corpus de préstamos lexicales y analizar los factores del uso de tal repertorio por parte de los otakus, se utilizó la *observación no participante* como técnica de recolección de datos. Esta técnica se caracteriza porque el investigador no pertenece al grupo que se estudia.

Para esta investigación se escogió se empleó la variante indirecta de esta técnica de recolección de datos; o sea, la que se basa en el análisis de fuentes documentales. En este caso, tales fuentes son las intervenciones de participantes de los foros de MCAnime.

4.4 Población

Como población de estudio se escogió a los miembros del foro de MCAnime, una de las comunidades virtuales de otakus iberoamericanos más grandes de internet.

MCAnime.net se creó el 24 de mayo del año 2005, luego de separarse de MCTekK.com (donde simplemente era una sección de descarga de anime del momento). Todos los años se celebra el aniversario de la página el día 5 de Octubre, ya que es la fecha en la cual se inició la ComunidadMC.

Sus creadores son Kaioken, SparoHawk y Vashu. Todos de República Dominicana.

La página está hecha con un sistema propio desarrollado internamente e integrado con phpBB (MCAnime, *Acerca de MCAnime.net*)

El sitio web dispone de una colosal colección de animaciones e historietas japonesas para descarga directa o visualización en línea, páginas de foros para fanáticos de series y personajes, espacios de ayuda para los usuarios que deseen recomendaciones sobre anime o manga, una radio donde se discuten las últimas noticias de interés y se reproducen temas musicales de series animadas y bandas niponas. También pueden descargarse videojuegos, música, programas de computadora y tutoriales de los más variados asuntos. MCAnime es un portal de trabajo e interacción de múltiples fansubs (grupo de traducción de anime y manga), cuya labor es

fundamental para surtir de anime y manga en español a todos los visitantes de esta página de internet.

4.5 Sujetos de estudio

Para los sujetos de estudio se seleccionaron los usuarios miembros de MCAnime que participan en los diferentes foros, ya que como ellos son los que pueden intervenir en estos espacios virtuales, son los otakus de los que se tiene registro textual. No se tuvo en cuenta ningún factor social o cultural diferente a la membresía.

Los miembros de MCAnime son casi en su totalidad latinoamericanos y españoles, puesto que es una página de gran reputación entre los otakus y un lugar pensado y construido para hispanohablantes. En sus foros participan argentinos, uruguayos, chilenos, colombianos, venezolanos, mexicanos, etc.

4.6 Descripción de la muestra y procedimiento para el procesamiento de los datos

En un primer momento se realizó una observación no participante de los diferentes foros de discusión de la página web MCAnime, centrando la atención en los diferentes préstamos lexicales de los participantes y sus posibles contextos de uso. Para ello, se exploraron 40 foros de este sitio virtual, categorizados según las temáticas que estos desarrollan: debates sobre temas ajenos al anime y manga, discusiones sobre series anime, presentaciones a la comunidad, clubs de fans, etc. Con esos datos, fue posible determinar los presupuestos teóricos y metodológicos indispensables para responder la pregunta de investigación.

Una vez definidos los preceptos teóricos y metodológicos que orientan esta investigación, se procedió a recolectar la información útil para cumplir los objetivos trazados. Para ello, se

tomaron extensas muestras textuales de los foros consultados de MCAanime. Esta fue seleccionada con base en los análisis realizados en el periodo de observación, es decir, se escogieron aquellos escenarios donde se proyectó que los otakus recurrirían a préstamos léxicos del japonés.

En el caso de las muestras pertenecientes a los foros de debate de alguna serie anime o manga, se prefirió trabajar con aquellos que fueron vistos de antemano por el investigador (*Naruto, Bleach, Death Note, Dragon Ball, Full Metal Alchemist, Soul Eater*, entre otros), para facilitar la comprensión del discurso de los otakus.

De todos los préstamos léxicos encontrados, se escogió 7 palabras japonesas comúnmente usadas por los otakus y que no están registradas en el DRAE (2010). Son términos que aparecen en diferentes glosarios y diccionarios en línea que los mismos otakus confeccionan para comprender la cultura japonesa, el anime y manga, y que también suelen emplear en conversaciones.

Luego, se escogió un conjunto de mensajes del foro que integraran los préstamos léxicos japoneses escogidos y se analizaron conforme al marco teórico y metodológico expuesto en apartados anteriores. Se buscaba con esto, construir un discurso sumativo construido desde las contribuciones individuales de cada participante. “Dicha información, de carácter cualitativa, se articula dentro de las dimensiones estáticas y dinámicas de la Comunicación Virtual Interactiva, que se corresponden respectivamente con el plano individual y grupal de los usuarios del Foro de discusión” (Arriazu, 2006).

La dimensión estática de la Comunicación Virtual Interactiva hace referencia a que cada contribución o post de un usuario queda asentado de forma inamovible dentro del continuum de

mensajes que se configura en el foro, lo que define la lógica acumulativa del discurso virtual. Se entiende por dimensión dinámica de la Comunicación Virtual Interactiva “la concatenación que se hace de una temática concreta en el Foro de Discusión a partir de las contribuciones enunciadas por los usuarios a lo largo del tiempo”. Ambas dimensiones permiten el análisis de los foros de debate “desde un plano grupal –examinando los diferentes discursos que emergen sobre un mismo tema– e individual –buscando la incidencia y condicionamientos que reporta el grupo en cada uno de sus participantes” (Arriazu, 2006).

CAPÍTULO V

LOS OTAKUS Y LOS PRÉSTAMOS JAPONESES: PRECISIÓN CONCEPTUAL E IDENTIDAD

A partir del examen de las muestras discursivas recolectadas de diferentes intervenciones de foros virtuales, se logró establecer que los préstamos de los otakus ocurren por dos factores fundamentales: 1) la incapacidad del repertorio léxico del español para subsanar ciertas áreas de significado que poseen las palabras japonesas, 2) los términos japoneses han sido asumidos como parte de una identidad individual y colectiva de los miembros de esta comunidad de habla.

Este análisis del corpus de la comunidad de habla otaku se organizó en dos partes diferentes. En la primera, se escribe el préstamo japonés a considerar en el sistema de escritura rōmaji;¹⁴ se reproduce su significado según aparece en el Diccionario Aulex Japonés-Español, Wikipedia y diversas fuentes de información; se discute si el término posee o no un término que

¹⁴ *Rōmaji*: Escritura de la lengua japonesa en letras romanas.

pueda equivalérsele en el español; se transcriben intervenciones de los foros virtuales de MCAnime donde se muestran ejemplos del uso del préstamo por parte de los otakus hispanohablantes y se comenta las razones por las cuales éstos lo emplean.

La segunda parte consiste en el análisis de los motivos que exponen los otakus para importar palabras japonesas a su repertorio lexical, los cuales se recolectaron de un foro virtual de la página de MCAnime.¹⁵

Para efectos de una mejor comprensión de las intervenciones de los foros, se tendrá en cuenta la siguiente nomenclatura:

- Inicialmente aparece el título del foro, escrito en negrita.
- se indica entre corchetes la página del foro donde están las intervenciones transcritas:
[Página 1], [Página 2]...
- los nicknames de los usuarios aparecen en negrita y sus intervenciones están escritas en cursiva. Los apodos se encierran entre paréntesis angulares cuando se citan sus participaciones dentro de los análisis de los préstamos de los otakus: *<ricardo17>*
- ciertos usuarios citan lo dicho por otro participante. Para tal caso, aparece entre corchetes *citando a* y el nombre de quien se está citando escrito en negrita. Se escribe en otro margen la cita correspondiente entre comillas.
- determinadas intervenciones no se transcribieron porque no eran indispensables para explicar los factores de uso de los préstamos. Para indicar saltos entre las diversas intervenciones de los foristas, se utilizó un corchete que contiene tres signos suspensivos:
[...].

¹⁵ En el anexo 2 se encontrará una lista con el significado de los emoticones que aparecen en el corpus de análisis de esta investigación.

5.1 Los préstamos japoneses de los otakus: algo más que un asunto de palabras

Palabra japonesa en letra rōmaji: *kawaī*

Significado: 1. Lindo, tierno 2. Encantador

Esta palabra correspondería en el español a *bonito, precioso, encantador*. Como la vocal *ī* no hace parte de los teclados latinoamericanos, los otakus suelen escribir una doble *i* que indicaría el alargamiento de la vocal.¹⁶

En el anime y manga puede pensarse en la estética “*kawaī*” que orienta el diseño de escenarios y personajes. Aunque las diferentes heroínas que protagonizan estas historias poseen rasgos de personalidad que van desde la rudeza “masculinizada” a la ternura infantil, comparten un elemento de inocencia y debilidad; este elemento compartido es lo *kawaī*, “con él se aleja del estilo infantil y se reproduce artificialmente la dulzura de la infancia, recargándola de sensualidad para precipitar un efecto de deseo y de posesión” (Benedetti & Buevas, 2010), ya que el *kawaī* consiste en “la exclamación de un(a) alegría admirativa (‘¡mira qué lindo!’) y en deseo espontáneo (‘¡lo quiero!’)” (Bogarín, 2009). El origen de este vocablo viene de la palabra *Kawayushi*, que expresa una actitud soñadora, melancólica, cariñosa y desvalida.

Foro: quien es mas kawai hinata o sakura??

[Página 1]

¹⁶ Debido a la configuración del teclado latinoamericano, es común que los foristas omitan el macrón (̄) en la escritura de palabras y expresiones japonesas que llevan este diacrítico. Algunos ejemplos: *shōnen* (*shonen*), *ohayō* (*ohayo*), *īe* (*ie*).

Sa_sori: *Hinata of course!*



[anexa esta imagen de Hinata]



Jyunks: *Pues para mi es esta chica* [anexa esta imagen de Sakura]



[...]

geral5412: *Pues me parece mas Hinata ella es muy timida y eso la hace muy Kawaii y Sakura es un poco violenta si k diria Hinata.*

elmarquez: *hinata indiscutiblemente*



Jjlnaruto: *SAKURA*

fabo-kun: *hinata!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!*

[...]

gardenXseed: *Sakura.. Hinata a veces me molesta con demasiado dulzura*



[...]

[Página 4]

Larxx_Sama: *Mas Kawaii? Hinata claramente, pero sigo prefiriendo a Sakura aunque sea una*

inutil (La mayoría de las veces) 🙄

[...]

zero_756: *MI VOTO ES PARA SAKURA* 🙄, *hinata no es linda y ademas lo unico que sabe*

hacer es juntar sus dedos y desmallarse 🙄

En este foro la discusión trata sobre quién es más tierna o *kawai* entre Hinata o Sakura, dos personajes de Naruto.

Por tratarse de una discusión entre fanáticos de una serie, se da por entendida mucha información acerca de los personajes, si bien existen menciones de ciertos rasgos de Hinata y Sakura (definidos según una visión subjetiva, claro está), lo que vendría a ser una especie de explicación del porqué se prefiere a una y, de paso, una interpretación de lo que entienden los usuarios por *kawai*. Por ejemplo, se menciona que Hinata es “muy tímida”, pero Sakura es un “poco violenta”, así que la violencia no hace parte de lo *kawai*. Sin embargo, **gardenXseed** considera que el exceso de timidez no es *kawai*, no produce ternura, sino desagrado “Hinata a veces me molesta con demasiado dulzura”. Esta visión parece compartida por **zero_756**, quien prefiere a Sakura porque “Hinata no es linda, lo único que sabe es juntar sus dedos y

desmayarse”: el acto de juntar los dedos es un gesto de indecisión y nerviosismo recurrente en este personaje, y los desmayos de Hinata son producto de un ataque de nervios: se dan cuando ella se encuentra inesperadamente con el muchacho ama, Naruto.

Sa_sori y **Jyunks** quieren demostrar lo kawai del personaje de su elección al agregar imágenes que resaltan su lado tierno y encantador. Otros foristas muestran su fervor o desagrado por el personaje agregando emoticones (y escribiendo varios seguidamente, si se quiere subrayar una emoción), que se usan para describir lo que el usuario piensa, siente o hace: <Sa_sori>:

hinata of course  ; escribiendo en mayúsculas sostenidas o repitiendo signos de admiración, para dar énfasis y volumen al enunciado (correspondería a la acción de alzar la voz): <Jjlnaruto> **SAKURA**; <fabo-kun> *hinata!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!*

Como menciona Pano (2008), la informalidad de la conversación en la Red propende a que los usuarios brinden la información apenas necesaria para que el mensaje se entienda, el resto se deja implicado:

Foro: *quien es mas kawaii hinata o sakura??*

Sa_sori: *Hinata [es más kawaii] of course!*

elmarquez: *hinata [es más kawaii] indiscutiblemente*

Jjlnaruto: **SAKURA** [es más kawaii] 

fabo-kun: *hinata [es más kawaii]!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!*

Una de las posibilidades de la comunicación en Red es que los interlocutores pueden usar imágenes y videos que funcionen a la manera de anáforas o catáforas. Si analizamos la siguiente

intervención: <Jyunks> *Pues para mi es esta chica*, podría concluirse, a partir de lo que inmediatamente antes había dicho **Sa_sori** “Hinata of course”, que **Jyunks** con *esta* quiere decir Hinata. Pero el mensaje de **Jyunks** incluye una información anexa que al desplegarse muestra una imagen de Sakura. Esto cambia inmediatamente la interpretación de lo dicho por este forista: *esta* viene a ser Sakura.

En este caso, el préstamo japonés podría reemplazarse por las diferentes alternativas que ofrece el español (*lindo, tierno, encantador*). Las causas de la preferencia de la palabra foránea por la española hay que buscarlas en el contenido cultural al que apela la palabra *kawai* en la esfera del anime, manga y las costumbres japonesas:

kawaii, un término que ha dominado a la cultura popular japonesa por lo menos desde mediados de la década de los setenta, que literalmente significa “lindo” y es utilizado para celebrar todo lo dulce, adorable, inocente, puro, simple, genuino, amable, vulnerable, débil e inexperimentado (*amai*, *airashii*, *mujaki*, *junsui*, *kantan*, *shojiki*, *yasashii*, *kizutsukeyasui*, *kawaiso* y *mijuku*, respectivamente) que distinguiese a una persona y, de ahí, a cualquier objetivación de estas características elevadas a virtudes, en un animal u objeto real o imaginario, como símbolos teriomorfos que son el vehículo de adaptación de imágenes orientadas a una manipulación que haga más asequible su contenido, en el caso del consumo, y que alude a toda una mitología instaurada por la gama de productos y la vasta tradición que les antecede para conformar una capa profunda de asociaciones que por medio de una simbolización devuelvan al consumidor a un estado anterior de su gusto y percepción. (Bogarín, 2008)

Los cómics y animación japonesa integran la dimensión estética de lo kawai en la confección de las representaciones con las cuales definen las experiencias, sentimientos y emociones que construyen lo que se entiende por la realidad. Las representaciones de estas narrativas, ya sean personajes, escenarios, situaciones e historias, son el conjunto de conceptos que constituyen el capital simbólico con que interpretan el mundo según sus propios parámetros y significados. Eso quiere decir que cuando un otaku se refiere a una persona u objeto real o imaginario como 'kawai', está refiriéndose a ese conjunto de representaciones, está ejecutando una "asociación emocional de contenidos (...) que hacen la llamada a la identidad común del manga/anime" (Bogarín, 2008).

En el caso del foro sobre Sakura e Hinata, los usuarios no solo tienen en cuenta el significado de lo que comúnmente se entiende por una persona bella y tierna para evaluar cuál de las personajes representa más estos valores, sino que también consideran cómo se representa en el anime y manga estas características, ya sea por medio de rasgos físicos y psicológicos asociados a personajes prototípicos de lo kawai, comportamientos, relaciones interpersonales, aficiones, gustos, sentimientos, etc.

Palabra japonesa en letra rōmaji: *Anime*

Significado: Dibujos animados japoneses

Palabra japonesa en letra rōmaji: *Manga*

Significado: Historieta japonesa

Palabra japonesa en letra rōmaji: *Shōnen*

Significado: 1. Muchacho, 2. Género del manga y anime, dirigido a público infantil y adolescente

Anime y *manga* son los préstamos lexicales japoneses más importantes para los otakus: se trata de los nombres de los dos productos que constituyen la razón de ser de esta comunidad de habla. Por esta razón, estos términos están presentes en la gran mayoría de discusiones de los foros de MCAnime.

Por su parte, *shōnen* es el género del anime y manga producido para audiencias – preferencialmente varones– entre los ocho y los dieciocho años. Generalmente, en las historias del *shōnen* abunda la acción, con algunos toques de humor y romance. También el compañerismo es un elemento importante en este género: muchas veces los protagonistas superarán sus obstáculos con la ayuda de otros personajes y reflexionarán sobre el valor de la amistad y la confianza.

Foro: Naruto 511 – Traducción, discusión. Predicción 512 (Versión Español)

[Página 2]

Frantex:

[citando a **Elinombrable**]

“Tengo una pequeña duda ¿Qué color le ha salido el pelo a Nagato en el anime cuando descubrió el Rinnegan? Es que se hace raro que de niño también tuviera el pelo Blanco cuando Madara ha dicho que su poder le ha cambiado el color de pelo. Eso confirmaría mis sospechas. Kishi se intento todo a ultima hora...

Ademas hasta donde se alcanza a ver su pelo es de color Negro ¿O me equivoco?”

El color del pelo de Nagato siempre ha sido rojo. Obviamente, el manga está en blanco y negro

.-

Circulan muchos fanarts con nagato pelo negro debido a que no prestaron suficiente atención al manga

[Página 5]

[...]

Takeishi: *No hijo*

si te fijas en el anime te vas a dar cuenta que el pelo fue de color rojo incluso en el manga cuando esta por terminar la pelea entre pain y naruto hay un capi que tiene una portada a color en la que sale nagato, konany, yahiko y el equipo 7 el color rojo de su pelo (nagato)

El objetivo de este foro de debate es compartir con los usuarios el capítulo 511 del manga Naruto, incluyendo versiones preliminares y las traducciones al español de los diferentes fansubs; brindar un espacio a los fanáticos de esta serie para que debatan sobre el capítulo en

cuestión y animarlos a que expongan sus predicciones acerca de lo que pasará en el próximo número.

La pregunta de Elinnombrable no está dirigida a ningún usuario en particular; lo que busca es discutir con los foristas una situación problemática: la improvisación de Masashi Kishimoto a la hora de escribir la serie “*Kishi* [Kishimoto] *se intento* [inventó] *todo ultima* [última] *hora*”. Como prueba, menciona que en la serie el cabello de un personaje, Nagato, era negro, cuando podría ser blanco si se tenía en cuenta algo que Madara, otro personaje, dijo. Como en el foro la comunicación es asincrónica y algunos usuarios han puesto post a lo largo de las diferentes páginas, el usuario Frantex interpela a Elinnombrable recurriendo al recurso de la citación para responder su pregunta. Por su parte Takeishi igualmente responde el interrogante, pero él utilizar el recurso de la citación ni la apelación porque probablemente tiene la esperanza de que Elinnombrable esté todavía en el foro, lea su comentario y entienda que va dirigido a él, ya que habla del cambio de color de cabello de Nagato.

Estos otakus emplean los préstamos japoneses *anime* y *manga* para referirse a la serie animada y la historieta de Naruto, respectivamente. Los participantes no eligieron entre la oferta léxica de la que dispone el español –incluyendo regionalismos– para nombrar estos productos: *paquito*, *historieta*, *muñequitos*, *caricaturas*, *dibujos animados*, etc.

Foro: Anime/Manga vs comic americano???

Flo-uchiha (autor/moderador): *Gracias a los nuevos animes q estan saliendo adaptados de los comics americanos de marvel se han generado grandes debates en los comentarios de las raws de los animes... por*

ejemplo: http://www.mcanime.net/fansubs/raws/anime/wolverine/episodio_1/159713

Es por eso q me puse a pensar y además estuve hablando con varios amigos (q no estan acá en mcanime, q son fanáticos de los comics de marvel¹⁷ y del anime) y la verdad, no entiendo porq hay tantos comentarios insultando al comic americano.. personalmente creo q los comics son muy buenos, he leído algunos (spiderman, x-man, batman¹⁸, entre otros), son exelentes productos artisticos, al igual q los mangas (los cuales amo)...

En fin, me gustaría saber sus opiñones...

Solo posteen su opiñon, no menospresien las de los demás, por favor!

Si el tema esta repetido avisen nada más, personalmente no lo encontré..

Saludos...

Rickynar: *Bueno cada uno tiene lo suyo, hay muchos comics muy buenos como de mangas tambien los hay , yo pienso que solo lo dicen porque no aceptan otra cosa que sea de Japon , en fin si es bueno no me importa de que pais sea 🤔.*

Demoniaxx :*mc-mad:*¹⁹ *Sera por k el comic americano es mas aburrido k divertido?*

Painnaruto: *Pues a mi personalmente me gusta más el manga, por su historia y diseño, pero no quiere decir que el comic americano sea malo, al contrario.*

¹⁷ Marvel Comics, franquicia de cómics fundada por Martin Goodman.

¹⁸ *Batman* es un cómic de la empresa DC Comics.

¹⁹ Este galimatías corresponde al código de un emoticón que no se mostró adecuadamente en el mensaje. El emoticón era 🤔

DaRlz: *para mi el comic es igual siempre, con el heroe y el villano, aunque tengan historias diferentes, siempre es el heroe y el villano, no se les ocurre otra cosa (segun los comics que conosco)*

aunque el comic se entiende mejor que el manga, yo aveces no puedo leer un manga, porque parece que son todas manchas negras, y nose que es lo que pasa

y en el comic se entiende mejor la historia

pero como dije: prefiero el manga, tiene mejor historia y tramas diferentes

distorted_princess: *No me convencen las adaptaciones japonesas de los comics.*

Y no es por que los comics sean aburridos, ni nada por el estilo, la mayoria son increíbles y estan al nivel de los mangas (quizas no son tan populares, ya que no son tan faciles de distribuir por la red, pero en cuanto a lo demas puede que sean hasta superiores), si no el hecho de que los comics son americanos, y los japoneses no podran adaptar bien una obra que no les pertenece (refiriendome a la unión cultural y perdida de los elementos propios, cosa que Japón en los ultimos años ha hecho bastante con la cultura norteamericana).

Ademas, creo que es cosa de comparar el anime de ironman o de wolvering, con las super producciones hollywoodenses, los comics no estan hechos para el anime.

La intención de este foro de discusión es conocer la opinión de los usuarios acerca de dos asuntos: ¿Es mejor el manga que el cómic?, ¿estaría bien que se sigan produciendo animes de cómics?

Independientemente de los comentarios de los participantes del foro, estas intervenciones demuestran lo anteriormente dicho: *anime* y *manga* son dos palabras japonesas que los otakus

utilizan en su discurso para designar las series animadas e historietas del Japón. En el caso del préstamo anglosajón *cómic*, los foristas no lo emplean como sinónimo de *manga* porque para ellos existen suficientes diferencias argumentales y artísticas para no considerarlos lo mismo: <DaRlz> *para mi el comic es igual siempre, con el heroe y el villano, aunque tengan historias diferentes, siempre es el heroe y el villano, no se les ocurre otra cosa aunque el comic se entiende mejor que el manga, yo aveces no puedo leer un manga, porque parece que son todas manchas negras, y nose que es lo que pasa y en el comic se entiende mejor la historia;* <painnaruto> *Pues a mi personalmente me gusta más el manga, por su historia y diseño, pero no quiere decir que el comic americano sea malo, al contrario.*

De hecho, algunos foristas prefieren especificar la diferencia diciendo ‘cómico americano’ para evitar confusiones, ya que al hablar de cómics se están refiriendo a las historietas producidas por dos empresas estadounidenses muy emblemáticas, DC Comics y Marvel Comics, y el término *cómic* en el español ha pasado denominar a las historietas en general: <Demoniaxx> *Sera por k el comic americano es mas aburrido k divertido?*

Foro: Defensores del shonen

Harrypopote (autor/moderador): *Estoy harto de ver en los foros gente que dice que el shonen es para niños, que es predecible, que no tiene una historia profunda, que los personajes no tienen personalidad etc. Pero al final todo es igual. En las series de amor se enamoran los protagonistas, en las de terror muere el protagonista o se acaba el mundo.*

Conozco muchos casos(no de anime, pero al final da igual) la gente que le gustan las peliculas de accion critica las amorosas por ser predecibles, y justamente pasa lo mismo al contrario. Lo

que quiero decir es que hay gente que es capaz de ver objetivamente lo que no le gusta pero no es capaz con lo que le gusta. Lo mas importante es el desarrollo de la serie no si es predecible o no.

Me gustaria saber si todavia queda alguien que defienda el shonnen, especialmente (naruto, one pice)

Todos los que odien el shonen no publiquen post como

-El anime es una mierda-

Si van a criticar el shonen utilizen argumentos

harima95: *admite que tiene razon aveces*

pero no hace falta nunca el user entre 19 y 23 años(cuando se dan cuenta que empieza su etapa "adulta") que diga que los shonen son mierda o aquí y allá solo xq se creen madurazos a base de ver seinen

pero también odio a los tards²⁰ sin remedio del shonen por babosos

Fran_the_stalker: *el shonen ES para niños, se hace ambientado a ese publico*

Blanark538: *Que sigan en lo suyo, nadie les dice pederastas por ver ecchi²¹*

Fabrick: *JAjajajajajaja me encontrado con tanta gente q piensa como lo describes, pero en fin a cada quien por su lado, en vez de criticar alguno de los tipos de anime, series, peliculas o*

musica lo mejor es q cada quien vea lo que quiera ver y punto que para eso hay varios 🤪. Yo la verdad veo de todo tipo desde shonen (claro incluyendo Naruto, One piece, Dragon Ball,

Bleach) hasta Shojos como Kare kano 🤪 asi q soy muy de mente abierta 🤪

²⁰ Tarados

²¹ *Ecchi:* subgénero del manga y anime que presenta situaciones eróticas con sentido cómico

harima95:

[citando a **Fran_the_stalker**]

“el shonen ES para niños, se hace ambientado a ese publico”

el shonen es para adolescentes para los niños está el anime kodomo.

elwallyhdez: *El shonen esta enfocado para niños y jóvenes al que no le guste que no lo vea yo sigo Naruto y One Piece hace 10 años y exceptuando algunos rellenos siempre los he disfrutado.*

Lualto: *pff yo estoy harto de ver en los foros que one piece/naruto son los mas vendidos, que son clasicos, que son los mejores animes de la historia, que tienen una historia muy profunda, bla bla y no ando creando un post para quejarme...*

Ervery: *Yo veode todo pero laverdad sea el aime para niños o no no le quita lo genial cada genero tiene los suyo y pue el shonnen es uno d los que te hacen arder en sus peleas bastante genial xD*

El moderador de este foro critica a ciertos usuarios que valoran negativamente el género shōnen porque juzgan que es predecible, superficial, infantil, etc. Para él, estas críticas al género son injustificadas, producto de gustos personales y malas apreciaciones, mas no de verdaderos argumentos. El moderador crea este foro con la intención de encontrar usuarios que compartan su opinión positiva del shōnen. El de este espacio de discusión, “Defensores del Shonen”, parece un llamado a los otakus simpatizantes del shōnen a conformar un frente común en defensa de este género contra lo que el moderador cree ataques injustos y reiterados: <Harrypopote> *Estoy*

harto de ver en los foros gente que dice que el shonen es para niños, que es predecible, que no tiene una historia profunda, que los personajes no tienen personalidad etc.

Consciente de que el foro está abierto a todos los miembros de MCAnime que deseen participar, el moderador recomienda a los usuarios que en sus intervenciones critican al shōnen, justificar adecuadamente sus premisas: <Harrypopote> *Todos los que odien el shonen no publiquen post como -El anime es una mierda- Si van a criticar el shonen utilizen argumentos.*

Los otakus usan el préstamo lexical shōnen en su acepción de género del manga y anime, si bien existen algunas diferencias conceptuales en cuanto al público al que se enfoca. Por ejemplo, **Fran_the_stalker** afirma que el shōnen está concebido para un público infantil, **harima95** dice que es para un público joven, mientras que **elwallyhdez** sostiene que está dirigido a los dos públicos. Sin embargo, existe unanimidad para identificar series shōnen (Naruto, Dragon Ball, One Piece, Bleach...), ya sea por sus características específicas (estos animes generalmente son asociados a historias protagonizadas por jóvenes guerreros) o porque son emblemáticas (es por muchos conocido que pertenecen a ese género): <Ervery> (...) *el shonnen es uno d los que te hacen arder en sus peleas bastante genial xD*; <Lualto> *pff yo estoy harto de ver en los foros que one piece/naruto son los mas vendidos, que son clásicos (...)*

Si bien existe en el español palabras que corresponderían con uno de los significados de *shōnen* (*muchacho, joven*), no se puede decir lo mismo en cuanto a la acepción del término como género del anime y manga, que es el sentido por el cual los otakus utilizan el préstamo japonés.

Palabra japonesa en letra rōmaji: *Ninja, shinobi*

Significado: Grupo militar de mercenarios que existió en Japón

Palabra japonesa en letra rōmaji: *Jutsu*

Significado: Arte, destreza, técnica

Los *ninjas* o *shinobis* (ambas palabras son sinónimos) eran militares mercenarios usualmente contratados por su entrenamiento en formas no ortodoxas de hacer la guerra: espionaje, guerra de guerrillas, sabotaje, reconocimiento y asesinato. Eran expertos en el uso de diversas armas, la preparación de venenos, el combate cuerpo a cuerpo y labores de asedio e infiltración.

Su origen y campo de acción fue Japón, entre los años 300 A.C. y 1600 D.C., donde se estima que tuvieron un importante papel en diversas luchas civiles. A diferencia del samurái (otro guerrero japonés), un ninja no seguía un código de honor, lo cual era una ventaja en ciertos trabajos de inteligencia y asesinato. Por ejemplo, un samurái nunca se ocultaba para pelear contra un enemigo y siempre se identificaba como guerrero. En cambio, los ninjas solían aprovechar el sigilo y el arte de los disfraces para obtener información de sus objetivos y asesinarlos.

No existe una palabra en el español para designar a este tipo de militar japonés. Aunque el término *mercenario* puede interpelar algunos aspectos de los ninjas (guerrero a sueldo contratado por ejércitos), carece de la connotación de guerrero furtivo, diestro y astuto que aprovecha los elementos del entorno para actuar.

Por su parte, *jutsu* puede traducirse como *arte* o *técnica* y hace parte de la etimología del término que designa el estilo de combate de los ninjas, el *ninjutsu* o “arte del sigilo”.

Foro: Los tres mejores recursos ninjas

[Página 1]

El-Gabo (moderador/autor): *El tema consiste en lo siguiente, determinaremos cuales son los 3 recursos que llegados a su máxima expresión serían la combinación más letal y efectiva para un shinobi, por ejemplo Guy que perfeccionó el taijutsu o el Raikage que logró obtener una velocidad pura asombrosa, otro caso podría ser Itachi y su genjutsu.*

La idea es valorar esos 3 recursos que una vez han tocado techo, serían la mejor combinación para que un shinobi se imponga sobre otro o logre defenderse con mayor facilidad de su contrario.

Los puntos que tomaremos en cuenta son los siguientes:

- *Jutsus elementales (incluyendo las líneas sucesorias).*
- *Jutsus no elementales (como el de los clanes de Konoha, clones).*
- *Jutsus espacio temporales (Minato/Tobi).*
- *Velocidad (Raikage, Minato, Naruto MR).*
- *Taijutsu (puertas)*
- *Genjutsu visual (incluido el genjutsu Uchiha).*
- *Genjutsu auditivo (incluido canto de los sapos).*
- *Fuerza.*

- *Kushiyose no jutsu.*

- *Jutsus prohibidos*

- *Jutsus de sellados*

- *Resistencia (puede ser de cualquier tipo como la de kakuzu, Raikage o al estilo Orochimaru, cualquier cosa que haga que el ninja pueda aguantar golpes de manera sobre natural).*

[...]

Betta: *Creo que la velocidad y los jutsus elementales...*

[...]

gardenXseed: *Jutsus Visuales por supuesto...*

ShikamaruI: *Creo que la inteligencia.*

Porque, creo que es un recurso que, "llena" el hueco que puede haber en cualquier otro aspecto.

Un ninja inteligente, a pesar de tener poco chakra, puede "administrarlo" para así sacarle el mayor potencial y poder realizar jutsus efectivos, y que se adapten a distintas situaciones (Kakashi). (...)

[Página 3]

dragonsaito: *Sin duda Taijutsu, siendo fuerte y rápido en naruto es una combinación letal. Tal vez los usuarios de espacio tiempo puedan ser más rápidos, pero generalmente como casi todo jutsu requieren de cierto tiempo de preparación o truco que puede ser aprovechado por el rival. En cambio personajes como Guy, Raikage (que fusiona un avanzado control de chakra con taijutsu) o incluso Mifune son rivales complicados para cualquiera. Su velocidad hace*

complicado que puedan ser atrapados por genjutsu y poseen técnicas muy poderosas para destruir al rival.

Saludos

[...]

ShadowFuryA: *el kawarimi no jutsu , o tecnica de remplazo. si dominas sta tecnica probablemente eskives todas las demas no xD?*

wiisis: *opino que serian los justu espacio temporales combinados con potentes tecnicas elementales o justu prohibidos*

bateh: *Solo con 2 basta: Inteligencia y abundancia de chakra. Sin demasiado chakra y siendo muy inteligentes y "vivos", ninjas sin super-ojos, sin ser senju-uzumakis, y sin tener un bijuu adentro pueden ser tremendamente poderosos, hasta convertirse en leyendas, tal es el caso de minato o hanzo. Si le sumamos un tanque de chakra al estilo kisame, nagato o naruto, podrían ser bestiales.*

ryushin86: *1- Hiraishin no jutsu + inteligencia= invencible*

Y si a eso le agregas velocidad, control del chakra y dominio de algunos jutsus mortales, qué más puedes pedir??

Y si... acabo de describir a Minato jaja.

Como se observa en este foro sobre Naruto, abundan transferencias del japonés al español como *hiraishin*, *kawarimi*, *kushiyose*, *taijutsu* o la partícula posesiva *no* (como en *kawarimi no jutsu*). Asimismo, las palabras *jutsu* y *ninja* son frecuentemente empleadas por los participantes

del foro. Sin embargo, la conclusión más relevante a la que se llega analizando estas intervenciones es que, para poder comprender la información transmitida en cada una de las respuestas de los foristas, es necesario aprender un sistema conceptual y la terminología que lo designa.

Por ejemplo, para interpretar lo que dicen los foristas resulta indispensable saber que la serie Naruto trata sobre un mundo donde los ninjas representan el cuerpo militar de naciones feudales constantemente en conflicto. También es una información crucial para comprender el propósito del foro conocer de antemano que estos ninjas tienen diversos estilos de lucha (taijutsu, ninjutsu y genjutsu...) que emplean el poderío físico, espiritual y la energía del entorno. Que Hatake Kakashi es un shinobi de la aldea de Konoha, líder del equipo siete y poseedor del Sharingan, un poderoso jutsu de línea sucesoria del clan Uchiha...

Como los expertos de cualquier disciplina, los otakus dominan una jerga especializada para cada serie anime o manga que siguen, que les ofrece una precisión conceptual a la hora de referirse a personajes y situaciones. En la serie Naruto, los poderes sobrenaturales de los *ninjas* son los *jutsus*, por lo que prefieren referirse a ellos empleando esa palabra: <wiisis> *opino que serian los justu espacio temporales combinados con potentes tecnicas elementales o justu prohibidos;* <gardenXseed> *Jutsus Visuales por supuesto.* Sin embargo, también existe la posibilidad de reemplazar el término japonés por su equivalente español *técnica* e igual todos comprenden: <ShadowFuryA> *el kawarimi no jutsu , o tecnica de remplazo [lo subrayado es la traducción de la transferencia que hace el usuario]. si dominas sta tecnica probablemente eskives todas las demas no xD?*

Así que, mientras que no existe una posibilidad de sinonimia de la palabra *ninja* en el español, sí existe una correspondencia entre *jutsu* y *técnica, arte*. Por tanto, la preferencia por la palabra *jutsu* en los otakus está relacionada, no tanto a una necesidad de nombrar una realidad desconocida, sino por un factor contextual, es decir, una tendencia a emplear este término cuando se está hablando sobre las técnicas de combate de la serie Naruto.

Palabra japonesa en letra rōmaji: *otaku*

Significado: 1. Enajenado, obsesionado; 2. Aficionado fanático del anime y manga

La palabra *otaku* viene del japonés “tu casa, tu hogar” y generalmente es usada por las amas de casa. También es una manera muy cortés y respetuosa para tutear a un extraño.

La razón por la cual empezó a designarse este término para referirse a los aficionados del manga y anime se originó por un reportaje sobre un *komikketo* (una convención de fanáticos de historietas y la animación), escrito por Aki Nakamori y publicado en la revista de manga *Berikko*. En la nota periodística, Nakamori describió las características físicas, psicológicas y sociales de los que participaban del evento. El columnista juzgó insuficiente la denominación *mania* (abreviación del inglés *maniac*) que se usaba para aludir a estas personas y propuso aplicarles el término *otaku*.

La columna fue cancelada al poco tiempo pero la palabra se hizo popular y empezó a ser usada por los fans y por los medios de comunicación para describir al obsesionado por algún tema, un entusiasta en extremo y sobre todo para aquellos jóvenes poco sociables que encontraban refugio en un mundo de fantasía. (Cobos, 2010, p. 24)

Por desgracia, la palabra tendría una connotación aún más negativa a raíz de un hecho lamentable. Tsutomu Miyakaze, hombre de 27 años de edad, secuestró, violó y asesinó a cuatro niñas en la prefectura de Saitama, Japón, entre 1988 y 1989. El delincuente envió los restos de una de ellas a sus familiares bajo el seudónimo de Yuuko Imada, personaje femenino de una serie manga. Después de su captura, la policía halló en la casa del homicida 6000 videos, entre los que se encontraban anime *gore* y *hentai* (historias de contenido pornográfico), además de fanzines (revistas hechas por aficionados) y mangas de trama similar. (Cobos, 2010). Este caso fue muy conocido en Japón; pero lo que quedó en la memoria colectiva de todos fue la relación entre un hombre enfermizo y su afición por las historietas y animaciones.

Pese a que en Japón llamar a alguien *otaku* puede resultar ofensivo, los fanáticos europeos y americanos del anime y manga han tratado de eliminar el sentido negativo del término, adoptándolo con orgullo y sin complejos.

Foro: Otaku tras las rejas por secuestrar a una joven

[Página 1]

Tanoseiya (autor/moderador): *Sir Wilfred Camaligan, de 22 años de edad, había conocido una joven de 20 años en una convención de anime, y comenzó a entablar una creciente relación vía Facebook, para luego concretarla a través de citas. El punto culminante de esto fue cuando ella se mudó al departamento de él en Northwest Side, en julio pasado, pensando que sería una manera de avanzar en su relación, sin esperarse que es lo que se le venía encima. Rapidamente Wilfred se volvió posesivo y le prohibió a la chica salir, también comenzó a golpearla con un palo de madera y una barra de hierro, forzándola a cortarse a sí misma, así*

como también la estrangulaba hasta que quedaba inconsciente. Otras de las torturas a la que fue sometida la joven fue arrodillarse en arroz, y ser marcada con un "X" en el pecho, cosa que el vago realizo con un cuchillo.

Pero todo termino la semana pasada cuando ella al fin pudo escapar y lograr llamar a su madre a través de un teléfono celular prestado. Rápidamente la policía se hizo presente en el lugar, encontrando a Wilfred escondido en el departamento. Mientras tanto ella, cubierta de moretones, fue trasladada al Hospital Resurrección.

El domingo, cuando se presentó a la corte no pudo zafar, dado que el indignado Juez Adam Bourgeois, quien solo le niega la fianza a los asesinos, vio que esta vez el vago estaba más allá de los límites.

"No creo que haya ninguna condición o conjunto de condiciones que pudiera establecer para proteger la comunidad de usted"

Dijo el juez, negándole la fianza a Wilfred, al tiempo que al vago le caían cargos por intento de homicidio, agresión domestica agravada, y secuestro.

Y así A Wilfred le espera un buen tiempo en la cárcel, donde le harán conocer su lugar por abusador. Y todo puede que termine en buen puerto, siempre y cuando esto no se use como un punto más para atacar y acusar a la cultura otaku.

Esta es la cara del vago. [anexa imagen del delicuente]



Zamboyanox: *Que le den! Que le den! ,²² eso si esta mal, por eso luego nos catalogan como*

personas raras 🤪

bus92: *por culpa de pelotudos²³ como este que lo unico que hacen es menospreciar a las mujeres atraves de la violecia, condenan a todos!! deberian darle una buena zurra al paja ese, que bronca no entiendo este tipo de comportamiento en este canival,y mucho menos el que golpee a una mujer,ahora con que fin lo hizo!! es una mente enferma!!*

hocker: *Demonios pero ke estaba pensando la chica si el tipo tiene una cara de Maleante ke no*

puede con ella!! 🤪 *pues ni modo todo le pasa por confiada y facilola!!*

ke encierren ah ese cabron, puto loco!! 🤪

[...]

4TO-ULQUIORRA: *MALDITO HUMANO ENFERMO SIEMPRE TIENE QUE HABER UNO CON ESE TIPO DE MENTALIDAD Y PERSONALIDAD Y LO PEOR DE TODO ES QUE SE DICE SER UN OTAKU AHORA CON MAS GANAS LA GENTE VA A PENSAR QUE EL ANIME Y EL MANGA CREA ESTE TIPO DE GENTE ME GUSTARIA DESTRUIRLO POR IDIOTA PERO ESO SERIA CONVERTIRME EN ALGUIEN COMO EL ASI QUE NO LO HAGO EN SERIO QUE NO ENTIENDO A HUMANOS COMO ESTE*

[Página 2]

²² *Que le den:* literalmente “que le den por culo”.

²³ *Pelotudo:* tonto, imbécil (argentinismo)

luiz_17: *No creo k las demas personas deberian criticar a los otakus como nosotros por bastardos como ese.* 

[...]

shinraevans:  *Por personas como este imbecil, el que cometio la masacre de akihagara y muchas mas, es que a los otakus nos tienen tan pordebajados, es una lastima que personas como el que son victimas de sus impulsos carnales pues nos hagan quedar a todos como un monton de deprabados y demas. Solo digo que ojala y que lo que hizo se lo devuelvan en la carcel*

En este foro de debate, el forista informa a la comunidad de MCAnime acerca de un caso de maltrato y secuestro ocurrido en Inglaterra. El interés particular en esta noticia reside en que el delincuente conoció a su víctima en una convención de anime, por lo que probablemente sea asociado a la comunidad otaku.

Como se dijo recientemente, la palabra *otaku* se relaciona con un estereotipo de persona asocial, fantasiosa y obsesionada por el manga y anime. Sin embargo, los aficionados de estas narrativas gráficas y audiovisuales han tratado de suprimir este significado tan negativo. Una forma de hacerlo es rechazando todo tipo de conjetura que vincule a los otakus con aficionados perturbados que perpetran crímenes influenciados por su afición. Por esta razón, el caso de Wilfred Camaligan desata la indignación de los foristas: <4TO-ULQUIORRA> *MALDITO HUMANO ENFERMO* [refiriéndose a Wilfred Camaligan] *SIEMPRE TIENE QUE HABER UNO CON ESE TIPO DE MENTALIDAD Y PERSONALIDAD Y LO PEOR DE TODO ES QUE SE DICE SER UN OTAKU AHORA CON MAS GANAS LA GENTE VA A PENSAR QUE EL ANIME*

Y EL MANGA CREA ESTE TIPO DE GENTE; < luiz_17> *No creo k las demas personas deberian criticar a los otakus como nosotros por bastardos como ese [Wilfred Camaligan]..* 🤔;
 <Zamboyanox> *Que le den! Que le den! , eso si esta mal, por eso luego nos catalogan como personas raras* 🤔.

La molestia con Wilfred es evidente en los usuarios, quienes buscan mecanismos para expresarla: insultos (*puto loco, bastardo, imbécil, idiota*), emoticones que exteriorizan ira y preocupación, deseos de venganza y castigo (*me gustaría destruirlo, que le den, encierren a ese cabrón*), presencia recurrente de signos de admiración en los mensajes y posts escritos en mayúsculas sostenidas.

Por su parte, la usuaria **shinraevans** recuerda *la masacre de Akihabara*, nombre con el que se conoce al asesinato masivo cometido por Katō Tomohiro en junio de 2008, en la zona de Akihabara, Japón, famosa por ser el centro de la cultura otaku y por sus tiendas de videojuegos y cómics. Al igual que muchos foristas, se muestra enojada por el comportamiento del delincuente y que se asocie a los otakus con criminales y depravados: <shinraevans> 🤔 *Por personas como este imbécil [Wilfred], el que cometio la masacre de akihabara [Katō] y muchas mas, es que a los otakus nos tienen tan pordebajados, es una lastima que personas como el [William] que son victimas de sus impulsos carnales pues nos hagan quedar a todos como un monton de depravados y demas. Solo digo que ojala y que lo que hizo se lo devuelvan en la cárcel.*

Un posible equivalente de *otaku* en el español sería *fanático*, pero este término no satisface en todas las circunstancias los intereses expresivos por los que recurre esta comunidad de habla al préstamo, por dos razones: 1) *fanático* generalmente está ligado al campo político y

religioso, 2) la intención de rescatar el término *otaku* de sentidos peyorativos y denigrantes, siendo el foro anterior un claro ejemplo de ello.

5. 2 Hablan los usuarios de los préstamos

Para los otakus hispanohablantes resulta llamativa la presencia del japonés en su discurso. Dada la continua presencia de esa lengua en diferentes situaciones de su vida, ya sea leyendo manga, viendo anime, asistiendo a eventos de fanáticos o participando en los foros de internet, esta comunidad de habla desarrolla un sentido de familiaridad con las palabras japonesas. Así, es posible que un otaku reconozca esa lengua cuando la escucha, pueda identificar ciertos caracteres de los silabarios, conozca algunas palabras y sus significados o tenga conocimientos específicos de gramática. Como sucede con cualquier sistema, el nivel de manejo de estas competencias lingüísticas depende del grado de interacción del hablante con el idioma y el interés que tenga por aprenderlo. Por esta razón resulta tan factible encontrar a un otaku que puede expresarse fluidamente en japonés, como descubrir a uno que apenas entiende algunos términos.

El siguiente foro es una muestra de la curiosidad que despierta la presencia de préstamos lexicales japoneses en las interacciones comunicativas de estos aficionados. Durante el análisis de este corpus se observará que, si bien muchos reconocen que tales préstamos hacen parte de sus discursos por la influencia del anime y manga, no todos comparten la misma valoración acerca de los usos de estas importaciones.

Foro: ¿Repites palabras japonesas?

[Página 1]

Encuesta: ¿Repites palabras japonesas?

Variables	Votos	Porcentaje
Si, he incluso se sus significados	888	75%
Si, pero aveces nose lo que digo	115	9%
No	135	11%
No, como crees, nunca tan fanatico por el tema	45	3%
Votos Totales: 1183		

AlucarDemon (autor/moderador): *Jajajja, ayer me fui a dormir donde un amigo y sus 2 hermanos, y en la mañana despues de terminarnos de ver una serie en la noche, nos pusimos a decir palabras del idioma japonese, preguntando "¿que significa...? xD, entonces queria ver si a alguien mas le pasa* 🤖

Pgs172: *si... pero claro sabiendo su singificado si no que chsite tiene lol*

S^{al}u2!

LeZ: *Claro por ejemplo: Baka, Kizama²⁴, (...), etc*

KoF_HDensetsu: *es innegable se me vienen a la cabeza inconsientemente para terminar una oración de algún personaje cosas como esas, pero NO para hablar con amigos, ni en el diario vivir, ultimamente lo unico que escucho y ya la verdad me tiene algo cansado es: Etto,*

²⁴ *Baka*: estúpido, tonto, ridículo; *kisama*: forma despectiva y ruda del pronombre personal de la segunda persona del singular

*tomodachi*²⁵ y *kawai* y hasta *LOL*.²⁶

saludos 🤪

Zerokiryu77: *No veo por que hacerlo...*

Aetos: *Solo me acuerdo del significado de uno BAKA!, y avese la digo, en especial a la gente*

que no sabe que significa 🤪

[...]

Naorin: *ufff!! ganas no me faltan, pero si me atrevo a decir alguna, seguro mis amigas me*

miran raro 🤪, *si no, no van a entender y voy a quedar plop!...*

🤪🤪 *muchas veces tengo que contenerme para no decir las palabras*

anime0fanatic: *sip, ultimamente respondo hai o iie*²⁷ *en vez de si y no*

thesakuke: *mmmm no la verdad no* 🤪

Sky_Light: *Si, lo hago porque estudio el idioma japones actualmente XD.*

enemygrinder: *no tengo necesidad de ello.*

Vitolino5: *emmmmmm creo que no* 🤪

Lennart: *pesronalmente no las digo, pero despues de haber visto tanta serie uno comienza a aprender sus significados.*

²⁵ Tomodachi: amigo.

²⁶ Sigla del inglés *laughing out loud*

²⁷ Hai: sí; iē: no (al responder una pregunta cerrada)

ahora mismo creo saber mas o menos un 25% de lo que escucho.

lo que encuentro chistoso es q unos compañeros de la u las dicen, cosa q entiendo pero no muchos lo hacen.

allenwalker28: *algunas veces como hai (creo q se escribe asi)*

tambien itadakimasu²⁸

pero solo pocas veces

[Página 2]

Sebayasdf: *no... por lo general intento ser practico para expresarme, asi que trato de usar expresiones que sean entendidas por la mayor parte de la gente... y como en mi circulo social hay poquisimos fans del anime, no me rendiria mucho xD*

[...]

Abstracto: *Siempre*

Deci nani cuando preguntan algo, el ne ?????? Nande ??? , o atender diciendo moshi moshi, hai a cada rato,²⁹ (...), y etc etc

Luc4r10: *seeeee y muchas* 🤪

luego me dicen que pareso disco rayado 🤪🤪🤪🤪

[...]

²⁸ *Itadakimasu:* ¡a comer! ¡buen provecho! (antes de comer)

²⁹ *Nani:* ¿qué?; *ne:* ¿verdad?, ¿cierto? (prt final); *Nande:* ¿por qué?; *moshimoshi:* ¿bueno?, ¿alo? (al contestar el teléfono),

Wizokiroth: *Repetirlas hablando, nunca. Pero a veces inconscientemente pienso en japonés.*

*Por ejemplo, si me sale algo mal, en vez de pensar "la **** que lo pario" pienso*

"KUSOOOOOOO!!!!",³⁰ y a veces me viene a la cabeza el itadakimasu cuando vamos a comer, pero solo eso, y esas palabras japonesas no las digo NUNCA, solo se me vienen a la cabeza xD.

Tolesan: *Si, hasta se me daría por estudiar japonés (...)*

[...]

Sorum: *Si, algunas veces solo para bromear con amigos que ven anime* 🤪

[Página 3]

Vocaloid_miku: *ps clarooooo* 🤪

(...) definitivamente uso muchas 🤪

las digo entre mi familia y mi madre hasta ya sabe que significan varias a ella le digo okasan³¹

aveces 🤪

y entre mis amigos ps tambn las digo ellos me metieron en este rollo

y entre mis primos y personas que no saben que significan tambien 🤪 *aveces nada mas para*

molestar 🤪

[...]

KS88: *nah, me parece muy fanatico*

[...]

³⁰ *Kuso:* maldita sea

³¹ *Okāsan:* madre

Death-Kid: *Casi todo el tiempo! jeje XD*

Todas las series que veo estan en Japones Subtitulado español!

Varias palabras se me pegan...mas que nada palabras basicas y que repiten muy seguido!

La mas popular!(Creo Yo que es...)

Baka! jaja XD

[Página 4]

Monkey D. Forte: *Como dijo un usuario antes, solo digo Manga y Anime. La verdad es que me gusta mi idioma y no me gusta ni escribir ni hablar en otro idioma que no sea el mio, obviamente que es importante aprender otro idioma y es muy necesario, pero los uso solo si voi a otro pais, para hablar con algun extranjero que este en mi pais o si me lo preguntan en algun examen o trabajo, pero donde un grupo de personan entienden el español para mi es innecesario escribirlo o hablarlo.*

No puedo creer como va la encuesta. 

Nathan_Explosion: *jajaja a mi el japones me parece un idioma super lindo y musical, por eso me meti a clases de japones en mi universidad y ahora estoy aprendiendo, es mejor decir y saber que se dice XD*

[Página 5]

Rodo871: *Ni en pedo.³² Supongo que aquellos que lo hacen a lo largo de su vida diaria y solo influenciados por caricaturas es porque tienen bastantes "issues" mentales, más que nada por que ni siquiera estudian el idioma.*

³² *Ni en pedo:* ni loco (argentinismo)

[...]

Orangexlemon:

Anime

Manga

*Gundam*³³

*Bushido*³⁴

*Seppuku*³⁵

Samurai

Ninja

hehe

[Página 8]

Luffy-X: *me encanta el idioma japonés (...) es un idioma bonito y pegajoso cuando ves mucho anime*

[Página 9]

JoRgE_95: *Sí, pero sabiendo lo que significa...y hay palabras que se las pego hasta a gente que no le gusta el anime*

[...]

³³ Gundam: conjunto de series anime *mecha* producidas desde 1979 por la productora japonesa Sunrise.

³⁴ *Bushido*: código ético de los samurái.

³⁵ *Seppuku*: Suicidio ritual japonés

Harima-kun: *A veces digo alguna q otra palabra pero solamente si se su significado y con amigos o gente q entiendan lo q digo xD, ultimamente sin darme cuenta estoy usando el etto cada vez se me pega mas xD*

[...]

Zahara: *No puedo creer ke haga parte de la "cuerda y aterrizada" minoria de la opcion "No como crees, ni ke fuera tan fanatico"*

Me parece absurdo y ridiculo repetir palabras en cualkier idioma y mas en japones...

... dios! es ke mejor no digo nada! 🤔

[...]

majime-kun: *pues yo se un poco de japones me gusta ese idioma y lo estoy aprendiendo, es mas conoci el anime x q me gusta la cultura japonesa y pues solo las uso con personas q tb usan esas palabras, pero de ahi con nadie mas y no es q se vea ridiculo ni nada...como dijeron x ahi hay muchos q usan palabras en ingles y no se les tilda de ridiculos* 🤔 *bueno eso es todo.*

[Página 10]

JigokuShonen: *De vez en cuando y solo con personas q saben lo q digo* 🤔

Chaleon: *yo si, digo muchas, y se lo ke significa , la razon de todo esto... bueno, sobra preguntar a un otaku, pero aparte estoy aprendiendo japo con lo ke se me ace mas habitual hablar en japones*

[...]

Sairen: *Sí, son pocas las que sé, pero las digo...*

SALUDOS

Dante_The_Inmortal: *Bueno de hecho siempre estoy introduciendo nuevas palabras japonesas a mi lexico despues de que veo alguna serie, es que el japonés es mi idioma favorito incluso saludo en japonés 🤖*

[...]

Grimmjow99: *jajajaja si suelo hacerlo en muchas partes, algunas veces hasta con personas q nisiquiera conozco jajaja pero mas q todo con mis amigos y profesores la mayoría ya sabe q significan sea por q conocen el japonés o por q yo les he dicho jeje. hasta mis papas se saben varias XD XD*

[Página 11]

Keko:

[citando a **pokeoscar**]

“Para los que dicen que es demasiado “Friki”, ¿Aprender otro idioma es demasiado Friki???, que mal están... 🤖”

No tiene nada de Friki aprender otro idioma. El decir palabras japonesas mesclandolas con tu español si, no le encuentro sentido, si quieren hablar japonés vayan a japon, me llevo a molestar cuando veo gente por ahí posteando “que kawaii esa cosa, arigatou³⁶!!” porfavor, respeten su

³⁶ *Arigatō*: locución adverbial para manifestar el agradecimiento por un favor recibido. Equivalente a *dar las gracias* en español.

propio idioma, es parte de sus raíces 🤖

Por eso no repito palabras japonesas, además me llegaría a dar vergüenza si alguien me escuchara hablando japo-español :/

[...]

Matviera: *Si las repito de vez en cuando pero cuando me doy cuenta que estoy hablando con personas que no tienen la menor idea de lo que digo me da mucha pena*

[Página 14]

Guillecaballero: (...) *si, las uso más que nada porque se me pegan, y le pasa a cualquiera, con una palabra en inglés o en español, siempre algo de lo que siempre escuchas se te pega*

[...]

Inazuma: *Después de ver tantas series subtituladas he aprendido varias palabras y sus significados, pero sólo las digo con personas que saben del tema, no me gusta llamar la atención.*

[...]

Alhena: *pues creo que cualquiera que lleve su tiempo viendo anime lo hace. Aunque a veces es molesto... andar diciendo por ahí en voz alta "mooo!", "kawaii", "sugoi", "hai", (...), etc etc...*

la gente te mira raro 🤖

Zhou: *Por supuesto... de tanto ver anime se le pegan a uno (...)*

[Página 22]

Roxxs: *Más que palabras, uso tecnicismos xD*

Shojo, Shonen, Ecchi, Doujin, Yaoi, Tsundere, Megane Danshi...

Pero cuando estoy con amigas hablando de animes,

a veces sí decimos cosas típicas como Kawaii o Sugee!³⁷

Y también para reirme de otras personas,

así no saben lo que digo xD

Aunque, en verdad quisiera estudiar seriamente el idioma.

[Página 30]

-Nagi-: *Yo no lo hago, y no porque no sepa su significado (porque de hecho estudio japones), sino porque me sentiria totalmente fuera de lugar al decirlo en publico, y mas en el cole o en la calle donde la gente criticacualqier cosa xD*

Las repito cuando estoy solo, pero para practicar el idioma. . .

[Página 35]

kmil8: *cn mis hermanos nos tratamos de "baka" cuando nos queremos insultar en presencia de mi madre jajajaja ella lo escucha como "vaca", entonces no es ofensivo segun ella xDDD*

[Página 37]

MafyX: *em a veces digo palabras japonesas pero cuando toy en confianza con amigos o amigas otaku , pero con otra gente no , perque no faltan los ke se burlan o discriminan*

[...]

³⁷ *Sugoi:* genial, espectacular.

DeathShadow: *se siempre jaja justo hoy a mi hna le expliqe xq le digo baka* 🤔

[Página 45]

Bannana_sucks: *jajajja claro qe si,,mas los insultos para qe nadie se enoje,,*

[Página 47]

irupe: *jajaja muchas veces, creo que tengo solo una amiga que me entiende algunas palabras, claro que no estoy todo el tiempo con el japones pegado en mi lengua, pero las pocas veces que lo hago ella me entiende. Aunque si estoy sin ella me gusta ver como los otros no entienden lo que digo xDD* 🤔

[...]

Dj_: *no muy seguido pero a vcs se me salen...*

[Página 48]

tsumetai_yubi: *sip es muy divertido porq amis amigos les grito "BAKA" y ellos cren q es una vaca de animal y todavia dicen "no soi una vaca nbo stoi gordo* 🤔 *y io nomas me cago de la risa porq no entienden q tontos* 🤔

El moderador de este foro está interesado en saber si los miembros de MCAnime dicen o no palabras japonesas. Incluyó una encuesta para determinar si los miembros conocen el significado de los términos japoneses que emplean “Si [Sí], he incluso se [sé] sus significados”, “Si [Sí], pero aveces [a veces] nose [no sé] lo que digo”; y si tienen una valoración negativa de decir esas palabras “No, como [cómo] crees, nunca tan fanatico [fanático] por el tema”. Los resultados del sondeo arrojaron que 75% de los votantes utilizan préstamos japoneses con conciencia de su significado, mientras que 9% dice vocablos de esa lengua, pero no sabe lo que significan.

Como reflejan las respuestas del foro y los resultados de la encuesta, la mayoría de los otakus admiten que dicen palabras japonesas y saben lo que significan. Lo que varía entre ellos es la frecuencia de uso, <Abstracto> *Siempre*, <Death-Kid> *Casi todo el tiempo*, <allenwalker28> *algunas veces*, <JigokuShonen> *De vez en cuando*; la cantidad de palabras que dominan, <Sairen> *son pocas las que sé*, <Aetos> *Solo me acuerdo del significado de uno*, <Luc4r10> *seeee y muchas*, <chaleon> *digo muchas*; y los contextos de uso, <Vocaloid_miku> *las digo entre mi familia (...) y entre mis amigos*, <Sorum> *con amigos que ven anime*, <Harima-kun> *A veces digo alguna q otra palabra (...) con amigos o gente q entiendan lo q digo*, <-Nagi-> *Las repito cuando estoy solo*.

Algunos usuarios son enfáticos en reconocer que solamente se expresan en las palabras japonesas de las que conocen su significado, manifestando así una preocupación por utilizarlas en el sentido correcto: <Pgs172> *si... pero claro sabiendo su significado si no que chsite tiene*; <JoRgE_95> *Sí, pero sabiendo lo que significa*; <Harima-kun> *A veces digo alguna q otra palabra pero solamente si se su significado*.

Ciertos otakus que niegan usar préstamos aducen que les parece ridículo e impráctico decir palabras japonesas. Creen que las personas que las dicen lo hacen más por causa del fanatismo que por una necesidad comunicativa: <Rodo 871> *Ni en pedo. Supongo que aquellos que lo hacen a lo largo de su vida diaria y solo influenciados por caricaturas es porque tienen bastantes "issues" mentales, más que nada por que ni siquiera estudian el idioma;* <Zahara> *Me parece absurdo y ridiculo repetir palabras en cualkier idioma y mas en japonés;* <KS88> *nah, me parece muy fanatico;* <Sebayasdf> *no... por lo general intento ser practico para expresarme, asi que trato de usar expresiones que sean entendidas por la mayor parte de la gente.*

Los usuarios que prestan del japonés son conscientes de que no todos sus interlocutores podrán comprender los términos de esa lengua. Por tal razón, algunos participantes afirman que la emplean solamente con personas –generalmente otakus– que compartan el mismo repertorio: <Sorum> *Si, algunas veces solo para bromear con amigos que ven anime;* <Harima-kun> *A veces digo alguna q otra palabra pero solamente (...) con amigos o gente q entiendan lo q digo.* Otros cuentan que evitan usar los préstamos porque se preocupan que la gente los juzgue locos o “raros”: <_Naorin_> *ufff!! ganas no me faltan, pero si me atrevo a decir alguna, seguro mis amigas me miran raro (...),si no, no van a entender y voy a quedar plop!... (...) muchas veces tengo que contenerme para no decir las palabras;* <Matviera> *Si las repito de vez en cuando pero cuando me doy cuenta que estoy hablando con personas que no tienen la menor idea de lo que digo me da mucha pena;* <mafyX> *a veces digo palabras japonesas pero cuando toy en confianza con amigos o amigas otaku , pero con otra gente no , porque no faltan los ke se burlan o discriminan.*

Otros aseguran que no les importa dónde se encuentren, ellos se valen de los préstamos; incluso les han enseñado el significado a sus interlocutores y hasta éstos terminan usando las

palabras japonesas: <Vocaloid_miku> *las digo entre mi familia y mi madre hasta ya sabe que significan varias a ella le digo okasan aveces*; <Grimmjow99> *jajajaja si suelo hacerlo en muchas partes, algunas veces hasta con personas q nisiquiera conozco jajaja pero mas q todo con mis amigos y profesores la mayoría ya sabe q significan sea por q conocen el japonés o por q yo les he dicho jeje. hasta mis papas se saben varias XD XD.*

Distintas respuestas de los usuarios explican que muchas veces se aprovecha que los interlocutores no saben japonés para confundirlos o insultarlos sin que éstos se den cuenta, lo cual encuentran divertido; también los insultos prestados funcionan como eufemismos:

<DeathShadow> *se [sí repito palabras japonesas] siempre jaja justo hoy a mi hna le expliqe xq le digo baka 🤪*; <kmil8> *cn mis hermanos nos tratamos de "baka" cuando nos queremos insultar en presencia de mi madre jajajaja ella lo escucha como "vaca", entonces no es ofensivo segun ella xDDD*; <Aetos> *Solo me acuerdo del significado de uno BAKA!, y avese la digo, en especial a la gente que no sabe que significa 🤪*; <Vocaloid_miku> *[repito palabras japonesas] entre mis primos y personas que no saben que significan tambien 🤪 aveces nada mas para molestar 🤪*; <irupe> *me gusta ver como los otros no entienden lo que digo XDD.*

En estas intervenciones se observa que una de las razones por las que algunos otakus dicen palabras japonesas es porque les gusta esa lengua. Este gusto luego puede convertirse en una motivación para tomar lecciones de japonés: <Luffy-X> *me encanta el idioma japonés (...) es un idioma bonito y pegajoso cuando ves mucho anime*; <Nathan_Explosion> *a mi el japonés me parece un idioma super lindo y musical, por eso me meti a clases de japonés en mi universidad y ahora estoy aprendiendo*; <majime-kun> *yo se un poco de japonés me gusta ese idioma y lo estoy aprendiendo.*

Otros declaran que el consumir manga y anime ha sido un factor clave para que incluyan palabras japonesas en sus comunicaciones o al menos sepan su significado. Estiman que el constante contacto con la lengua oriental ha provocado que se les termine “pegando” uno que otro vocablo que aprenden viendo o leyendo las series: <Death-Kid> *Varias palabras se me pegan...mas que nada palabras basicas y que repiten muy seguido!*; <Lennart> *pesronalmente no las digo, pero despues de haber visto tanta serie uno comienza a aprender sus significados*; <Inazuma> *Después de ver tantas series subtituladas he aprendido varias palabras y sus significados*; <Zhou> *Por supuesto... de tanto ver anime se le pegan a uno*. La frecuente interacción con el idioma provoca usos conscientes como inconscientes o evocaciones mentales: <Abstracto> *Deci nani cuando preguntan algo, el ne ????? Nande ??? , o atender diciendo moshi moshi, hai a cada rato, (...), y etc etc*; <KoF_HDensetsu> *es innegable se me vienen a la cabeza inconsientemente para terminar una oración de algún personaje*; <Dj_> *a vcs se me salen...*

Es evidente que muchos participantes relacionan la pregunta del foro (¿Repites palabras japonesas?) con el empleo de ciertas palabras. Por ejemplo, **Orangexlemon** menciona que usa término *samurái*, que si bien es de origen japonés, es un préstamo consolidado en el español. **Roxxs** recurre básicamente a tecnicismos como *shōnen*, *shōjo*, *ecchi* o *yaoi*... Pero la gran mayoría la intervenciones de este foro, que consta de una 52 páginas, no incluye en las palabras que emplea los tecnicismos de la industria o de las series japonesas que siguen. Esta omisión es aún más flagrante en los foristas que niegan decir cualquier cosa en japonés. ¿Por qué hay una tendencia a excluir los tecnicismos de la categoría de palabras que se dicen? Esta pregunta se resuelve si se piensa lo que los otakus entendieron por la pregunta del foro: la mayoría de

participantes interpretaron “repetir palabras japonesas” como decirlas o *reemplazar palabras del español por japonesas en determinadas situaciones comunicativas*.

Para empezar, es sobresaliente el número de participantes que dan muestra de conocer el significado de los préstamos esgrimidos, incluso algunos hacen claridad de que sólo usan vocablos japoneses que cumplan esa condición. Verbigracia, se muestran otras intervenciones del mismo foro: <aruchan> *Pues sí [repito palabras japonesas], pero obviamente sabiendo lo que digo, es decir que se sus significados*; <variantcard> *jajaja claro que porsupuesto que si [repito palabras japonesas], desde hace tiempo me da por decir algunas palabras en japo y por supuesto que sabiendo su significado porque si no te matan la palabra si no sabes*.

También se observa que muchas de las palabras que se consideran en cuanto a “repeticiones” tienen un equivalente léxico en el español: *baka*, tonto; *kawaiī*, lindo, tierno; *nani*, ¿qué?, *okāsan*, madre. Sin embargo no puede decirse lo mismo de *shōnen*, *anime* o *manga*.

En concordancia con lo anterior, ciertos participantes que reprueban el uso de los préstamos comentan que no les parece correcto ni necesario introducirlos, puesto que *ya existen palabras en español que designan esas realidades que se nombran con las palabras japonesas*. Este rechazo se confirma cuando estos otakus piden respetar el idioma español no mezclándolo con el japonés; si se va hablar en un idioma, no se puede mezclar con otro que, en el peor de los casos, no se domina:

Keko: *El decir palabras japonesas mesclandolas con tu español si, no le encuentro sentido, si quieren hablar japones vayan a japon, me llevo a molestar cuando veo gente por ahí posteando "que kawaii esa cosa, arigatou!!" porfavor, respeten su propio idioma*

(...) además me llegaría a dar vergüenza si alguien me escuchara hablando japo-español.

Moneky D. Forte: *La verdad es que me gusta mi idioma y no me gusta ni escribir ni hablar en otro idioma que no sea el mío, obviamente que es importante aprender otro idioma y es muy necesario, pero los uso solo si voy a otro país, para hablar con algún extranjero que esté en mi país o si me lo preguntan en algún examen o trabajo, pero donde un grupo de personas entienden el español para mí es innecesario escribirlo o hablarlo.*

Nanogera: *No, no tengo ese hábito, ni siquiera mezclo las palabras gringas, lo detesto, si hablo inglés, hablo inglés sin nada más, si hablo español, hablo español sin nada más, y si hablo japonés, lo mismo. Además, la mayoría de los occidentales y latinos se ríe del idioma nipón, y andar pronunciando palabras japonesas donde no tiene sentido es solo para que se burlen de uno.*

Kiero_Domir: *[repetir palabra japonesas] es estúpido (...) sin embargo, si se puede hablar al 100% de concordancia y gramática, y con un 60%(al menos) de fluidez, entonces NO es estúpido porque la persona que maneja tal idioma [japonés] sería bilingüe.*

lo vuelvo a repetir: si no se conoce en pleno tal idioma, entonces sí es una estupidez.

Además del “reemplazo”, otra razón por la que casi todos los foristas excluyeron los tecnicismos dentro de las transferencias del japonés al español fue que interpretaron la pregunta del foro como *el uso de préstamos en contextos comunicativos diferentes a los foros de debate*. Aquí el olvido de los tecnicismos se debe a que no tienen muchas aplicaciones por fuera de los

ámbitos que requieren jerga especializada, como es el caso de los foros de debate de las series animés o mangas.

Un último argumento del que se valen los participantes del foro para usar préstamos es que transferir palabras japonesas hace parte de la identidad de este grupo de fanáticos:

Kamijo: *ésto creo que nos hace más otakus, y así demostramos el amor que tenemos por*

Japón y por sus series de anime. 🤪

[...]

Ineedblood:

[citando a **Kamijo**]

“ésto creo que nos hace más otakus, y así demostramos el amor que tenemos por Japón y por sus series de anime”

Si, y bien dicho, me ahorre escribir tanto jeje

Otros insertan préstamos en sus enunciados como un sello lingüístico que los hace sentirse originales:

Anty_chan: *Si, digo mucho (...)*

Suelo decir palabras sueltas, y aunque haya gente que le parezca absurdo o ridículo a mi me parece original.

Lord-san: *Si [repito palabras japonesas] ya que en lo personal dan un estilo único*

Aunque no todos los usuarios están de acuerdo con que los otakus necesariamente se caractericen por los préstamos japoneses:

I-kun: *^^ el repetir palabras en japones no tiene que ver con ser o no otaku, el ser otaku es mas bien como una forma de vivir (aunque muy exagerada) que no se da solo con el anime, el repetir palabras en japones mas bien se da por lo generar por ver anime, muchas veces te gusta el idioma y quisieras intentarlo, es como cuando escuchas una canción en inglés y te la repasas hasta aprendertela, y luego quieres aprender a hablar el idioma y entenderlo, algo asi pasa con el japonés...*

5.3 Factores lingüísticos y culturales de los préstamos de los otakus

Según lo expone Castillo (2002) “los préstamos intentan llenar un vacío en la lengua receptora, el que suele estar relacionado con una técnica nueva o con un concepto desconocido por los hablantes de dicha lengua” (p. 476). Esto quiere decir que cuando un hablante compara dos códigos que están en contacto, se da cuenta que algunas palabras de una lengua no tienen una correspondencia adecuada en otra. Por causa de esto, el hablante trata de suplir esta carencia léxica recurriendo a la lexicogénesis (creación de palabras) o adoptando las palabras extranjeras.

Los préstamos siempre encuentran resistencia para ingresar y ser aceptados por los hablantes de una lengua, a pesar que realmente exista un vacío léxico y no se haya intentado solucionarlo con los medios que la lengua receptora dispone. De hecho, una de las señales que

indican la mortandad lingüística³⁸ es una ausencia de actitud de rechazo a la adopción de términos foráneos:

Un síntoma social importante de la mortandad es la ausencia de reacciones «puristas» contra la invasión extranjera. Al faltar tales denuncias el semi-hablante ignora los desvíos y no puede corregirlos. Es más, los hablantes con mayor fluidez dejan de intentarlo. El cambio de actitud es flagrante: la lengua dominada se considera inútil, y sin el menor propósito su conservación y transmisión adecuadas [...] Es precisamente ese cambio de actitud el que favorece que la invasión de préstamos no reciba adaptación alguna (López, como se cita en Castillo, 2002)

No obstante, la actitud de rechazo al préstamo no es un sentimiento compartido por todos los usuarios de una lengua. Independientemente de cuán completo sea el repertorio léxico de un idioma, el objetivo básico que persigue todo hablante es comunicar de forma efectiva la información que quiere brindar y para ello se valdrá del sistema que considere cumple con sus necesidades expresivas. De esta manera, la actitud de los hablantes frente al préstamo no depende únicamente de causas lingüísticas, de si la lengua receptora tiene o no las palabras adecuadas, sino también de factores culturales, extralingüísticos. Si se reconoce junto con Castillo (2002) que “siendo el lenguaje un objeto cultural, constituye una manifestación social” (p. 488), es correcto aseverar que los hablantes utilizan los préstamos por un motivo aparte de solucionar una falencia léxica: indicar la pertenencia a un grupo sociocultural.

Teniendo en cuenta lo dicho por Castillo (2002) acerca de las circunstancias lingüísticas y culturales que inciden en la adquisición de préstamos lexicales, y a partir del análisis del corpus

³⁸ Término con que se designa el proceso de extinción de una lengua por contacto con otro sistema.

discursivo de los sujetos de estudio, se establece que los préstamos lexicales de esta comunidad de habla obedecen a dos factores: 1) un factor lingüístico, relacionado con la insuficiencia terminológica del español para nombrar elementos constitutivos del anime, manga y cultura de Japón y la adopción de palabras japonesas por sus rasgos denotativos o connotativos; 2) un factor cultural, que implica el uso de los préstamos como un componente identitario de la comunidad otaku.

Sala indica que los factores lingüísticos que originan los préstamos de los otakus se pueden categorizar “según la posición que asumen al interior de la estructura léxica de la lengua receptora” (como se cita en Castillo 2002) en dos clases:

Los que no encuentran resistencia de parte de los vocablos del antiguo fondo. Aquí se agrupan aquellas palabras japonesas que no tienen un término equivalente en el español. La introducción de estos vocablos proviene de la necesidad de expresar realidades desconocidas para el repertorio léxico de la lengua receptora. Este es el caso de palabras como *shōnen* y *ninja*.

Los que coexisten, al menos en un comienzo, con los términos antiguos. Se produce cuando las palabras de la lengua fuente tienen una cierta correspondencia semántica con las palabras de lengua receptora. Los préstamos, al menos en un principio, pueden funcionar como sinónimos de las palabras autóctonas. Pero, como señala Sala:

[...] en la gran mayoría de estos casos, los nuevos términos no son sinónimos perfectos de los antiguos sino que se aplican a un número restringido de objetos y dicen más sobre ellos; esto es, contienen una mayor cantidad de información. De este modo, la oposición término antiguo-término nuevo se convierte en una oposición en la cual el nuevo término

está marcado respecto al antiguo, que no lo está [...] (como se cita en Castillo, 2002, p. 480)

La adopción de préstamos extranjeros que coexisten con las palabras autóctonas está determinada por una serie de *causas*. Dentro las que expone Castillo (2002) –quien se basó en el trabajo de Sala– tres de ellas son las que describen los factores lingüísticos de los préstamos de otakus:

a) *Correspondencia uno es a dos*: Cuando los otakus aprecian que no existe una adecuada sinonimia entre la palabra española y japonesa, prefieren utilizar el préstamo porque tiene una mayor precisión en el significado. Un ejemplo de ello es la palabra *otaku*, que bien podría reemplazarse con el vocablo español *fanático*, pero con esto se omitiría toda la carga connotativa que tiene el término foráneo: el consumo de anime y manga, los estereotipos negativos, el parecido conceptual entre los frikis, las actividades específicas que realizan estos sujetos (cosplay, karaokes, convenciones...), la lucha de los otakus por convertir este término en motivo de orgullo, etc.

b) *Novedad del término y procedencia de una lengua prestigiosa*. Los miembros de esta comunidad de habla importan préstamos porque el japonés les parece una lengua hermosa, culta y de valor sentimental: <Dante_The_Inmortal> *Bueno de hecho siempre estoy introduciendo nuevas palabras japonesas a mi lexico despues de que veo alguna serie, es que el japonés es mi idioma favorito incluso saludo en japonés;* <jom92> (...) *en lo personal me gusta mucho la palabra "Kaze"³⁹*. Otro elemento de prestigio es que el anime y manga vienen en este idioma.

³⁹ *Kaze*: viento

Dado que estos productos culturales Sin duda, los otakus que tienen conocimientos de japonés son respetados por sus congéneres.

Sumado a lo anterior, estos aficionados confieren a ciertos términos nipones una carga expresiva que los hace susceptibles de ser usados con frecuencia. Dos de las palabras más conocidas y empleadas por los otakus son *baka* y *kawai*. A pesar que la primera es un insulto, éstos la esgrimen para amonestar a los amigos y personas cercanas, convirtiéndose en una suerte de eufemismo: <Xsvi55> *siempre les grito a mis amigos Baka!!!* 🤪; <KenjiSk> *suelo decir Baka amenudo en mi kasa, ya hasta mi mama me dice "Baka" y klaro ke sabe lo ke significa* 🤪. Otras veces aprovechan la homofonía con la palabra española *vaca* para enriquecer el término con otros sentidos: <AnimeEmmanuel> *a mi tia y a mi hermanita les digo baka (1 por que de verdad son idiotas, y 2 porque tienen la forma de una vaca (redonda); <terrible> El clasico Baka es infaltable, es mas la palabra es reemplazada por la imag. de un[a] vaca* 🤪. En cuanto al término *kawai*, muchos otakus lo prefieren a *lindo* y *tierno* porque tiene una carga expresiva que reside en la amplia utilización del préstamo en esta comunidad de habla y su asociación a la estética de lo *kawai* del anime y manga: <Roxxs> *cuando estoy con mis amigas hablando de animes, a veces sí decimos cosas típicas como kawaii*; <NekoSandra> *Utilizo mucho (...) palabras como kawaii!*; <bobmecz> *cuando me gusta algo digo "kawai"*; <KATsumi> *Kawaii (...) se me escapa cuando veo algo lindo.*

Homonimia: “El préstamo léxico constituiría un procedimiento terapéutico para eliminar las homonimias” (Castillo, 2002, p. 481). Es claro en el caso del préstamo *manga*, que designa las historietas japonesas. Fue preferido por los otakus sobre el equivalente español *cómic*, al que comúnmente se le suele asociar con las historietas americanas; e *historieta*, que aunque no tiene

la asociación del término anterior, ofrece menos precisión que el préstamo: mientras que *manga* informa a los hablantes qué es (historia gráfica), de dónde viene (Japón) y cuáles son sus particularidades (estilo gráfico, tramas, personajes, etcétera.), con *historieta* sólo se indica la naturaleza del objeto, pero no su procedencia ni sus características artísticas e históricas.

Independientemente de si domina o no el japonés, un otaku establece un vínculo entre esa lengua y el anime y manga. Si habla con una persona que saluda con *konnichiha*⁴⁰ o insulta con *baka*, él inferirá que lo más probable es que ella ha visto anime o manga, aunque pueda que no sea el caso. Asimismo, si un otaku utiliza palabras japonesas en una conversación, es consciente de que su interlocutor podría identificarlo como fanático del anime y manga. Tales inferencias podrían convertirse en certezas entre más palabras de esta lengua que tengan relación con la industria de la animación e historieta del Japón aparezcan en la conversación.

La asimilación de los préstamos como indicadores del consumo de anime y manga es una relación que resulta clara para muchos otakus: <chaleon> *yo si, digo muchas* [palabras japonesas], *y se lo ke significa , la razon de todo esto... bueno, sobra preguntar a un otaku;* <kamc> *uufff claro que si* [repito palabras japonesas]!!! *más que todo en mi casa, xq todos en mi casa son otakus.* Mientras que algunos miembros de esta comunidad de habla juzgan normal el uso de las palabras japonesas, a otros le parece una señal de fanatismo exacerbado:

<SouzoSagara77> *Si* [repito palabras japonesas], *pero en raras ocasiones...no soy tan otaku* 🤪;

<TzMarKo> *No soy tan friki para decir eso* [palabras japonesas] 🤪.

⁴⁰ *Konnichiha*: hola

No faltan también aquellos fanáticos que rechazan los préstamos argumentando que atenta contra la integridad del español y el japonés, es innecesario, es signo de personas influenciables y que no aprecian sus principios culturales: <Monkey D. Forte> *Como dijo un usuario antes, solo digo Manga y Anime. La verdad es que me gusta mi idioma y no me gusta ni escribir ni hablar en otro idioma que no sea el mio;* <Keko> *El decir palabras japonesas mesclandolas con tu español si, no le encuentro sentido (...) porfavor, respeten su propio idioma, es parte de sus raíces.* Estas actitudes de repudio a los préstamos radican en que los hablantes suelen establecer una conexión entre un fenómeno lingüístico y las influencias culturales que este representa: los préstamos serían vistos como señales de invasión de una cultura extranjera y el debilitamiento de las costumbres autóctonas (Castillo, 2002).

A pesar de las posiciones a favor o en contra, un hecho es verídico: los miembros de esta comunidad de habla reconocen que los préstamos son una marca lingüística que es señal de pertenencia a la colectividad otaku, así sea una concepción estereotipada de lo que son los consumidores de estos productos. A esto se añade que éstos estiman que no es un miembro de su colectividad un interlocutor que no emplee los préstamos ni sepa interpretarlos apropiadamente. Cuando los otakus de usan los préstamos en presencia del interlocutor no-miembro, lo que esperan es que éste no les comprenda y se muestre extrañado... o inclusive tome la palabra japonesa como un insulto: <MrLn_n> *llegando a la escuela saludo ohayou⁴¹ y m contestan la tuya jajajaja XD!*

La extrañeza y actitud defensiva de los hablantes no familiarizados con los términos japoneses es natural si se piensa en que se sienten excluidos del mensaje de su interlocutor. Uno de los supuestos de la comunicación es que los participantes usan códigos de dominio

⁴¹ Ohayō: buenos días.

compartido. Cuando un otaku recurre a un préstamo japonés mientras conversa con una persona que no tiene conocimiento de esa lengua, está rompiendo uno de los principios de colaboración inherente a la comunicación, pues está interpelando a un repertorio lexical que no posee su interlocutor. Éste reacciona a la anomalía de distintas formas: desde pedirle al otaku que traduzca el préstamo, hasta ofenderse porque se siente ridiculizado.

Con base en lo expuesto, es correcto establecer que los términos japoneses han sido asumidos por los otakus como un componente de su identidad individual y colectiva. Al igual que en otras interacciones comunicativas de esta comunidad de habla, los vínculos intragrupal se manifiestan en los foros de internet

(...) a través de jergas y conocimientos discursivos compartidos que sólo están al alcance de un determinado grupo de personas (...) en este contexto, el frecuente uso abreviaturas y acrónimos [y préstamos lexicales] se asocia a la manera en que se crean barreras discursivas de comprensibilidad para los que no pertenecen al grupo. (Pano, 2008, p. 62)

CONCLUSIONES

Los medios masivos de comunicación como el internet y la televisión posibilitan hoy día que las distancias geográficas y culturales que antes dificultaban y hasta hacían imposible que dos sistemas entraran en contacto, ahora sean dos circunstancias que no impiden que los hablantes del español puedan interactuar con una sociedad que posee una lengua y costumbres tan diferentes como la japonesa, y que encuentren en el idioma de ese país oriental unos valores y conceptos que terminan siendo parte del capital simbólico con que se definen a sí mismos y su realidad.

Esta investigación dio cuenta de que los otakus hispanohablantes importan términos del japonés con el fin de cumplir unas necesidades lingüísticas y culturales. Las primeras son producto de los diferentes saberes y elementos de la cultura japonesa que no tienen una terminología en la lengua española que los conceptualice apropiadamente. En cuanto a las segundas, responden al deseo de los otakus crear un uso discursivo en aras de construir una identidad individual y colectiva que les sirva para evidenciar la pertenencia a esta comunidad de fanáticos y les permita diferenciarse de otros grupos sociales.

Para determinar estos factores lingüísticos y culturales de la apropiación y uso de los préstamos lexicales, se inició con una contextualización de la historia y características del anime y manga, productos culturales que nacieron gracias a la influencia de movimientos artísticos locales e internacionales. Estas narrativas han diversificado sus ofertas temáticas y expandido sus públicos consumidores, a tal punto que actualmente son una referencia mundial de la industria del entretenimiento.

Luego se describió al grupo de aficionados que se ha formado en torno al consumo de anime y manga, los otakus. Un público que hace mucho más que ver historietas y animación de Japón: se identifica con ellas, las siente, las vive de diversas maneras, las expresa según sus intereses y opiniones. Esta investigación demostró que aquel imaginario colectivo que concibe a estas personas como seres asociales, enfermizos y extraños, no puede ser más contradictorio si se compara con las actividades y formas de actuar de los otakus. Asimismo, se expusieron las propiedades del foro virtual, un espacio comunicativo predilecto por estos fanáticos debido a su versatilidad y economía.

Posteriormente, se hizo un recorrido por diversas consideraciones teóricas acerca de diferentes fenómenos derivados del contacto entre sistemas. Se determinó que en los otakus no se da una alternancia de código en sus comunicaciones por foros de internet, sino que realizan préstamos lexicales. Igualmente, se definió a los otakus como comunidad de habla, ya que los usos de tales préstamos en los eventos comunicativos de estas personas se rigen por un conjunto de reglas y comportamientos lingüísticos que permiten identificar a los miembros de este grupo de fanáticos.

Seguidamente, se seleccionó y analizó una muestra representativa de diferentes vocablos japoneses presentes en el discurso de los otakus. Lo primero que se tuvo en cuenta para esta labor fue que las palabras japonesas correspondieran a préstamos espontáneos, es decir, no hicieran parte de los términos extranjeros adoptados formalmente por la lengua española. Luego, se examinaron diferentes contextos de uso de las palabras recolectadas, recurriendo para ello a la observación y análisis de las diferentes intervenciones transcritas de los foros de internet donde interactúan los sujetos de estudio. Por último, se describieron las diferentes condiciones de empleo de los préstamos de acuerdo al marco conceptual definido en la investigación.

Esta exploración por los préstamos lexicales de otakus hace patente, una vez más, el papel crucial que tienen los hablantes en las transformaciones de las lenguas. Nada puede más que el deseo que tienen las personas de comunicarse y forjar una relación entre lo que ellas son y la forma en que expresan. Este deseo siempre está modificando la estructura y destino de un sistema, porque no depende únicamente del número de palabras de un idioma, sino de la valoración que tengan los usuarios de éstas. Esto es aún más crítico en un mundo donde, gracias a la acción de los medios de comunicación, abundan los contactos entre lenguas, permitiendo a los hablantes escoger entre las posibilidades expresivas de cada una de ellas:

Siendo partícipes del proceso de globalización que se vive actualmente, es importante que se entienda que las lenguas pertenecen a quienes las hablan, pues es en los mismos locutores en donde está el futuro de ellas; son ellos quienes les dan importancia y atribuyen su valor a una realidad globalizada. (Amador, 2009, p. 168)

El anime y manga son claros ejemplos de productos artísticos que han traspasado las fronteras de su país de origen y han alcanzado tal notoriedad en la vida de muchas personas, que terminan formando parte del conjunto de símbolos con que ellas representan y significan su realidad. Y considerando el papel fundamental que ocupa la lengua en la comunicación y conceptualización de las diversas experiencias de la vida, es consecuente que los cómics y dibujos animados japoneses se hagan presentes en el discurso de los hablantes. El impacto que tienen estas narrativas en el español es visible en los préstamos lexicales que hacen parte no solo del repertorio de los otakus, sino también de otros hablantes que se han relacionado de una u otra forma con estos aficionados. Es de esperarse que el japonés aumente su campo de influencia en

el español en tanto el anime y manga sigan consolidando su presencia en la esfera cultural de los hispanohablantes y la comunidad otaku continúe creciendo.

Respecto de los fenómenos que se han derivado del contacto entre japonés y el español, catalizados por el consumo de anime y manga, durante este estudio se encontraron numerosos casos de transferencias de expresiones, oraciones, onomatopeyas y muletillas japonesas importadas por los otakus. Podría ser materia de análisis para futuras investigaciones establecer si estas adquisiciones comparten las mismas motivaciones de los préstamos lexicales o quizás respondan a otras causas. En el plano morfológico, otra cuestión que queda abierta para próximas indagaciones es determinar qué criterios siguen los hablantes para atribuirle el género a los préstamos, cómo los pluralizan o de qué manera construyen nuevas palabras derivadas de estos términos.

Aún queda mucho por agotar en el estudio de las diversas aportaciones a la lengua que son resultado del consumo de manga y anime y la comunidad otaku. No obstante, esta investigación contribuye ofreciendo una perspectiva sociolingüística de este fenómeno, donde se abordan estas contribuciones teniendo en cuenta una elaboración discursiva de la identidad de los otakus. Una identidad basada en compartir una lengua común que fortalece el sentido de pertenencia de los miembros de una comunidad regida por sus propios valores y creencias. Tanto antes como ahora, tanto en la virtualidad de internet como fuera de ella, las palabras siguen construyendo vínculos con nosotros mismos y los demás.

ANEXOS

Anexo 1

Lista de series anime emitidas en Colombia (1980-2002)

Año	Anime	Canal
1980	Astroboy	(Promec) Cadena 1 Inravisión
1982	Fuerza G (Gachman)	(Promec) Cadena 1 Inravisión
1982-1998- 2000	Maco, la sirena enamorada	Telecaribe, Teleantioquia, (Promec) Cadena 1 Inravisión, Teve Andina
1983	Angel	(Promec) Cadena 1 Inravisión
1984-1998	El Rey Arturo	(Audiovisuales) Cadena 3 Inravisión
1984	Meteoro	(RTI) Cadena 2 Inravisión
1985	Heidy	(Puch) Cadena 2 Inravisión
1985	La ballena Josefina	(Promec) Cadena 1 Inravisión
1985	La abejita Maya	(Punch) Cadena 2 Inravisión
1985	Marco	(Audiovisuales) Cadena 3 Inravisión
1986-2002	Capitán Centella	(Promec) (NTC) Cadena 1 Canal Uno Inravisión
1987	Mazinger Z	(Cinevisión) Cadena 2

		Inravisión
1987	Robotec (Macross)	(Punch) Cadena 2 Inravisión
1988	Festival de robots	(Cinevisión) Cadena 1 Inravisión
1988-1995- 1998	Candy Candy	(AMD TV) Cadena 2 Inravisión, Telecafé, Telecaribe, Teveandina, Canal Capital
1988-2001	José Miel	(Punch) Cadena 2 Inravisión, Teleantioquia
1988	Arvegas	(Sas Tv) Cadena 1 Inravisión
1989	Doraemon (El gato cósmico)	(Audiovisuales) Cadena 3 Inravisión
1990-2002	Cuentos de los hermanos Grimm	(Audiovisuales) Cadena 3 Inravisión, Canal Caracol
1990	Ulises 31	(Cenpro) Cadena 2 Inravisión
1991-2000	El duende mágico	(Coestrellas) Cadena 1 Inravisión, Telecaribe
1993	Supercampeones	(Caracol) Cadena 1 Inravisión
1994	Fiebre de fútbol	(RTI) Cadena 1 Inravisión, Teveandina
1995-1998	Los Caballeros del Zodiaco	Cadena 1 Inravisión, Canal Caracol
1996-2000	Sailor Moon	(RTI) Cadena 1 y Canal A

		Inravisión
1996-2002	Dragon Ball	Cadena 1 Inravisión, Canal Caracol
1997	El campeón	(Coestrellas) Canal A Inravisión
1997	Street Figther II V	(Jorge Barón Tv) Canal Uno Inravisión
1998	El principito	(Provideo) Cadena 1 Inravisión
1997-2000	Samurai Warriors	(RTI) Candena Uno, Canal A Inravisión
1998	Los Supercampeones (Capitán Tsubatsa J)	(RTI) Canal A Inravisión
1998-2000	Moomin	Señal Colombia Inravisión
1998	Los Robots Ninjas	Canal Caracol
1998-2002	El pequeño oso Misha	(Provideo) Canal Uno Inravisión, Telemiga
1998-2002	Dragon Ball Z	Canal Caracol
1999-2000	Ranma 1/2	Canal Caracol
1999-2001	Las Guerreras Mágicas	Canal RCN
1999-2002	Pokemon	Canal Caracol
1999	El Barón Rojo	Canal RCN
1999-2000	Detective Conan	Canal RCN
1999	Los Robottrabajadores	Señal Colombia Inravisión
1999-2002	Mikan el gato	Teleantioquia, Telemiga

1999	La novicia rebelde	Señal Colombia Inravisión
1999-2001	Zenki	(Telecolombia) Canal Uno Inravisión
2000-2001	Mojakco	Teleantiquia, Tvandina, (Audiovisuales) Canal Uno Inravisión
2000-2002	Samurai X	Canal RCN
2000-2002	Dragon Ball GT	Canal Caracol
2000-2002	Digimon	Canal Caracol
2001-2002	Monster Rancher	Canal Caracol
2001-2002	Evangelion	Canal Caracol, Canal A (RTI) Inravisión
2001-2002	Voltrom	Canal RCN
2001	Están arrestados	Canal RCN
2001-2002	Super Cerdita	Canal RCN
2001-2002	Las aventuras de Orphen	Canal RCN
2001-2002	Dinazords	Canal RCN
2001	Sakura Card Captors	Canal Caracol
2001-2002	Digimon 2	Canal Caracol
2001-2002	Magical Doremi	Canal Caracol
2002	Yamasaki	Canal Caracol
2002	Los Gatos Samurai	Canal RCN
2002	Cybercat	(Audiovisuales) Canal A

		Inravisión
2002	Zoids	(Audiovisuales) Canal A Inravisión
2002	Koni-chan	Canal RCN
2002	Yu-Gi-Oh!	Canal RCN
2002	Transformers	(Audiovisuales) Canal A Inravisión
2002	Medabots	Canal Caracol

Anexo 2

Significado de los emoticones



beso

:S confundido



maquiavélico, malo



carcajada

T_T llanto



sonriente



grrr

XD carcajada



preocupado



molesto

-.- decepcionado



enamorado



suplicante



soñoliento



travieso



elegante



echando humos



fresco



atraído, seducido



incrédulo



triste

LISTA DE REFERENCIAS

- Alarcón, L. (1998). El fenómeno del bilingüismo y sus implicaciones en el desarrollo cognitivo del individuo. *Colección Pedagógica Universitaria*, 29, p. 139-165. Recuperado de http://www.uv.mx/cpue/coleccion/N_29/el_fenomeno_del_bilinguismo.htm
- Alonso, J. (2006). *Comunicación virtual: Elementos y dinámicas*. Madrid: Unión Editorial.
- Amador, A. (2009). *El contacto entre Lenguas: variaciones semánticas en los préstamos léxicos pasados del árabe al francés* (Tesis inédita de pregrado). Universidad Javeriana, Bogotá, COL. Recuperado de www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis381.pdf
- American Psychological Association. (2009). *Publication manual of the American Psychological Association*. (6th ed.) Washington, DC: American Psychological Association.
- Angulo, M. (2010). La conquista de América Latina por el anime (primera parte). Blog [Jspotpanama.com](http://jspotpanama.com). Recuperado de <http://jspotpanama.com/articulo.php?id=470>
- Aulex, diccionario japonés-español, español-japonés. Recuperado de aulex.org/idiomas/japones/
- Arriazu, R. (2006). *La Comunicación Virtual Interactiva como objeto de estudio en la Evaluación e Investigación Social on-line: El Foro de Discusión*. III Congreso ONLINE-Observatorio para la Cibersociedad: Conocimiento Abierto. Sociedad libre. Recuperado de <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=629>

Baquero, M., Alayón, A., Céspedes, M., Vargas, V., Hoyos, Rider (2003). *Orientaciones para el diseño, desarrollo y presentación de trabajos de investigación*. Departamento de Relaciones Públicas y comunicaciones.

Benedetti, L. & Buelvas, L. (2010). *La heroína en el anime. Una respuesta oriental a la configuración de lo heroico postmoderno en Claymore y Kannazuki No Miko* (Tesis inédita de pregrado). Universidad de Cartagena, Cartagena, COL.

Bogarín, M. (2008). La estética otaku y el imaginario manga/anime. *Psikeba, Revista de psicoanálisis y estudios culturales*. Recuperado de <http://www.psykeba.com.ar/articulos2/JB-Estetica-otaku-imaginario-manga-anime.htm>

Bogarín, M. (2009). Kawaii y la cosificación de la mujer en el manga/anime. *Societarts, Revista de artes, ciencias sociales y humanidades*. Recuperado de <http://societarts.com/estudios-culturales/kawaii-y-cosificacion-de-la-mujer-en-el-mangaanime>

Carbajal, V. (2006). *Cambio y conservación intergeneracional del quechua*. La Paz: Plural Editores. Recuperado de http://bvirtual.proeibandes.org/bvirtual/docs/vidal_carbajal.pdf

Cardona, J. (2000). *Nociones básicas sobre el idioma japonés. Guía para hispanohablantes*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de http://www.csse.monash.edu.au/~jwb/jp_gram_esp.pdf

Casamiglia, H. & Tusón, A. (2002). *Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso*. Barcelona: Editorial Ariel.

Castillo, M. (2002). El préstamo léxico y su adaptación: un problema lingüístico y cultural. *Onomazein*, 7 469-496. Recuperado de <http://www.onomazein.net/7/prestamo.pdf>

- Cobos, T. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y palabra*, No. 72, Recuperado de www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf
- Del Castillo, N. (1982). *Esclavos negros en Cartagena y sus aportes léxicos*. Bogotá: Publicaciones Caro y Cuervo, LXII.
- Domínguez, M. (2001). En torno al concepto de interferencia. *Clac, Círculo de lingüística aplicada a la comunicación*, No. 5. Recuperado de <http://www.ucm.es/info/circulo/no5/dominguez.htm>
- García, P. (1999). *Vigencia y reconocimiento de algunos africanismos en el español de Cartagena de Indias* (Tesis inédita de pregrado). Universidad de Cartagena, Cartagena, COL.
- Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Editorial Gerisa.
- Gimeno, F. (2001). *El desplazamiento lingüístico del español por el inglés en la prensa hispana de Estados Unidos*. II Congreso Internacional de la Lengua Española, Valladolid. Recuperado de http://congresosdelengua.es/valladolid/ponencias/unidad_diversidad_del_espanol/3_el_espanol_en_los_EEUU/gimeno_f.htm
- Gumperz, J. & Bennett, A. (1981). *Lenguaje y cultura*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Ichianime <http://ichianime.foroactivo.net/>
- Kaicron (s.f). “El manga: toda su historia”. Recuperado de http://www.kaicron.com.ar/paginas/cultura_japonesa/manga/manga.htm

MCAanime. Esta vez solo anime... "Just anime". Recuperado de <http://www.mcanime.net>

Moreno, F. (2009) *Principios de sociolingüística y sociología del lenguaje*, 4 ed. Barcelona: Editorial Ariel.

Naruto Wiki. Recuperado de es.naruto.wikia.com/

Pano, A. (2008). *Dialogar en la Red: La lengua española en chats, e-mails, foros y blogs*. Berna: Peter Lang.

Pano, A. (2009). "Diálogo y lengua española en contextos de comunicación mediada por ordenador". *Quaderni del CeSLiC. Occasional papers, Centro di Studi Linguistico-Culturali (CeSLiC), Bologna*. Recuperado de http://amsacta.cib.unibo.it/2547/1/Pano_Dialogar_Red.pdf

Papalini, V. (2006). *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.

Páramo, P., & Otálvaro, G. (2006). Investigación Alternativa: Por una distinción entre posturas epistemológicas y no entre métodos. *Cinta de Moebio*. Marzo (25), Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Chile. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=10102501>

Pérez, C. (1994). *Investigación cualitativa: retos e interrogantes*. Madrid: La muralla.

Pilleux, M. (2001). Competencia comunicativa y análisis del discurso. *Estudios filológicos*, No. 36, 143-152. Recuperado de http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0071-17132001003600010&script=sci_arttext

Real Academia de la Lengua Española (2001). Diccionario de la Real Academia Española.

Recuperado de <http://buscon.rae.es/draeI/>

Sapir, E (1984). El lenguaje y el medio ambiente. En Garvin, P. & Lastra, Y. (eds.) *Antología de estudios de etnolingüística y sociolingüística* (pp. 19-34). Ciudad de México: UNAM.

Taylor, S. & Bogdan, R. (1982). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*.

España: Paidós Básica.

Wikipedia, La Enciclopedia Libre. Recuperado de es.wikipedia.org/

Yus, F. (2001). Ciberpragmática. Entre la compensación y el desconcierto. Disponible en el

archivo del observatorio para la Cibersociedad en

<http://cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=42>
