



Facultad de Estudios Superiores

Acatlán

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

**TERMINOLOGÍA DE LOS GÉNEROS DEL *MANGA*, A
PARTIR DE LA LENGUA DE GRUPO DE LOS *OTAKU* DE
PRIMERA GENERACIÓN**

TESINA

**PARA OBTENER EL GRADO DE
LICENCIADA EN LENGUA Y LITERATURA HISPÁNICAS**

PRESENTA:

ALUMNA: NISLA ARANDA HERNÁNDEZ

ASESORA: LIC. KARINA RODRÍGUEZ JIMÉNEZ



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Dedicado a Jesús Aranda

Periodista de *La Jornada*, y la persona más especial de mi vida.

La vida te jubiló dos años antes de que pudiera dedicarte personalmente esta tesina, pero cada día estás presente para mí, porque todo lo que soy actualmente y lo que he podido lograr en mi corta vida ha sido gracias a tu apoyo incondicional hacia mis decisiones, mis pasiones y a mi vida.

Tus historias sobre la Madre Rusia y tus años en la URSS me inspiraron a ampliar mi horizonte, a seguir adelante frente a los problemas, porque, si tú hiciste en otro país, ¿por qué yo no?

Has sido mi ejemplo a seguir desde que era niña, tanto que mi sueño era escribir en *La Jornada*, como tú, lo cual pude realizar. Si terminé en esta licenciatura fue por tus palabras; al principio me enojé porque pensé que no querías que fuera periodista, pero siempre me conociste mejor que nadie y sabías que mi lugar estaba en la Literatura. Hoy en día, sé que fue lo mejor porque, ahora que he finalizado la carrera, me doy cuenta que no me habría sentido plena al estudiar algo en su lugar.

Te faltó ver más sobre el destino de mi vida, y eso me lleva a la tristeza de saber que jamás llenaré este vacío, pero tú trasciendes en mí y, por ello, siempre seguiré enorgulleciéndote, porque no soy hija de cualquier padre.

El viento se levanta para mí al recordar la frase: "Tienes piernas, así que camina", y eso haré siempre para tener en mí tus recuerdos.

De Paluchitas

Agradecimientos

A mi padre, Jesús Aranda, quien estaba más emocionado que nadie ante este trabajo y hoy, por fin, tengo la satisfacción de enseñársela.

A mi madre, Ana Laura Hernández, quien siguió presionándome para llegar hasta aquí.

A mi hermano, Ruslán, por ser mi compañero de viajes y experiencias que jamás olvidaré.

A los amigos y personitas especiales (Oscar, Ana, Fabián, los chicos del café A8), y a la poca familia que aprecio (los Terrones Barquera, Fabiola y los niños, Lupita y Vicente, y mis abuelitos paternos) que han estado conmigo en los momentos inolvidables, sean buenos o malos, y me hacen saber que el mundo no es tan sombrío.

A Karina, mi asesora y profesora, por aceptarme ser su tesista y por apoyar la idea de esta investigación.

A Lit Ediciones, por ayudarme con su experiencia en el campo del *manga*.

Y al *manga*, mi tema de estudio y parte de mi estilo de vida, que, sin él, no sería la misma persona por ser una influencia en lo que soy hoy.

Índice

Introducción	7
--------------	---

Capítulo 1

Acercamiento al *otaku* mexicano

1.1. Origen y percepción del <i>otaku</i> en Japón	11
1.2. El caso de México	16
1.3. El <i>otaku</i> actual	20

Capítulo 2

Acercamiento a la lengua de grupo de los *otaku*

2.1. Antecedentes de investigaciones sobre el <i>otaku</i> y el <i>manga</i>	36
2.2. Metodología	38
2.3. Resultados preliminares del análisis de los vocablos de las fuentes	47

Capítulo 3

Aproximación al estudio terminológico

3.1.	La terminología	52
3.2.	Fichas terminológicas	60
3.3.	Neologismos	63
3.4.	Procesos de formación de las palabras	66
3.5.	Figuras retóricas	68

Capítulo 4

El corpus de los géneros del *manga*

4.1.	Corpus de los usuarios <i>otaku</i> de primera generación	72
4.2.	Análisis de frecuencias de los géneros tipológicos	83
4.3.	Análisis de frecuencias de los géneros temáticos	87
4.4.	Clasificadores lingüísticos	94
4.5.	Análisis gramatical: sustantivos	110
4.6.	Variación	123
4.7.	Interés cualitativo	128
4.8.	Interés cuantitativo en cuanto a las lenguas presentadas	131
4.9.	Interés cuantitativo	134

4.10. Grafémica	135
4.11. Vacíos léxicos del español: japonismos	136
4.12. Vacíos léxicos en el japonés: anglicismos	137

Capítulo 5

Presentación terminológica

5.1. Árbol de dominio de los géneros	141
5.2. Terminología de los géneros del <i>manga</i>	146
Conclusiones	165
Bibliografía	171
Anexos	180

Introducción

La presente tesina tiene como propósito principal la confección terminológica de los géneros del *manga*, a partir de la recolección y selección del léxico obtenido de hablantes comunes pertenecientes a la cultura *otaku* y de usuarios expertos. Se escogió como campo de estudio los géneros de las historietas niponas porque es un medio de expresión que contiene códigos propios que sus fanáticos reproducen en su vida diaria con otros que pertenecen al mismo grupo de fans.

Esta comunicación cifra realidades ajenas al sistema lingüístico del español, las cuales corresponden a vocablos japoneses, ingleses y españoles que se incorporan al momento de la clasificación de las historietas japonesas. Se expresan mediante préstamos de voces extranjeras, debido que en ellos hay significados y significantes que los acercan a la ideología japonesa expuesta a través del *manga*. La falta de referentes en algunos géneros nos muestra la necesidad del hablante de tomar préstamos lingüísticos y extranjerismos, en que el español y el japonés conviven y se nutren para intentar explicar al *otaku* sus experiencias.

Ante la presencia de fenómenos lingüísticos, se piensan los valores correlativos con los géneros, que tienen una clasificación definida por dos cuestiones: tipológicos,¹ que categorizan con base en el público al que está dirigido (niños, jóvenes, adultos), y los temáticos que parten del contenido (horror, aventura, deportivo).²

Parte fundamental de haber escogido este tema de investigación es la ausencia de trabajos consistentes y respaldados en español por una institución académica enfocados en el léxico y terminología que posee el *manga* y la relación

¹ Definido como: "un mismo manga puede llegar a incluir un género más una vez iniciada la historia por lo que la clasificación por edades se convierte en la más usada y confiable. Citado de la ficha informática de la exposición "Géneros temáticos del manga", organizado por la Red de Bibliotecas Públicas de Castilla-La Mancha, consultada vía digital: http://reddebibliotecas.jccm.es/intrabibl/images/BPECR/documentos/guias%20lecturas/generos_manga.pdf

A lo largo del trabajo se intercambiará este término con "demográfico", puesto que ambos evocan la categorización a partir de la edad y, con ello, a la población que pertenece a ella. Narciso Casas, en *Historia y Análisis de los personajes en el cómic*, señala que lo demográfico se da: "en función del segmento de población al que se dirige."

² Cfr. Richmond, Simon, *The rough guide to Anime*, London, Rough guides, 2009, pp. 201.

de estos con sus usuarios; la falta de investigaciones dirigidas a este objeto de estudio implica que no hay un método teórico ni metodológico que puedan dirigir al lingüista en su análisis, por lo que el presente texto tiene la pretensión de ser una aportación para este tema, debido a lo extenso y poco estudiado que resulta, aunando la importancia del estudio de préstamos lingüísticos y extranjerismos japoneses en una lengua de grupo; por esto, se podrán dar nuevas herramientas y conocimiento sobre algo que es tan viejo en Japón, pero nuevo en México, tanto cultural como social y lingüísticamente.

La hipótesis de la investigación reside en que la variedad y el contacto que se da en las tres lenguas impide la normalización de los vocablos que conforman los géneros. En un intento de lograr uniformidad, se propone la confección de una terminología que pueda apoyar futuros trabajos relacionados con nuestro objeto de estudio.

Se divide el trabajo en cuatro partes: la primera consta de la descripción del panorama sociocultural del *otaku* mexicano y japonés, por lo que se señala el origen de este término utilizado para denominar al fanático del *manga*, así como las actividades que realiza como derivación de sus gustos. El enfoque lingüístico empieza a esbozarse en el segundo capítulo al analizar el aspecto sociocultural de los hablantes que fueron entrevistados para la presente investigación.

En esta sección se explica que a través de un cuestionario realizado a veinte usuarios de primera generación (20-35 años) se obtuvo el corpus. Su elaboración fue del tipo indirecto, es decir, se mostraron imágenes de referencia para mayor identificación de los géneros, puesto que los hablantes podían intuir a qué clasificación pertenecían y saber su denominación, incluso si no conocían determinada historieta.

Durante la tarde del día 30 de octubre del 2016, se llevó a cabo la recolección del corpus en La Plaza de la Tecnología, la cual se enfoca en la venta de *manga*, *anime*, videojuegos y de talleres culturales que acercan al *otaku* mexicano a la cultura japonesa, además de que ese lugar es su punto de encuentro.

Este lugar de convivencia fue idóneo para la investigación, porque este grupo social puede expresarse sin temor a prejuicios por hablar con vocablos japoneses. La terminología a la que ellos recurren, como la de los géneros, no sólo es un medio

para comunicarse y desenvolverse bajo cierto contexto, sino que es parte de su identidad.

La segunda parte se compone de la metodología, explicando la Terminología y los procesos realizados para poder llevarla a cabo, como fue el caso de la elaboración de fichas terminológicas, y partir de la información en ellas para considerar fenómenos como variación lingüística, procesos de formación de palabras, neologismos y figuras retóricas.

La tercera parte se conforma del análisis del corpus a través del estudio de frecuencias de los géneros temáticos y tipológicos, por lo que se empiezan a diferenciar lo que uno y otro contienen semánticamente, además del análisis gramatical y clasificadores lingüísticos, como la importancia que deriva de la grafémica y los vacíos léxicos tanto en español, como japonés e inglés, aspectos que conllevan a la variedad de vocablos y a la falta de normalización.

Por último, se propone la terminología de los géneros del *manga*, de acuerdo con los conocimientos adquiridos de parte de los hablantes y fuentes expertas, organizando los vocablos en cuanto a tipología y temática, y estos en campos semánticos, de manera que los términos y sus definiciones sean claras.

Se termina con satisfacción este trabajo con lo expuesto mediante gráficas, tablas, análisis y la confección de la terminología, que es el producto final, ya que muestra las aptitudes lingüísticas que poseen los *otaku* mexicanos, y se espera que, con lo propuesto, se evite la ambigüedad y se pueda asentar la norma lingüística dentro de este grupo influido por el *manga*.

Capítulo 1

Acercamiento al *otaku* mexicano

- 1.1. Origen y percepción del *otaku* en Japón
 - 1.1.1 Contexto sociocultural
 - 1.1.2. La imagen del *otaku*
- 1.2. El caso de México
- 1.3. El *otaku* actual
 - 1.3.2. Consideraciones de ser *otaku* en Japón
 - 1.3.3. Consideraciones de ser *otaku* en México a nivel mundial

El *manga* es un lenguaje internacional, que puede atravesar bardas y generaciones. El *manga* es un puente entre todas las culturas.

Osamu Tezuka.

El *otaku* mexicano utiliza vocablos japoneses para expresarse bajo determinado contexto, el cual está influenciado por el contacto que tiene con la cultura japonesa, en específico, con el *manga*.

Tal como menciona Rosario Barba González:

Los principales códigos que se comparten entre los *otaku* tienen que ver con el lenguaje, sobre todo palabras japonesas que se obtienen de sus narrativas y se entienden entre los usuarios; los símbolos que se retoman de formas de escritura japonesas y las normas de comportamiento dentro y fuera de línea que se asocian con cómo son percibidos por los externos. (...) cómo se modifica el lenguaje, es decir, cómo se combinan los referentes del entorno físico directo con aquellos que son importados desde el contexto japonés por medio de las narrativas de dicho origen y por el gusto de ellas.³

³ Barba González, Rosario, *Otakus mexicanos. El análisis de la cultura participativa de los aficionados a las narrativas transmediales japonesas*, Aguascalientes, Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2017, pp. 160-161. (Formato pdf: <http://bdigital.dgse.uaa.mx:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/1390/420097.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Consultado el 20 de marzo de 2018).

La mencionada relación provoca que el usuario acceda a nuevas palabras en otras lenguas que expliquen realidades que observan en esas obras y que no encuentran en su lengua materna, pero, antes de hablar sobre el fenómeno lingüístico, hay que reflexionar sobre lo que significa pertenecer a esta subcultura.

1.1. Origen y percepción del *otaku* en Japón

El término *otaku* apareció por primera vez en el ensayo de Akio Nakamori, escritor y editor japonés de la revista *Manga Burikko*, llamado “街には『おたく』がいっぱい” (*machi ni wa “otaku” ga ippai*), o “La ciudad está llena de otaku”, en que retrata negativamente a las personas que había visto en una convención de historietas japonesas amateur conocida como Comiket. Akio dice que:

Esas personas son normalmente llamados ‘maníacos’ o ‘fanáticos’, o el mejor ‘nekura-zoku’ (la tribu de los melancólicos), pero ninguno de esos términos da en el blanco. Por alguna razón, parece que no se ha establecido un solo término general que cubra a estas personas, o el fenómeno en general. Así que hemos decidido designarlos como ‘otaku’, y así es como los llamaremos de ahora en adelante. La pregunta de por qué los llamamos ‘otaku’, y el debate sobre qué significa exactamente “otaku”, nos gustaría explorar con esmero los detalles de las entregas posteriores. Pero mientras tanto, eche un buen vistazo a su alrededor, y creemos que los verá, es correcto, allí están, los *o ... ta ... ku ...* Por cierto, otaku, ¿otaku?⁴

Si consultamos el diccionario online de japonés jisho.org,⁵ obtenemos otro significado de esta palabra: “tu casa”, “tu familia”, y ambos poseen un sentido honorífico cuando se le emplea para denominar la segunda persona, sea singular o plural, ya que en japonés no hay distinción entre estos, y es traducida como “usted”.

Los japoneses adaptaron este vocablo para llamar *otaku* (escrito en japonés オタク u おたく) a aquellos con sus mismos intereses, por lo que la connotación es de un grupo de personas que tienen cierta familiaridad, en este caso, por sus aficiones. Éstas podían ser dedicadas a varios campos en que los fanáticos fueran obsesivos y se agruparan con otras personas para platicar específicamente sobre

⁴ Traducción propia del fragmento del texto original de Akio Nakamura, encontrado en el sitio web de la revista *Manga Burikko*: <http://www.burikko.net/people/otaku01.html> (Consultado el 20 de marzo de 2018).

⁵ Diccionario de japonés online: <https://jisho.org/search/otaku> (Consultado el 21 de marzo de 2018).

ello, por lo que era más frecuente ver estos grupos en las escuelas a través de la formación de clubes extracurriculares.

1.1.1. Contexto sociocultural

El auge del *anime* y *manga* en Japón ocurrió en la década de los ochenta, con obras enfocadas en el género de la ciencia ficción, tales como *Galaxy Express 999*, *Uchuu Senkan Yamato* y *Mobile Suit Gundam*. El gusto de los niños y jóvenes nipones por estas aventuras espaciales conllevó a que no sólo consumieran estos medios de entretenimiento, sino que tuvieran interés en armar robots o naves como los que veían en esas historias. Este fenómeno dejó de ser un pasatiempo para ellos y se convirtió en una contracultura, puesto que la sociedad adulta esperaba que los jóvenes se enfocaran solamente en su educación para que estuviera preparados cuando su país entrara finalmente a la globalización:

(...) En la era de la globalización, las identidades se construyen en el espacio de las comunidades transnacionales y desterritorializadas, en la esfera de la comercialización de bienes culturales y en el consumo de símbolos y objetos transnacionales. (...) Así, que de lo que se trata en tiempos de globalización, no es del riesgo de la desaparición de las identidades locales sino de entender cómo se reconstruyen las identidades étnicas, regionales y nacionales en procesos globalizados de segmentación e hibridación cultural y el carácter conflictivo de su construcción.⁶

Con la ciencia ficción muy presente en los medios de entretenimiento, el grupo fue afianzando ambos intereses y realizando actividades que los acercaban a estos, como la construcción de modelos de naves o robots; sin embargo, provocó que la sociedad los viera como personas con pocas habilidades sociales y con mala condición física, ya que ellos se enfocaban en otro tipo de aptitudes.

Esta connotación social causó que muchos jóvenes evadieran el *manga* y *anime*, dejándolos como entretenimiento para aquellos impopulares, aunque fue

⁶ Cita dentro del ensayo de Tania Cobos, "Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina", p.23, en formato electrónico pdf dentro de la revista *Razón y Palabra. Primera revista electrónica en América Latina especializada en Comunicación*: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf (Consultado el 13 de marzo de 2018).

gracias a estos que ambas industrias se impulsaron, convirtiéndose en fuerzas influyentes, tal como menciona Morikawa:

The unpopular adolescent—bad at sports, introverted, fat or of delicate constitution—can be found in just about every school around the world. However, the structure provided by clubs that systematically encourage unpopular students to pursue interests other than sports is unique to Japan. *Otaku* may be found throughout the world, but in Japan *otaku* are strongly associated with specific fields of interest; school culture in Japan has played an enormous role in nurturing an —*otaku* culture. In particular, clubs devoted to the study of *manga*, SciFi, or computers, as well as art and literature clubs, are frequently transformed into dens of *otaku*. (...) As these obsessive adolescents became noticeably absorbed in *anime*, the medium itself was associated with people who had poor interpersonal skills. Consequently, the average adolescent started to avoid *anime*. Their peers didn't look down on *otaku* for watching anime, but instead *anime* came to be viewed as the medium for unpopular students who were markedly obsessed with it. The importance anime held for those adolescents in turn exerted a powerful influence on the content and style of subsequent *anime*. The history of animated film in Japan from the 1980s on, not to mention the histories of *manga* and video games, is tightly entwined with the history of *otaku*.⁷

Con las historietas y animaciones japonesas en auge, cambió la denotación del *otaku*, de lo hostil propuesto por Nakamura a lo que actualmente significa ser aficionado de ellas, aunque la connotación del prejuicio sigue presente en este

⁷ Retomado del ensayo de Morikawa Kaichirou, titulado “お宅/Otaku/Geek”, pp. 5 y 7, encontrado en formato digital pdf en el repositorio de información <https://escholarship.org/uc/item/5zb9r> (Consultado el 11 de marzo de 2018). Traducción propia: “El adolescente impopular -malo en los deportes, introvertido, gordo o de constitución delicada- se puede encontrar en casi todas las escuelas del mundo. Sin embargo, la estructura proporcionada por los clubes que sistemáticamente alientan a los estudiantes impopulares a buscar intereses distintos de los deportes es exclusiva de Japón. El *otaku* se puede encontrar en todo el mundo, pero en Japón los *otaku* están fuertemente asociados con campos específicos de interés; la cultura escolar en Japón ha jugado un papel enorme en el fomento de una cultura *otaku*. En particular, los clubes dedicados al estudio del *manga*, ciencia ficción o computadoras, así como los clubes de arte y literatura, con frecuencia se transforman en guaridas de *otaku*. (...) Como estos adolescentes obsesivos se absorbieron notablemente en el *anime*, el medio en sí mismo se asoció con personas que tenían malas habilidades interpersonales. En consecuencia, el adolescente promedio comenzó a evitar el *anime*. Sus compañeros no menospreciaban al *otaku* por verlo, pero, en cambio, el *anime* llegó a ser visto como el medio para estudiantes impopulares que estaban marcadamente obsesionados con él. La importancia que el *anime* tuvo para esos adolescentes a su vez ejerció una poderosa influencia en el contenido y el estilo del *anime* posterior. La historia del cine de animación en Japón desde la década de 1980, sin mencionar la historia del *manga* y los videojuegos, está estrechamente relacionada con la historia de los *otaku*.”

vocablo, sobre todo, hacia aquellos que realizan *cosplay*,⁸ nutriendo la idea de que este grupo social es inmaduro y sus integrantes viven en un mundo de fantasía.

En una nota del diario *La Jornada* sobre la “Marcha del Orgullo Friki”⁹ en la Ciudad de México, realizada el 22 de mayo del 2016, se menciona que: “El furor y la sorpresa que causan contrasta con las burlas que a veces reciben cuando llevan sus atuendos solos por la calle. Desde un “¡ridícula!” hasta “¡ya crece!” son las cosas a las que se acostumbran los que practican el *cosplay*, cuentan algunos de los participantes en la marcha.”¹⁰

Con tales percepciones, ¿cómo sobrevivieron? Debido a dos factores: el primero, a que la burbuja económica en la que vivía Japón en los ochenta y noventa propició que los jóvenes dejaran de preocuparse por pulir sus habilidades sociales y de conseguir un trabajo decente, por lo que la estructura tradicional y exigente de sus padres y abuelos se rompió, dando paso a que la autoridad adulta dejara de serlo, y que los jóvenes, conformes con la situación económica que les era benéfica, se enfocaran a otras actividades, por ejemplo, a las historietas.¹¹

El segundo factor tiene que ver con la denominada cultura *otaku*. Como se dijo en el párrafo anterior, la relación entre el grupo social y su objeto de afición inicia en el mismo punto y ha cambiado con el paso del tiempo. Su cultura fue, y ha sido, generada en un contexto social en que las oposiciones verticales entre

⁸ *Cosplay* proviene de la contracción de las palabras inglesas “costume” y “play”, lo que puede traducirse como juego de disfraces, en que el *cosplayer*, persona que realiza el *cosplay*, no sólo se viste de un personaje, sino que lo tiene que personificar, es decir, actuar como él; además, ellos hacen sus propios trajes y accesorios, lo cual le da mayor valor.

⁹ *Friki* proviene del término inglés *freak*, traducido como “fenómeno” o “anormal”, que originalmente refería a personas que nacían con malformaciones, pero el término se revitalizó, por lo que actualmente designa a una persona excéntrica con un pasatiempo, al cual le dedica atención con frecuencia. No se retomó este vocablo porque su uso es relativamente nuevo y no tiene la misma connotación e historia que posee *otaku*; además, en el caso de Occidente, *otaku* se refiere al aficionado de la cultura popular japonesa, mientras que *friki* no tiene distinción tan clara, sino que debe situarse bajo un contexto específico para saber que se trata de uno que es fanático del *manga*. Cfr. “¿Es lo mismo geek que friki?” Información retomada de la revista *Muy Interesante*: <https://www.muyinteresante.es/curiosidades/preguntas-respuestas/ies-lo-mismo-qgeekq-que-qrifikiq> (Consultado el 10 de abril de 2018).

¹⁰ Servín Vega, Marín. “Marchan cientos para mostrar su orgullo friki y otaku sobre Reforma”. *La Jornada*. Consultado en La Jornada Online: <https://www.jornada.com.mx/2016/05/23/capital/033n1cap> (Consultado el 10 de abril de 2018).

¹¹ Cfr. Morikawa, Kaichirou, “お宅/Otaku/Geek”, pp. 10-11.

generaciones se han descolorido, por lo que la fuerza horizontal ha tomado mayor fuerza intrageneracionalmente, respecto a la estructura del *mainstream* contra el *anti-mainstream*,¹² Morisaki explica que:

First, otaku nurture a kind of seedling subculture. Then, as the market for that subculture grows and it becomes popular, the otaku, like pioneers, move toward unexplored realms and prepare the —next. The cycle thus has two phases: in the first the mainstream steals otaku culture, and in the second otaku are spurred to move on and create something new.¹³

Esta cultura compartía datos con aquellos quienes realmente estaban interesados en estos medios y, poco a poco, en los videojuegos. Mas esto provocó que aquellos que los consumían sólo por consumir y porque estaban de moda, es decir, los *mainstream*, se fueran adueñando de las actividades de los *otaku*¹⁴ reales; mientras, estos tenían que crear nuevas ideas para seguir más allá con lo que consideraban parte de su estilo de vida.

Una de estas actividades fueron las convenciones de historietas amateur del grupo, lo cual ayudó a que varios de estos artistas fueran buscados por diferentes editoriales para que sus trabajos fueran serializados; también impulsó la industria del *manga* en Japón, que actualmente es de sus puntos más fuertes a nivel nacional e internacional, lo cual puede traducirse en su economía, cultura y turismo, por lo que este grupo social es, en efecto, un campo fértil para nutrir su cultura original.

¹² Palabra que designa una corriente con mucha fuerza mayoritaria en la sociedad, y que se supone es parte de la contracultura y de las culturas urbanas, aunque actualmente tiene una connotación de cualquier tipo de expresión artística o de pensamiento que se sigue por moda, es decir, es más de las masas.

¹³ *Ibidem*, p. 17. Traducción propia: “Primero, el *otaku* nutre una especie de subcultura. Luego, a medida que el mercado para esa subcultura crece y se vuelve popular, los *otaku*, como pioneros, se mueven hacia reinos inexplorados y preparan el siguiente. Por lo tanto, el ciclo tiene dos fases: en el primero, la corriente principal roba la cultura *otaku*, y en el segundo, el *otaku* se estimula para seguir adelante y crear algo nuevo.

¹⁴ Como lingüista, se tomó la decisión, con base en el uso de los informantes y de la lengua original, de ceñir los vocablos de origen japonés a su gramática al momento de escribirlos (en este caso, no existe el plural). Esto se hace para demostrar cómo el *manga* ha modificado al hablante *otaku* al momento de expresar palabras japonesas.

1.2. El caso de México

Por otro lado, ¿qué sucede en México? Ellos aparecen en la década de los noventa, cuando en la televisión abierta se empieza a transmitir una barra de programación de *anime*.

Las diferencias que causaron las expresiones originarias de Japón, si ponemos en contraste las caricaturas e historietas estadounidenses, son las historias hiladas narrativamente y la profundidad psicológica de los personajes, o como menciona Cobos:

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).¹⁵

Los géneros demográficos, que establece el público al que se dirige, y los temáticos que se combinan con los anteriores, crean fusiones diversas con arquetipos variados que generan historias originales, con terminología que denomina la realidad representados en ellos y que los usuarios adoptan para comunicarse con otros. Esto, también, aumenta el imaginario de los fans y el acercamiento al japonés e, incluso, del inglés.

1.2.1. Contexto sociocultural de los noventa

La popularidad de la animación japonesa en los niños y jóvenes generó una mayor rivalidad entre las dos grandes televisoras del país, ya que cada una buscaba comprar las licencias de los *anime* más populares para atraer la atención del público sobre el contenido en sus barras de programación; esta lucha regresó con fuerza en el 2017, debido a un fenómeno que más adelante se retomará.

Junto con las televisoras, empresas de comida chatarra lanzaban al mercado objetos temáticos de cierto *anime*, lo cual incrementó las ventas entre los fans que

¹⁵ Cobos, Tania, "Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina", p.3. http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf (Consultado el 10 de abril de 2018).

querían obtener lo que pudieran sobre esas series; los tazos, álbumes y cartas fueron muy populares en esos años, incluso a inicios del nuevo milenio, ya que, aparte del consumo, los niños y jóvenes los jugaban e intercambiaban para incrementar su colección como buenos fanáticos.

El furor por lo japonés se ve desde otros sectores: primero, las editoriales mexicanas, como las extintas Vid y Toukan se interesaron en introducir al mercado varias historietas con diferentes temáticas y para públicos diversos, por lo que los seguidores de estas obras estaban más en contacto con las fuentes directas que originaban las caricaturas niponas, considerando que éste es la adaptación y que, por cuestión de tiempo, no siempre se anima por completo.

Ligado a la parte editorial, surgieron varias revistas especializadas en el tema, y cuyo público era el *otaku*; entre éstas tenemos aquellas que publicaban *manga* amateur y otras eran más informativas. Del primer caso, historietas con marcada influencia japonesa comenzaron a publicarse, como *Karmatrón* o *Destruktor*, pero un término especial nació cuando se hizo una adaptación mexicana de *Supercampeones*, el “meximanga”, historietas que seguían por completo la estética, la temática y los arquetipos de las japonesas, pero tropicalizado¹⁶ en otros aspectos para hacerlo más llamativo para el público mexicano. Uno de los *meximanga* que duró algunos años en publicación fue *Goji: un dragón con Ángel*, que seguía las pautas del género *mahou shoujo*,¹⁷ pero fue perdiendo la coherencia y olvidando los arquetipos que construyen este tipo de trama, por lo que terminó siendo cancelada.

¹⁶ El término fue acuñado por la puertorriqueña Frances R. Aparicio en su artículo “On subversive signifiers: U.S. Latina/o Writers Tropicalize English”, pero el poeta Víctor Hernández Cruz fue el primero en usar el concepto, definiéndolo como: “proceso por el cual se representa de un modo bastante subversivo las formas de impregnar la cultura norteamericana de componentes de culturas latinoamericanas como reacción a la experiencia vital de los Latinos y Latinas en Estados Unidos.” Por tanto, el fenómeno puede trasladarse de cualquier cultura hacia otra. Cita encontrada dentro de Domínguez Miguela, Antonia, *Pasajes de ida y vuelta: la narrativa puertorriqueña en Estados Unidos*, España, Universidad de Huelva, p. 139.

¹⁷ De acuerdo con la fuente Vix, son chicas que poseen poderes. Su arquetipo son mascotas mágicas que sirven de guía para ellas, poseen herramientas mágicas, y se transforman o usan trajes que oculten su identidad. Retomado del artículo “Las 20 reglas del shoujo”, de Sebastián Esparza: <https://www.vix.com/es/btg/comics/4899/las-20-reglas-del-shoujo> (Consultado el 11 de abril de 2018).

En cuanto a las revistas informativas, la extinta tienda especializada en *anime*, la Casa de la Caricatura, publicó y difundió estas expresiones japonesas en el Distrito Federal, a través de dos publicaciones: *Animanga* y *Domo*. La primera fue de las pioneras en esta área; su tamaño era de medio oficio y tenía un bajo tiraje, ya que, si bien ambas expresiones eran populares, no había mucha garantía de que alguien comprara una revista de aficionados; además, en cada número se incluían dos *meximanga* originales diferentes. La revista *Domo*, al inicio, se leía en fotocopias engrapadas, pero fue evolucionando hasta llegar a ser una publicación de tamaño carta. Como su popularidad creció, se expandieron al resto de la República; también llegaron a publicar historietas influenciadas en el arte nipón.

Otro factor del éxito se debe a las convenciones en las que se encontraba mercancía original de las distintas obras, así como la adquisición de revistas amateur de distintos tipos. La más popular en ese entonces era la Convención Quetzalcóatl, mejor conocida como Conque, organizada por primera vez en 1994. Contaba con exposiciones, juegos de cartas, talleres, concursos, proyecciones de series y conferencias con grandes personajes dentro del medio del *cómic* estadounidense, llegando a tener la presencia de Stan Lee, creador de varios personajes de Marvel. También se hizo popular por presentar a actores de voz mexicanos (muy seguidos por los fans mexicanos por la nostalgia de haber visto los primeros *anime* doblados al español), *cosplay* y apoyar a los artistas independientes con sus trabajos. En el 2000 fue la última convención.

El último factor es el *internet*, debido a que la oleada tecnológica que trajo la globalización influyó como una herramienta útil para los fans latinoamericanos, puesto que los acercaban a fuentes por las cuales podían continuar el consumismo hacia su entretenimiento.

Cuando ambas expresiones japonesas dejaron de ser rentables para las televisoras y editoriales mexicanas, los fanáticos hallaron expresiones en páginas web que eran hechas por ellos mismos y que se hacían en honor de sus series favoritas, tales como los *fansub*, *fanfic*, *fanart* y *doujinshi*, los cuales explicaremos para mostrar la influencia que han tenido en estos usuarios, como parte de la transformación de su percepción del mundo y de actividades relacionadas a la Lingüística, como la traducción.

La palabra *fansub* proviene del inglés “fanatic subtitles”, y se refiere a aquellos trabajos de subtítulaje y traducción para *manga* y *anime* hecho por y para fans. Su propósito es dar a conocer contenido que no sale de Japón debido a las licencias. Esta actividad es gratuita, y podría tratarse de piratería, pero en estas cuatro expresiones no hay lucro y no se castiga. El *fanfic* también viene del inglés “fan fiction” o ficción del fan. En ellos el *otaku* escribe historias, ya sea por uno o más capítulos, tomando prestados personajes y parte de la trama de una obra, pero dándole otro giro. El *fanart* o arte del fan es similar a lo anterior, sólo que se dibuja algo basándose en otro arte.

Por último, los *doujinshi* son historietas amateur en las que se retoman también personajes ya existentes y se crea otra historia. Literalmente significa “publicación de uno mismo”. Las historias suelen tener tintes eróticos y homoeróticos que en la obra original no existen. A pesar de que en Japón, durante la convención Comiket realizada dos veces al año, se reúnen muchos artistas independientes a vender sus *doujinshi*, esto es permitido, ya que las autoridades no ven como piratería o un crimen vender una suma, a lo más, de cien ejemplares de sus trabajos, por lo que es totalmente permitido al no percibir una pérdida económica real.

Entre los intereses del *otaku* se encuentran la dedicación a distintas publicaciones y creaciones, que nutre el aspecto cultural. Al estar muy en contacto con la cultura japonesa, se interesa en su lengua, estudiándola, por lo que no es un idioma más que aprende, sino que, al hacerlo por gusto, se le abren otras puertas. Esto se relaciona con su sueño en común de viajar a Japón, y claro que saber japonés ayuda, porque no todos los nipones hablan inglés o les interesa ponerlo en práctica con turistas. Les llaman la atención las artes marciales como el kendo, judo, karate; escuchan música japonesa, incluyendo la tradicional y folklórica. Gustan de su gastronomía e, incluso, saben prepararla.

Lo cultural, indudablemente, se entrelaza con la historia, ya que, leyendo *manga* histórico, se puede saber más sobre Japón, y esa curiosidad traspasa las hojas cuando el fan investiga profundamente para conocer mejor el contexto del país en cierta época y, de paso, para comprender la ideología, tradiciones y costumbres actuales.

Este grupo social, por tanto, no se ocupa solamente del consumismo, sino que abarca actividades recreativas y culturales que los acercan a otro pensamiento, a otra lengua, y a otra sociedad, retroalimentando lo que ellos son.

1.3. El *otaku* actual

Después de varios años sin tener *anime* en televisión abierta, y algunos que se transmiten en canales de paga, y que las editoriales dejaron de traer *manga*, vivimos en un resurgimiento de ambos, en especial, de las historietas.

En cuanto a las revistas, la única que sigue vigente y actualizándose es *Conexión Manga*, que es informativa, y ya tiene más de 350 números. Otras, enfocadas en publicar historias originales, como *Lit Ediciones*, se han mantenido en el gusto de cierto tipo de fanáticos, las *fujoshi* y los *fudanshi*,¹⁸ al presentarse en convenciones, ferias del libro pequeñas y dando pláticas sobre estas historietas y realizando talleres en bibliotecas o librerías de cómics sobre cómo dibujar, además de apoyar el talento y el interés por la cultura japonesa.

Este tipo de *fanzines*¹⁹ abundan actualmente en México, tanto de manera física como en sitios de internet. Al igual que revistas, cada vez hay más blogs que tratan estos temas, en los que podemos encontrar todo tipo de arte, creaciones y muestras de pasión.

Las convenciones que siguen realizándose cada año en la Ciudad de México son dos: La Mole (tres o cuatro ediciones) y la TNT (cuatro veces). Entre sus invitados se encuentran cantantes mexicanos que, durante el auge de estas obras en los noventa, cantaron los temas de entrada (*opening*) y de salida (*ending*) de varios *anime*, así como actores de voz, también mexicanos, que interpretaban a los personajes.

La TNT, además, en su edición de abril/mayo, realiza un concurso de *cosplay*, y los ganadores de las categorías individual y grupal viajan a Japón a representar a México en la Cosplay World Summit, en la cual nuestro país ha quedado entre los

¹⁸ La palabra *fujoshi* literalmente significa “chica retorcida”, mientras que *fudanshi* quiere decir “chico retorcido”; estas denominaciones específicas sobre el tipo de *otaku* se les da a aquellos que les gusta el género del *yaoi*, el cual se centra en las relaciones explícitas e implícitas entre hombres, escritas por mujeres y dirigido a un público femenino. Dentro y fuera de Japón, este género es muy popular.

¹⁹ De la contracción *fanatic* y *magazine*, es decir, revista hecha por fanáticos.

primeros tres lugares en varias ocasiones. Las convenciones, por tanto, se han vuelto no sólo un sitio para comprar mercancía, sino que apoya este tipo de actividades culturales y traen artistas extranjeros y nacionales dedicados a las expresiones gráficas.

Las televisoras nacionales también han vuelto a apostar por el *anime*, sobre todo en el 2017, año en que la pelea por ver quién atraía más público estuvo más fuerte que nunca. Las editoriales renacieron, por ejemplo, Panini Manga, que ha traído muchos títulos de diferentes temáticas. El éxito ha sido tal que siguen trayendo, y están al pendiente de las peticiones de los seguidores por ver más obras en su idioma.

Las convenciones y el trabajo de editoriales han servido para que el *otaku* mexicano sea aceptado socialmente, puesto que otras personas pueden acercarse a estos por curiosidad y, en el caso de las historietas, se encuentran en puntos de venta junto con otras publicaciones, por lo que no es tan restringido su acceso; además, a través de estos dos medios, ellos conviven con otras personas con las que comparten sus mismos intereses y conocen, a través de las obras publicadas, vocablos japoneses que van introduciendo a su habla, como parte de su lengua de grupo.

Internet ha sido una plataforma para satisfacer al fan para tener acceso a nuevas obras y dar a conocer las suyas. Los foros de discusión, aparte, han ayudado a que aquellos *otaku* que no tenían con quién hablar físicamente sobre sus aficiones puedan hacerlo con otros en cualquier lugar del mundo, siendo un medio de comunicación más para ellos.

Sus puntos de reunión, que en los noventa no existían como tal, se ubican sobre Eje Central, las cuales son la Friki Plaza,²⁰ el Fan Center²¹ y la Pikashop;²² las dos primeras alledañas, mientras la tercera se encuentra enfrente de éstas. La Friki Plaza fue el primer sitio en que los *otaku* podían juntarse, comprar mercancía

²⁰ Dirección: Eje Central, Lázaro Cárdenas 9, Colonia Centro, Centro, 06000, Ciudad de México, México.

²¹ Dirección: Eje Central, Lázaro Cárdenas 11, Colonia Centro, Centro, 06000 Ciudad de México, México.

²² Dirección: Eje Central Lázaro Cárdenas 12, Colonia Centro, Centro, 06010, Ciudad de México, México.

original y comer comida japonesa, en donde no fueran mal vistos. Se podría decir que ese lugar, exceptuando la planta baja de la también Plaza de la Computación, es para un público en general, lo cierto es que al subir o al descender de este piso el ambiente es diferente, más juvenil, y con todo un nuevo mundo para muchos ajenos, mientras que para los fanáticos es el sitio donde pueden ser ellos mismos, sin prejuicios.

El diario *Milenio* señala que:

El Bazar del Entretenimiento y el Videojuego en la Ciudad de México, mejor conocido como la "Frikiplaza" (...) en él conviven los fanáticos del manga, el anime y los videojuegos, así como de la comida y música oriental. (...) La 'Frikiplaza' es el nombre que los mismos asistentes le han puesto al lugar (...) El Bazar del Entretenimiento y el Videojuego comenzó hace 10 años y originalmente se había pensado como una plaza de tecnología, sin embargo ante la demanda de las personas y la versatilidad de los productos, los coordinadores decidieron destinarla para productos y dulces traídos de Japón o Corea, así como para juguetes provenientes de Estados Unidos e incluso para disfraces, peluches y accesorios que son elaborados por los locatarios del lugar.²³

Dejando de lado el factor económico que suponen estos fans, tanto fuera como dentro de Japón, es preciso señalar que aquellos que se reúnen en cualquiera de estas tres plazas van para sentirse identificados y formar parte de un grupo con intereses en común, sobre todo cuando el estigma sobre que el *otaku* es un chico raro y perdedor sigue vigente, causando discriminación en las escuelas, incluso entre la familia.

En la nota ya citada del periódico *La Jornada* es muy evidente el rechazo que aún existe hacia este grupo, y dos jóvenes son quienes dan testimonio:

Es el caso de un joven con el atuendo en blanco y negro de un titiritero, que trabaja en la UNAM. "Al principio mi familia me decía que por qué no dejaba ya de ver caricaturas y maduraba. Fue difícil que entendieran que era algo que a mí me gustaba. "Los de la escuela te dicen inmaduro o bobo, pero es que no entienden el mundo *friki*", asegura un

²³ Morales, Fernanda. "Frikiplaza: entre cómics, manga y videojuegos". *Milenio*. 16 de febrero de 2014. México. Consultado en su formato digital: <http://www.milenio.com/estados/frikiplaza-entre-comics-manga-y-videojuegos> (Consultado el 10 de abril de 2018).

joven personificado de gorila, a quien el intenso sol del mediodía no le impide llevar la botarga con agilidad.²⁴

Los integrantes de este grupo social, por ende, están en busca de su identidad, y el vocabulario que aprenden a partir de las expresiones artísticas japonesas les motiva a comunicarse con otros que entienden ese código. Anchondo Pavón y De Haro Romo señalan que: "(...) la comunidad de habla no se habrá de definir en términos puramente lingüísticos, sino que tiene que ver por una parte con el reconocimiento de una norma o modelo de conducta y, por otra, con la autoidentificación del hablante como parte de un grupo determinado que configura su visión del mundo y su identidad siempre en colectivo."²⁵

En la misma fuente, Pou afirma que:

La lengua es a veces tan central a los proyectos vitales de las personas que éstas pueden llegar a verla no sólo como algo que valoran, sino como algo que afecta su identidad como personas. Sin duda esta especial relación lengua-identidad tiene que ver con la capacidad de la lengua para situarnos en el tiempo y el espacio, para hacernos sentir parte de agentes colectivos y situarnos en la historia.²⁶

La práctica lingüística de esta subcultura otorga mayor fuerza al valor de la lengua como rasgo identitario del ser humano, por lo que definirlos nos genera las ya referidas vertientes: en Japón, este término es considerado despectivo y es usado para una persona que es muy fanática-obsesiva con algún pasatiempo, por ejemplo, a las computadoras, a la lectura, a coleccionar figuras; en México, se refiere más bien a un aficionado al *manga* y *anime*, y es uno de los términos más empleados, junto con *friki*, pero ambos son considerados despectivos sólo cuando alguien fuera de su grupo lo dice.

²⁴ Servín Vega, Mirna. "Marchan cientos para mostrar su orgullo friki y otaku sobre Reforma". *La Jornada*.

²⁵ Anchondo Pavón, Sandra y De Haro Romo, Martha, *Dignidad y derechos lingüísticos*, p. 105, dentro del libro coordinado por Enrique Camacho Beltrán y Luis Muñoz Oliviera, *Dignidad y Culturas*, México, 2017, pp. 184.

²⁶ *Ibidem*, p. 103.

Los *otaku*, al estar rodeados constantemente de la cultura pop nipona, y dado que la mayoría consumen su lengua, es normal que adopten frases o palabras en esa lengua y las usen sólo con miembros de su grupo social, debido a la incompreensión del significado o por temor a la burla de otros, pero esas palabras apelan a objetos, onomatopeyas y locuciones que tienen su equivalencia en el español, por lo que sólo se reemplazan las lenguas en que se dirá tal cosa. Hay dentro de estos ejemplos fenómenos lingüísticos, pero no hay más que préstamos utilizados para cambiar un vocablo en español por uno en japonés, lo que significa que la realidad en uno y otro sistema es el mismo.

Tete Mielles menciona al respecto que:

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.²⁷

En cambio, hay otro fenómeno en que son partícipes, y que va más allá de sustituir palabras, que consiste en crear nominaciones de los géneros del *manga*, ya que varios de estos no tienen una traducción literal al español y así se emplea, pero hay algunos otros que denominan realidades ajenas a las propias, ya sea cultural o literariamente, por lo que los usuarios las utilizan para llenar esos vacíos léxicos descubiertos tras su experiencia con otra cultura, haciéndolos conscientes de las realidades entre una y otra.

Estos términos en japonés sin equivalencias directas en el español no sólo clasifican al *manga*, sino a la literatura japonesa, considerando, en primera instancia, que la historieta es un género de ésta, ya que posee una historia narrativa textual en los globos y cuadros de texto, mientras que las descripciones y desarrollo de personajes es narrativa visual, y no puede entenderse la obra si se obvia una de las

²⁷ Retomado de la tesis de Ricardo Adrián Tete Mielles, *Préstamos lingüísticos de los otakus: precisión conceptual e identidad*, España, Universidad de Cartagena de la Facultad de Ciencias Humanas, 2011, p. 34.

dos narrativas. Natsume Fusanosuke, profesor de *manga* de la Universidad Gakushuin, menciona al respecto:

(...) the structure of manga expression by analyzing the relationship between its three basic components: images, words, and panels. I thought that uncovering how these three components create a narrative through their interrelationship, would allow us to determine the distinctiveness of manga expression, as compared to cinema or literature. What I regarded as especially important were the temporalizing functions that result from a continuum of pictotext units spreading over several stills, that is, nonfilmic panels and pages. (...) Consecutive panels establish a character, which may exhibit various movements and facial expressions, as one and the same person in the reader's mind. Forming a unified image of a character which actually appears as a different picture in each panel, the reader grasps what happens to this character and its life. Moreover, depictions of environment and buildings that transform these events into a scene, as well as special symbols that indicate the emotions and mood of the characters, make the reader experience a rich temporality, allowing them to enter the narrative universe. Panel layout, images and script create a compound that provokes a manga-specific temporality within the reader. Precisely this ensures the reader's immersion into the narrative. (...) This is how the panel-ruled interaction of images and words gives rise to manga-specific storytelling.²⁸

²⁸ Natsume Fusanosuke, *Pictotext and panels: commonalities and differences in manga, comics and BD*, pp. 41, 42, 49, encontrada en el repositorio digital del Centro de Investigaciones de la Universidad Internacional de Manga de Kyoto Seika: <http://imrc.jp/images/upload/lecture/data/040-054chap3Natsume20101224.pdf> (Consultado el 15 de abril de 2018).

Traducción propia: "(...) la estructura de la expresión del *manga* al analizar la relación entre sus tres componentes básicos: imágenes, palabras y paneles. Pensé que descubrir cómo estos tres componentes crean una narrativa a través de su interrelación, nos permitiría determinar el carácter distintivo de la expresión del *manga*, en comparación con el cine o la literatura. Lo que consideré especialmente importante fueron las funciones de temporalización que resultan de un continuo de unidades de pictotexto que se extienden sobre varios fotogramas, es decir, paneles y páginas no filmicos. (...) Los paneles consecutivos establecen un personaje, que puede exhibir varios movimientos y expresiones faciales, como una y la misma persona en la mente del lector. Al formar una imagen unificada de un personaje que en realidad aparece como una imagen diferente en cada panel, el lector comprende lo que le sucede a este personaje y su vida. Además, las representaciones del entorno y los edificios que transforman estos eventos en una escena, así como símbolos especiales que indican las emociones y el estado de ánimo de los personajes, hacen que el lector experimente una rica temporalidad, lo que le permite ingresar al universo narrativo. El diseño del panel, las imágenes y el guión crean un compuesto que provoca una temporalidad específica del *manga* dentro del lector. Precisamente, esto garantiza la inmersión del lector en la narración. Así es como la interacción de imágenes y palabras gobernada por paneles da lugar a narraciones específicas de *manga*.

Los géneros catalogan a ambas expresiones literarias, aunque algunos de estos detonan matices más complejos en caso de que se escogiera una palabra nipona diferente, pero con un sentido similar; aquellos que están escritos en *kanji* expresan mucho más que si lo estuvieran en *hiragana* o *katakana*,²⁹ ya que su propia estructura y forma tienen tras de sí todo un mundo ideológico de miles de años completamente diferente al occidental.

Se mostrarán ambos silabarios³⁰ japoneses con su romanización respectiva, debido que constantemente aparecen dentro de la investigación.

²⁹ Los *kanji*, ideogramas de origen chino, son la principal escritura japonesa; ésta se combina con el *hiragana*, silabario de invención japonesa hecha con base en la fonética de los *kanji* en su lectura china, y con el *katakana*, silabario creado exclusivamente para escribir palabras extranjeras.

³⁰ Las tablas de los silabarios se obtuvieron de la página web de NKH en español: Silabarios obtenidos de la página web NHK en español: <https://www.nhk.or.jp/lesson/spanish/syllabary/> Cuenta con la pronunciación.

Hiragana

あ a	い i	う u	え e	お o	が ga	ぎ gi	ぐ gu	げ ge	ご go
か ka	き ki	く ku	け ke	こ ko	ざ za	じ ji	ず zu	ぜ ze	ぞ zo
さ sa	し shi	す su	せ se	そ so	だ da	ぢ ji	づ zu	で de	ど do
た ta	ち chi	つ tsu	て te	と to	ば ba	び bi	ぶ bu	べ be	ぼ bo
な na	に ni	ぬ nu	ね ne	の no	ぱ pa	ぴ pi	ぷ pu	ぺ pe	ぽ po
は ha	ひ hi	ふ fu	へ he	ほ ho	きゃ kya	きゅ kyu	きよ kyo		
ま ma	み mi	む mu	め me	も mo	しゃ sha	しゅ shu	しよ sho		
や ya		ゆ yu		よ yo	ちゃ cha	ちゅ chu	ちよ cho		
ら ra	り ri	る ru	れ re	ろ ro	にゃ nya	にゅ nyu	によ nyo		
わ wa				を o	ひゃ hya	ひゅ hyu	ひよ hyo		
				ん n	みゃ mya	みゅ myu	みよ myo		
					りゃ rya	りゅ ryu	りよ ryo		
					ぎゃ gya	ぎゅ gyu	ぎよ gyo		
					じゃ ja	じゅ ju	じよ jo		
					びゃ bya	びゅ byu	びよ byo		
					ぴゃ pya	ぴゅ pyu	ぴよ pyo		

Katakana

ア a	イ i	ウ u	エ e	オ o	ガ ga	ギ gi	グ gu	ゲ ge	ゴ go
カ ka	キ ki	ク ku	ケ ke	コ ko	ザ za	ジ ji	ズ zu	ゼ ze	ゾ zo
サ sa	シ shi	ス su	セ se	ソ so	ダ da	チ chi	ツ tsu	テ te	ト to
タ ta	チ chi	ツ tsu	テ te	ト to	バ ba	ビ bi	ブ bu	ベ be	ボ bo
ナ na	ニ ni	ヌ nu	ネ ne	ノ no	パ pa	ピ pi	プ pu	ペ pe	ポ po
ハ ha	ヒ hi	フ fu	ヘ he	ホ ho	キャ kya	キュ kyu	キョ kyo		
マ ma	ミ mi	ム mu	メ me	モ mo	シャ sha	シュ shu	ショ sho		
ヤ ya		ユ yu		ヨ yo	チャ cha	チュ chu	チョ cho		
ラ ra	リ ri	ル ru	レ re	ロ ro	ニャ nya	ニュ nyu	ニョ nyo		
ワ wa				ヲ o	ヒャ hya	ヒュ hyu	ヒョ hyo		
				ン n	ミャ mya	ミュ myu	ミョ myo		
					リャ rya	リュ ryu	リョ ryo		
					ギャ gya	ギュ gyu	ギョ gyo		
					ジャ ja	ジュ ju	ジョ jo		
					ビャ bya	ビュ byu	ビョ byo		
					ピャ pya	ピュ pyu	ピョ pyo		

1.3.1. Consideraciones de ser *otaku* en Japón

Tanto ha sido su impacto social, cultural y económico, en especial en su país de origen, que el porcentaje de estos asciende con cada año. En el 2015, el grupo de investigación japonés Shunkan! Research³¹ realizó una encuesta a 137,734 compatriotas al azar (de distintos rangos de edad), preguntando si se consideraban o no un *otaku* de cualquier campo de interés, recordando que puede ser un fanático de cualquier objeto en la concepción japonesa del término; los porcentajes son los siguientes:

Tabla 1. Porcentaje del total de encuestados (137,734)

<u>Por género:</u>	
▪ Hombres: 45.7%	▪ Mujeres: 38.1%
<u>Por edad:</u>	
▪ Menos de 20 años: 62%	▪ +20: 55.6%
▪ +30: 46.4%	▪ +40: 44.8%
▪ +50: 36.7%	▪ +60: 26.9%
▪ +70: 23.1%	▪ +80: 23.3%

De la tabla se extrae que el 42.2% de los encuestados sí se consideran o creen estar dentro de este grupo, mientras que el 57.8% afirma que no lo es. Si en el 2015 se realizó esta investigación, cuando el número poblacional era de 126,573,480,³² y quienes respondieron fueron 137,734 personas, entonces, de acuerdo con los porcentajes anteriores, se puede decir que aproximadamente 53,414,008 japoneses se identificaron como *otaku* en ese año.

³¹ Datos obtenidos a través del sitio AnimeNewsNetwork, visitado el 3 de noviembre del 2017: <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2013-04-28/shunkan-research-poll/42-percent-of-respondents-say-they-are-otaku> (Consultado el 18 de abril de 2018).

³² Cifra obtenida del sitio web de estadísticas poblacionales: <https://www.populationpyramid.net/es/jap%C3%B3n/2015/> (Consultado el 10 de abril de 2018).

Poco menos de la mitad de la población japonesa se considera dentro de esta comunidad, lo que significa que son una minoría y explicaría por qué continúan siendo prejuizados. Se observa que el rango de edad es variado, ya que incluye varias generaciones, lo que podría significar que este tipo de preferencias se están normalizando entre su sociedad.

De igual manera, ante las edades mostradas, ningún porcentaje desciende del 20%, es una constante que este grupo se mantenga vigente, en especial, con la actividad de niños y adolescentes (62%), jóvenes (55.6%) y adultos jóvenes (46.4%), quienes constituyen el sector más consumidor. Los que pertenecen al resto de rangos, considerando la edad y lo que ésta conlleva, como el trabajo o contraer matrimonio, son factores que reducen el tiempo de calidad con los pasatiempos.

La cuestión del género también influye cuando se trata de autodenominarse como parte de esta comunidad, puesto que, debido al rechazo y el estigma que posee el término, las mujeres son más reservadas en cuanto a afirmar su identidad,³³ lo que se refleja ante la cifra dada por la encuesta de 52,338 féminas ante 63,357 varones. Si tomamos en cuenta todos los presuntos *otaku* (53,414,008), los números siguen dando la mayoría a los hombres con 24,570,443, mientras que de las mujeres son 20,297,323. La diferencia entre los números totales de ambos géneros es de 4,273,120, una cantidad considerable que muestra los prejuicios de que una mujer pertenezca a este grupo, como se señaló anteriormente.

1.3.2. Consideraciones de ser *otaku* mexicano

En México no hay un censo similar al anterior, pero retomando dos fuentes, se expone que es uno de los países con mayor popularidad en cuanto al *anime* y *manga*. Con base en los resultados de búsquedas realizadas en el 2016 a través de Google sobre las palabras *anime* y *manga*, se ubica a México dentro de los diez países involucrados, como puede observarse a continuación:

³³ El *manga* *Wotaku ni Koi wa Muzukashii* (*El amor es difícil para un otaku*), de Fujita, refleja bien esta situación, ya que la protagonista, Narumi Momose, siempre ha ocultado que ella pertenece a esta subcultura, diciendo que cuando sus novios se daban cuenta de eso ellos terminaban la relación. Como el ambiente se da en una empresa, y los personajes tienen entre 25-30 años, podemos observar cómo el estigma y su autoestima respecto a ello es diferente a que si fueran estudiantes de preparatoria.

Tabla 2. Principales países que consumen entretenimiento japonés³⁴

1. Japón	6. Indonesia
2. Filipinas	7. Chile
3. Arabia Saudita	8. Malasia
4. El Salvador	9. México
5. Perú	10. Bolivia

Cinco países latinoamericanos se encuentran en el top diez, entre ellos, México. Esto significa que el mercado japonés ha crecido en esta parte del mundo. Gracias también a la labor de los embajadores nipones, quienes incentivan su cultura a través de estas expresiones, como sucedió con Akira Yamada, que fungió con ese cargo desde 2014 hasta 2018, quien señaló que: “Son los jóvenes los que tiene un mayor interés en la cultura japonesa y una de las razones radica en que cada vez hay mayor inversión en México. El número de empresas japonesas en México está incrementando, en siete años se ha triplicado, y no existe país alguno en el mundo donde se haya crecido con tanta rapidez”,³⁵ por lo que se regresa al asunto de que la economía y la cultura se entrelazan. Yamada logró “crear un espacio de intercambio entre México y Japón a través de sus medios de expresión”,³⁶ que durante su puesto promovió.

Ahora, hablando específicamente sobre los *otaku* mexicanos, debido a la falta de información, se decidió tomar como punto eje en la Ciudad de México a los que van a la Friki Plaza. Por su importancia para estos jóvenes, ahí se efectuó el trabajo de campo necesario para la presente investigación. De acuerdo con una entrevista realizada a Karen Hernández, coordinadora de mercadotecnia del sitio,

³⁴ Datos obtenidos del sitio Tamashi, visitado el 3 de noviembre de 2017: <http://a-tamashi.net/google-revela-en-que-paises-es-mas-popular-el-anime-peru-chile-y-mexico-en-el-top/> (Consultado el 11 de abril de 2018).

³⁵ Fragmento de la noticia “Relación entre Japón y México en desarrollo”, retomada del sitio web Zócalo: http://www.zocalo.com.mx/new_site/articulo/relacion-entre-japon-y-mexico-esta-en-desarrollo (Consultado el 11 de abril de 2018).

³⁶ Retomado del sitio web Virtual Bread: <https://virtualbread.org/el-dia-que-conocimos-al-embajador/> (Consultado el 11 de abril de 2018).

por parte del periódico *Milenio*, indicó que: “los asistentes en su mayoría son personas de entre 20 y 30 años, sin embargo, también niños de menos de 15 años asisten con frecuencia. Los fines de semana la “Frikiplaza” recibe hasta cinco mil personas que buscan no sólo comprar productos, sino asistir a eventos de *cosplay*, conciertos o torneos de videojuegos o cartas.”³⁷

Pese que la información data de hace cuatro años, cerca de cinco mil asistentes a esta plaza encajan en este grupo social, cuestión que, actualmente, puede que haya estado en aumento por la creciente popularidad de estas obras japonesas y la publicación de historietas en español.

Una vez expuesto lo relevante sobre este particular grupo social, en el próximo capítulo se retomará con mayor profundidad la Terminología, herramienta y método lingüístico base para la investigación.

³⁷ Morales, Fernanda, “Frikiplaza: entre cómics, manga y videojuegos”. *Milenio*. 16 de febrero de 2014. Consultado en página web: <http://www.milenio.com/estados/frikiplaza-entre-comics-manga-y-videojuegos> (Consultado el 11 de abril de 2018).

Capítulo 2

Acercamiento a la lengua de grupo de los *otaku*

- 2.1. Antecedentes de investigaciones sobre el *otaku* y el *manga*
 - 2.1.1. Enfoque antropológico, sociológico, comunicativo y gráfico
 - 2.1.2. Enfoque lingüístico
- 2.2. Metodología
 - 2.2.1. Encuesta
 - 2.2.2. Usuarios *otaku*
 - 2.2.3. Usuarios expertos
 - 2.2.4. Fuentes escritas
- 2.3. Resultados preliminares del análisis de los vocablos de las fuentes
 - 2.3.1. Sentido lato y sentido estricto

Yo creo que el *manga* es igual que la vida. Me refiero al tiempo que tenemos. Con un *manga* semanal es una semana. Con la vida es hasta que te mueras. Y tienes que hacerlo lo mejor que puedas en ese tiempo. Por eso no nos podemos quedar atrás. Para que sea más grande, sea la vida o sea el *manga*, tienes que ser tan engreído como para pensar que lo puedes conseguir y también necesitas suerte... pero lo más importante de todo... Es saber esforzarse.

Ashirogi Mutou (*Bakuman*)

La lengua, la mayor característica del ser humano, constantemente se reinventa a sí misma ante nuevas experiencias a las que sus hablantes se enfrentan en su vida diaria.

La globalización y los avances tecnológicos de las últimas décadas han facilitado el contacto entre culturas distantes y diferentes entre sí, cuyo resultado es una fusión lingüística entre aquellos pueblos que entran en contacto, ya que, al beber de otra fuente lingüística, el hablante toma parte de ese otro sistema ajeno al suyo y lo modifica y adapta de acuerdo con sus necesidades como hablante. Como señala Dubuc: “El auge de la tecnología, el ritmo acelerado de las innovaciones y

descubrimientos han generado una gran necesidad de crear términos para denominar nuevas realidades.”³⁸

En cambio, existen hablantes pertenecientes a un grupo social específico y que, según sus actividades e intereses, deben encontrar una manera para denominar ciertos objetos que, fuera de su realidad en su grupo, no tienen un nombre en su propia lengua. Esto motiva al hablante a sumergirse en otros sistemas lingüísticos y a experimentar con su propia lengua para crear palabras y significados que necesita para comunicarse con otros integrantes de su círculo social:

Estas necesidades, que dentro de una misma lengua pueden ser muy grandes, aumentan considerablemente cuando se presentan situaciones de lenguas en contacto, de modo que en cada área se debe establecer la equivalencia o la correspondencia de los conceptos de una lengua a otra. Como cada lengua presenta su propia segmentación de la realidad, la terminología debe establecer una delicada red de equivalencias y correspondencias, de manera de respetar la integridad de las lenguas en presencia.³⁹

El fenómeno de préstamo lingüístico es normal, porque consumimos otras culturas y amplían nuestro vocabulario, aunque la mayoría son de tipo activo y no siempre el hablante conoce aquel vocablo a profundidad, sólo lo entiende y utiliza, de acuerdo con su contexto.

Éste es el caso de la lengua de grupos sociales, que, de acuerdo con Bernstein, se configura a partir de:

los códigos e insiste en la presión que el grupo social ejerce, no solamente sobre la construcción lingüística sino también en el qué se dice y en el cómo se dice, es decir sobre el significado que se transmite. (...) a través de las realizaciones lingüísticas tendemos a evidenciar unos determinados órdenes de significado, previamente creados y que cumplen funciones de orientación y regulación de las conductas con respecto del grupo social que las motiva.⁴⁰

³⁸ Dubuc, Robert, *Manual práctico de terminología*, Chile, RiL editores, 1999, p.19.

³⁹ *Ibidem*, p. 20.

⁴⁰ *Cfr.* Cita de Bernstein dentro de *Lenguaje y estatus sociocultural*, de Dolors Mayoral Arqué, p. 70.

Esto sitúa a la comunidad dentro de un contexto del habla que dirige el rol de la lengua en cuanto a la determinación de las identidades,⁴¹ cuya estructura está diseñada por los hablantes para que ésta sea codificada y personas ajenas no lo entiendan, aunque si especificamos la terminología que estos grupos utilizan, entonces comprendemos que su estructura es cerrada porque se trata de vocablos que se crearon, prestaron o resemantizaron para identificar actividades y objetos pertenecientes a un área de conocimiento en particular, por lo que no son comprensibles a todos los sectores de la población, convirtiéndose en un vocabulario activo para unos, y para otros disponibles o pasivos.

Lara explica: "(...) llamaremos activo al vocabulario que domina el hablante, que maneja espontáneamente y con el que se desempeña en su vida cotidiana",⁴² que el *otaku* posee como parte de una comunidad con la cual hay rasgos culturales y lingüísticos compartidos. El que "manifiesta la disponibilidad de vocablos en la memoria individual",⁴³ pertenece a la segunda clasificación, explicando que son palabras que el usuario conoce, pero no usa frecuentemente, por lo que depende del contexto en que se encuentre si el conocimiento se revitaliza en su mente para disponer de él. En cambio, el pasivo es aquel "aprendido, que no se utiliza de manera activa",⁴⁴ pero que es comprendido de manera inmediata, sin necesidad de recurrir a nuestra memoria para recordar el significado.

Sobre la definición de qué es un vocabulario especializado y el papel de los términos, retomamos lo que menciona Cardero al respecto:

El vocabulario es, en líneas generales, el conjunto de las unidades léxicas de una lengua o el que utilizan en una región o en un grupo social determinado y especializado porque implica tener un conocimiento del léxico particular de una profesión, oficio o actividad científica o técnica específica. Se pueden imaginar tres círculos concéntricos. El primero, que se ubica en el centro, es el léxico de la lengua general (...). En el segundo círculo se encuentran términos cuyo origen es especializado pero que ya una mayoría culta conoce (...). En el tercer círculo están los términos propios de cada una de las profesiones, que,

⁴¹ Cfr. Duranti, Alessandro, "Lengua como Cultura en la Antropología Norteamericana. Tres Paradigmas", p. 18. dentro de *Current Anthropology*. (44): 327-347. No. 3. Junio 2003.

⁴² Lara, Luis Fernando, *Curso de lexicología*, México, Colegio de México, 2006, p. 148.

⁴³ *Ibidem.*, p.151.

⁴⁴ *Ibidem.*, p. 150.

en muchas ocasiones, están formados por distintas áreas de conocimiento; los vocabularios especializados intercambian términos, unas disciplinas toman prestados términos de otras, muchos suelen ser multidisciplinarios.⁴⁵

La terminología se conforma, por ende, de palabras del propio sistema lingüístico (español) y de lenguas ajenas a ésta que suplen vacíos léxicos existentes. Se constituye un vocabulario específico para cierta comunidad lingüística que el especialista tendrá que comprender si quiere realizar el trabajo terminológico.

Respecto a lo mencionado, Cardero define el vocabulario técnico como: “el conjunto de términos que emplean los especialistas de una actividad profesional particular, ya sea técnica o científica, subconjunto de un sistema lingüístico abierto, cuya función básicamente referencial lo hace operar como puente entre el sistema lingüístico y la realidad externa.”⁴⁶

2.1. Antecedentes de investigaciones

Como se aludió en el primer capítulo, los trabajos acerca del *otaku* y del *manga* son pocos, y aún lo son menos cuando se trata de explicar su relación lingüística, pero encaja la investigación *Préstamos lingüísticos de los otakus: precisión conceptual e identidad*, de Ricardo Adrián Tete Mielles, aunque sólo se enfoca en este fenómeno sin analizar variaciones o un vocabulario específico.

Es importante señalar que la labor lingüístico-terminológica sobre el tema en cuestión no ha sido retomada en México o Latinoamérica, aunque sí hay interés con respecto a lo que significan estos hablantes como grupo social, por lo que hay varias tesis en áreas antropológicas, comunicativas, sociológicas y gráficas, dejando de lado la consideración de que otro mundo lingüístico habita en ellos.

2.1.1. Enfoque lingüístico

En la UNAM existen solamente dos tesis que abarcan el tema del *otaku* o el *manga* bajo una perspectiva lingüística: *Onomatopeyas y palabras miméticas en el manga japonés*, de Ana Laura Osorio Ríos, para obtener el grado de maestra en Lingüística Aplicada, del 2016; y de una compañera de Acatlán, Tania Guadalupe Saldivar Mares con *Konnichiwa: del japonés al español. Estudio del léxico de los otakus en*

⁴⁵ Cardero, Ana María, *Lingüística y terminología*, México, UNAM, 2004, pp. 36 y 37.

⁴⁶ *Ibidem.*, p. 38.

la Ciudad de México, del mismo año. Como indica la primera tesis, el enfoque lingüístico es morfosintáctico, fonético y semántico de las onomatopeyas japonesas presentadas en el *manga*, a la vez que ofrece una traducción de éstas al español; la otra tiene como objeto de estudio al *otaku*, y al igual que la presente investigación, a los que frecuentan la llamada Friki Plaza, pero el léxico que analizó fue respecto a vocablos que aprenden a través de las historietas y animaciones japonesas, la mayoría de estos son sustantivos comunes, adjetivos y expresiones coloquiales.

En contraste con esta última tesis, se ha atendido a un grupo específico dentro de esta subcultura, es decir, de primera generación, que son los que recibieron mayor influencia de estas expresiones en los años noventa y ahora que la tecnología lo ha permitido a mayores escalas; aparte, lo que interesa es formalizar un lenguaje específico dentro de ellos, los géneros, por ser los que más consumen culturalmente hablando y que demuestran vacíos léxicos cuyas designaciones de la realidad que poseen son diferentes en el español.

2.1.2. Enfoque antropológico, sociológico, comunicativo y gráfico

El Círculo de Estudios sobre Subcultura Japonesa en México realiza investigaciones más del tipo antropológicas y sociológicas tales como: *Anime, conventions and fanzines. Tensions amongst the fandom and the search for cultural identity in Mexican anime-fandom*, de Álvaro Hernández; *The yaoi world between love and eroticism. Imaginaries, visions and readings amongst young Mexicans*, de Olivia Domínguez Prieto; *Cosplay and performativity*, de Claudia Castelán; *Explorations on cosplay: fandom and youth cultures in the self-construction*, de Laura Ivonne Quiroz Castillo; *More than a game. The Maid Cafe as a consensus space*, de Israel Pérez Quezada; *Tezuka Osamu: the pioneer in the sexualization of girls portrayed in japanese manga*, de Christian Emmanuel Hernández Esquivel.⁴⁷

Entre estos trabajos pertenecientes a la Universidad Nacional Autónoma de México y a la Facultad de Estudios Superiores Acatlán,⁴⁸ se encuentran: *Análisis del consumo de bienes culturales como formadores de identidad en los jóvenes de*

⁴⁷ Información obtenida de la página del Círculo de Estudios sobre Subcultura Japonesa en México: <https://cesjm.wordpress.com/publicaciones-pasadas/> (Consultado el 14 de abril de 2018).

⁴⁸ Información obtenida del Sistema Bibliotecario de la UNAM: <http://oreon.dgbiblio.unam.mx/> y del catálogo de tesis de la FES Acatlán: <http://132.248.80.61:8991/> (Consultado el 14 de abril de 2018).

15 a 29 años que asisten a la Friki plaza de la Ciudad de México, de Sergio Hernández Núñez, de la licenciatura de Comunicación del año 2015; *Entre magia, prodigios y seres oscuros. El manga en México*, de Vianca Castillo Castro, de Comunicación, 2007; *Japón Digital: reportaje sobre la difusión de la cultura popular japonesa en México a través de Internet*, de Maryan Martín Gutiérrez, de Comunicación, 2012; *Monografía: la cultura otaku*, de Karla Álvarez Gerardo, de Comunicación, 2009; y *Las guerreras de la luna: Análisis semiótico del manga Sailor Moon. Creación de ilustraciones en una nueva historia con base en los elementos de esta obra*, de Aura Luz Meneses Luna, de Diseño Gráfico, de 2009. Éstas tratan temas del *manga*, como su estilística y tipo de arte, y retratan al *otaku* sólo como quien consume las manifestaciones japonesas que, si bien moldea su personalidad y gustos, no es lo único relevante.

2.2. Metodología

Con tal propósito, se procederá a explicar la metodología a través de la cual se obtuvo el corpus. Su estructura se compone de dos partes: informantes *otaku*, siendo éstas las muestras presenciales y orales; y el segundo tipo, con datos de los usuarios expertos y de fuentes provenientes de sitios japoneses de internet especializados en el tema, así como de revistas y libros (en español e inglés) para entender cómo se han fijado ciertos términos en la escritura.

2.2.1. Encuesta

Al ser el tema de la investigación la obtención de un corpus específico de los hablantes, se requería interactuar con ellos, por tanto se retomó la metodología de Ambrosio Rabanales dentro de su texto “La encuesta como técnica dialectológica”⁴⁹ para este propósito.

El instrumento seleccionado para ello fue la encuesta, ya que con ella las respuestas de los usuarios serían mejor expresadas, además que podrían observarse las grafías en ellas. Igualmente, no se sentirían presionados al contestar,

⁴⁹ Rabanales, Ambrosio. “La encuesta como técnica dialectológica”. *Onomázein. Revista de lingüística, filología y traducción*. (2004): 86. Consultada de manera digital: https://www.researchgate.net/publication/26842324_La_encuesta_como_tecnica_dialectologica/full/text/0e6058c9f0c46d4f0ab3268d/26842324_La_encuesta_como_tecnica_dialectologica.pdf?origin=publication_detail (Consultado el 14 de abril de 2018).

ya que la mayoría son tímidos⁵⁰ y este tipo de pruebas lingüísticas llegan a incomodar a los encuestados, y la identificación de los distintos géneros sería más dinámica.

De acuerdo con Rabanales, se consideraron los temas de la encuesta, su estructura, su modo, tiempo, lugar y finalidad de la aplicación. En primer lugar, los temas son los géneros del *manga* vistos como parte de una terminología de un grupo social determinado.

La estructura se compuso de dos apartados: la primera mitad contendría los géneros tipológicos o demográficos (que son cinco: *kodomo*, *shoujo*, *shounen*, *seinen* y *josei*), y en la otra parte los géneros temáticos. Así, no se sobrecargarían las encuestas y tendrían mejor orden al momento de analizar las respuestas. Las preguntas fueron parciales, claras y sin ambigüedad, como más adelante se explicará.

El modo que se eligió fue aplicarlas a veinte *otaku*, diez para hombres y diez para mujeres y dividirlos entre 50-50 con mismo valor, y con el rango de edad establecido de primera generación⁵¹ de *otaku* mexicanos que es de 20-35 años.

No se pretende generalizar las respuestas con el número de encuestados, pero sí lo es mostrar un fenómeno lingüístico que se ha estado dando desde la década de los noventa hasta nuestros días. Que los usuarios pertenezcan a la primera etapa de inmersión en la cultura pop japonesa en México otorga a la

⁵⁰ “Es a través del gusto por el objeto común que sujetos tímidos (como se describen la mayoría de los otakus) construyen un espacio en el que se pueden reconocer como iguales, lo que les permite validarse mutuamente. Cuestión que indica que el elemento de consumo es el que reduce la dispersión social y discrimina al sujeto como ‘yo’, de aquel diferente, ‘el otro’”. Cita de Luis Perillán, retomado de Roberto García Núñez y Dassaev García Huerta. “Una aproximación a los estudios sobre los otakus en Latinoamérica”, p.5. *Contextualizaciones Latinoamericanas*. (10): 9. Año 6. Abril-Junio. Consultado de manera digital: http://www.contextualizacioneslatinoamericanas.com.mx/pdf/Unaaproximaci%C3%B3nalosestudiossobrelosotakusenLatinoam%C3%A9rica_10.pdf (Consultado el 14 de abril de 2018).

⁵¹ Se tomó como base la definición de “generación” como: “una denominación para una relación de contemporaneidad de individuos; aquellos que en cierto modo crecieron juntos, es decir, tuvieron una infancia común, una juventud común, cuyo tiempo de fuerza viril coincidió parcialmente, los designamos como la misma generación”, Marías, Julián, *El método histórico de las generaciones*, Edit. Revista de Occidente, Madrid, 1941, p. 60. Por lo anterior, establecemos el rango de 20-35 como los de primera generación, ya que fue pertinente para la investigación determinarlo de esa manera, considerando que estos eran jóvenes y niños cuando el *anime* y el *manga* llegaron al país en la década de los noventa.

investigación una realidad distinta de cómo percibían y perciben (ahora que son jóvenes adultos) el *manga* y sus mismos géneros en dos o tres lenguas distintas.

Si bien, se pudo realizar la tesina con sólo documentarse sobre el tema, el tener contacto con un grupo de lengua específico para conocer cómo el *manga* ha afectado su habla es un hecho que no podría estudiarse con sólo leer.

Por tanto, como podrá observarse posteriormente, analizar la lengua viva de los usuarios servirá para clasificar los términos, que conllevará a encontrar fenómenos como variación y préstamos lingüísticos para comprender la situación actual de la influencia de las historietas japonesas en sus seguidores mexicanos, la cual no está uniformada entre los hablantes, cuestión que se esclarecerá después.

La terminología que se va a confeccionar se origina, entonces, de las respuestas de los hablantes y es complementada por los datos provenientes de los usuarios expertos y de las fuentes de revistas y libros (español, japonés e inglés), que culminarán en un contraste al elaborar fichas terminológicas que sirvan para realizar el propósito de la tesina.

El lugar elegido para esta investigación fue el sitio más concurrido y punto de reunión de los hablantes, la Friki Plaza, ubicada en la Ciudad de México y que se encuentra dentro de la también Plaza de la Computación.

El tiempo en que se decidió realizar la encuesta (viernes 19 de septiembre de 2016) fue el de un solo día, ya que se tenían listas las encuestas y realizarlas el mismo día fue más conveniente.

Por otro lado, la finalidad de las encuestas fue obtener datos léxicos sobre los géneros del *manga* en su idioma original para realizar su terminología correspondiente.

Regresando a la encuesta, el primer prototipo realizado tenía preguntas de tipo deíctico, retomando la definición de Rabanales: “es aquella que se hace simplemente mostrando el referente comprometido con el concepto por cuyo o cuyos significantes se interroga”,⁵² y comenzaba con los siguientes dos tipos de

⁵² Rabanales, Ambrosio. “La encuesta como técnica dialectológica”. *Onomázein. Revista de lingüística, filología y traducción*, (2004): 86. Consultada de manera digital: https://www.researchgate.net/publication/26842324_La_encuesta_como_tecnica_dialectologica/full

preguntas: ¿a qué género tipológico (público) pertenece x *manga*? y ¿a qué género temático pertenece x *manga*? Después de elaborar el prototipo, fue conveniente acompañarlo de muestreo indirecto,⁵³ puesto que si se desconocía el nombre de la obra pero se guiaban con el estilo de dibujo y lo que en ella se mostraba, la respuesta no se limitaría y sus contestaciones se basarían en lo que los *otaku* conocían de determinado género al verlos.

Para establecer la relación entre la imagen y el término, se escogieron 38 vocablos pertenecientes a géneros temáticos, y se buscaron imágenes de los *manga* más representativos para cada género tipológico y temático, de manera que se denotara el significado con sólo ver la composición de éstas.

A lo anterior se añadieron tres preguntas de índole sociocultural para crear un perfil más detallado de los hablantes (edad, sexo y ocupación). Con la configuración terminada del instrumento, se procedió a ponerlo en práctica en los usuarios.

2.2.2. Usuarios *otaku*

Aunque las encuestas estaban pensadas sólo para veinte usuarios de primera generación, nueve encuestas más tuvieron que aplicarse, ya que, al momento de revisar la edad, estos eran menores de veinte años, por lo que tuvieron que ser desechadas y se volvió a buscar hablantes que estuvieran disponibles para contestar la encuesta.

Sobre la disponibilidad de los usuarios para acceder a responder, no muchos lo hacían porque no tenían tiempo para ello, eso si consideramos que los usuarios van a la Friki Plaza para distraerse, o porque ellos mismos reconocían que, si bien leían *manga* o veían *anime*, sus conocimientos sobre los nombres de sus géneros eran escasos porque no tenían como tal el interés en saberlo o porque se centraban en ciertos géneros, desconociendo otros. Esto conllevó que varios reactivos de las encuestas quedaran en blanco o que escribieran que no sabían el término.

text/0e6058c9f0c46d4f0ab3268d/26842324_La_encuesta_como_tecnica_dialectologica.pdf?origin=publication_detail (Consultado el 14 de abril de 2018).

⁵³ Se realiza “por medio de modelos en miniatura (...), pero sobre todo mediante ilustraciones”. *Ibidem.*, p. 87.

Finalmente, las veinte encuestas de los usuarios determinados que se buscaban fueron respondidas.

A continuación, se proporcionarán los datos socioculturales obtenidos:

El perfil sociocultural se registró de la siguiente manera. De los veinte usuarios, catorce de ellos son estudiantes, cuyas edades corresponden a 20, 21, 22 y 23 años, aunque uno de 25 también lo es. Los siete restantes de edades 26, 25, 30, dos de 22 y 24 trabajan, cinco de ellos son vendedores en locales de la Friki Plaza, mientras que el usuario de 30 años es profesor. De las diez mujeres, seis dijeron ser estudiantes, contrario a los hombres que fueron ocho.

Los datos aportados son, en primer lugar, que la media de los usuarios que van a la Friki Plaza está entre los veintiún y veintitrés años, edad que, se puede considerar, son de los *otaku* que eran niños cuando se dio con fuerza el *boom* y, por tanto, fueron aquellos que crecieron más con la tecnología, medio indispensable para acceder a los contenidos nipones que, poco después del milenio, se perdieron legalmente en México, ante el cese y desinterés de editoriales y cadenas televisivas por estos productos, por lo que se tuvo que recurrir a internet para seguir con sus aficiones.

Saber la edad nos permite establecer por género que las mujeres, en promedio de veintiún y veintidós años son las que más van a este lugar, mientras que los hombres de veintidós a veintitrés son más recurrentes.

En segundo lugar, estos hablantes se desempeñan entre el ámbito estudiantil y laboral, y los que trabajan lo hacen en la Friki Plaza, por lo que están en contacto con vocablos japoneses al vender *anime* de distintos géneros, los mismos de los cuales deben tener conocimiento para organizar los catálogos y discos que venden, así como para recomendaciones. Es interesante que la mayoría de estos hablantes son estudiantes, es decir, el 70% de estos jóvenes depende económicamente de sus padres, por lo que es posible que ellos sepan el tipo de grupo social al que sus hijos pertenecen y las actitudes que, como *otaku*, adoptan incluso estando en este lugar.

A continuación, se presentan las gráficas respecto a sus ocupaciones, a nivel general:

Gráfica 1. Sobre ocupaciones de los otaku



2.2.3. Usuarios expertos

Para confeccionar la terminología fue necesario acudir a usuarios expertos que pudieran otorgar mayor información, así como hablar sobre su experiencia *dentro* de este grupo social al ser no sólo fans, sino como trabajadores en un área afín en que esos conocimientos son puestos en práctica.

Se había pensado en quienes laboran en una revista que publica *manga* amateur y que tiene secciones sobre el mismo, pero al no responder favorablemente, se tuvo que buscar de nuevo, hasta que la revista *Lit Ediciones*,⁵⁴ respondió un correo, convirtiéndose así en la fuente especializada que, además, dos de sus integrantes entran en el rango de primera generación, como puede observarse en la siguiente tabla:

⁵⁴ Revista que publica *manga* amateur y material afín del género *yaoi*, es decir, relaciones homosexuales (no lésbicas), pero dirigido a un público femenino de quince en adelante; éste será retomado y explicado posteriormente en el cuarto capítulo en que se aborden el corpus.

Tabla 3. Perfil sociocultural del hablante experto

	Edad:	Género:	Ocupación:
Experto 1	33	Femenino	Editora en jefe de <u>Lit Ediciones</u> , traductora profesional.
Experto 2	29	Femenino	Bibliotecaria.

Ambas pertenecen al grupo, por lo que tenían más noción del contacto con la cultura japonesa en ese momento. El trabajo que tienen, cuyos campos de la traducción y la bibliotecología⁵⁵ se relacionan con la Lingüística, y el conocimiento que poseen al pertenecer a este grupo social, se fusionaron en la revista, que ha sido de las pocas que se mantienen activas y en el gusto del público femenino. Hay que mencionar que esta revista amateur, al tratar un tema delicado como la homosexualidad, está conformada en su mayoría por mujeres, quienes son autoras de *manga* y columnistas.

En el cuestionario⁵⁶ realizado para estas especialistas, ambas comentan cómo su primer acercamiento fue en los noventa a través del *anime*, y ese pasatiempo se fue transformando al buscar y leer *manga*, de los cuales hacían las versiones adaptadas para televisión, y, con la evolución del internet, se adentraron más en la cultura pop japonesa, de manera que repercutió para que su vida

⁵⁵ “La bibliotecología es una disciplina específica del sistema de conocimientos bibliológico-informativos, correspondiente al campo de las ciencias sociales, que presenta dos niveles: el teórico metodológico y el aplicado. Su objeto de estudio viene dado por el fenómeno bibliotecario en su interacción con la sociedad, entendiéndose como tal al conjunto de elementos que permiten conformar, facilitar y promover el uso de colecciones de bibliotecas reales o virtuales, integradas por documentos de cualquier índole que registren los conocimientos y la actividad creadora de la humanidad, y que por su carácter e intención sean susceptibles de difusión o hayan sido difundidos para transmitir sus contenidos.” Setién Quesada, Emilio, “Nueva propuesta para la estructura de la Bibliotecología en el contexto de la Teoría bibliológico-informativa”. *Ciencias de la Información*. (37): 21. No. 1. Abril. 2006.

⁵⁶ Ver el Anexo 2 en la página 184.

profesional la enfocaran en producir y difundir trabajos en español sobre determinado género.

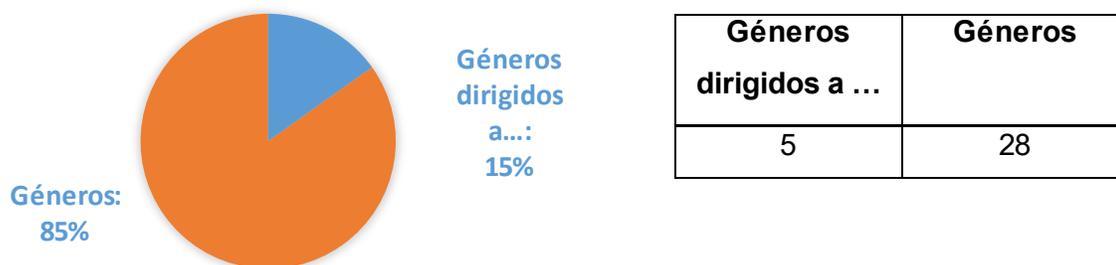
En ambas informantes se notó que su grado de especialización está entrelazado con la Lingüística, por lo que su estudio referente a las expresiones artísticas japonesas es abordado de diferente forma, más profunda al emplear metodología en ellas, esto, motivado a partir de su interés en otra cultura y pensamiento.

2.2.4. Fuentes escritas

Una vez descritos los perfiles de los hablantes, se mencionarán las fuentes escritas y los datos relevantes para la presente investigación, para la cual se realizó trabajo de traducción inglés-español y japonés-español.⁵⁷

La primera, la revista mexicana *Conexión Manga*,⁵⁸ presenta apartados temáticos y un glosario de varios términos japoneses. Fue una fuente útil porque recaudaba vocablos en español, japonés e inglés.

Gráfica 2. Clasificación de géneros de *Conexión Manga*



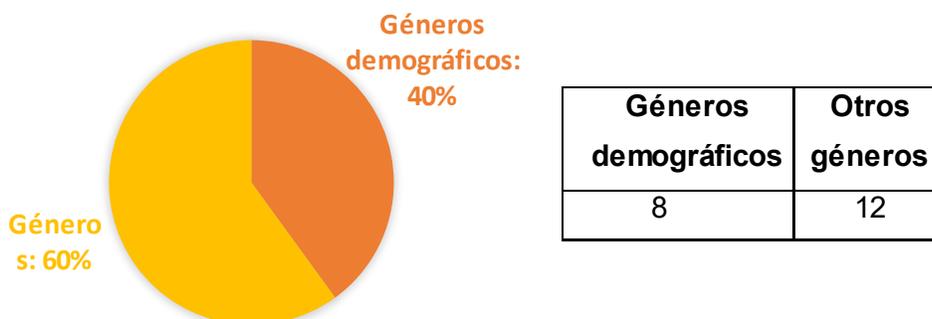
La publicación considera cinco géneros demográficos, mientras que son veintiocho los que podrían tomarse como temáticos. La cantidad de estos últimos es grande, aunque varía y concuerda en algunos vocablos con otras de las fuentes, como se revisará posteriormente.

⁵⁷ Se puede observar mejor si se revisa el Anexo 3, en la página 185, que contiene las fichas terminológicas elaboradas.

⁵⁸ *Conexión Manga*, núm. 200, Agosto 2009.

En el libro de Simon Richmond⁵⁹ se ofrece una clasificación demográfica, compuesta de términos japoneses, y otra temática, en la que agrupa géneros afines en inglés, aunque no delimita sus rasgos semánticos. Esto resulta confuso, ya que no se distinguen los significados o el contexto en que funcionan estos vocablos si son tratados en un mismo apartado semántico.

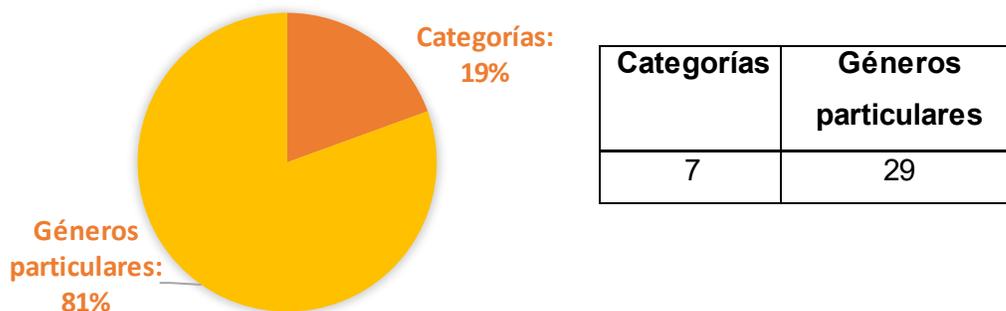
Gráfica 3. Clasificación de géneros de The rough guide to anime



Las siguientes dos fuentes japonesas de internet fueron útiles, ya que se pudo analizar la clasificación hecha por nipones, lo que involucra un contacto directo con la fuente y con la ideología y pensamiento que poseen.

En la página [sp.handycomic](http://sp.handycomic.com)⁶⁰ no hay definiciones, pero sí un listado dividido, que se tomó en cuenta para los posteriores análisis:

Gráfica 4. Clasificación de handycomic

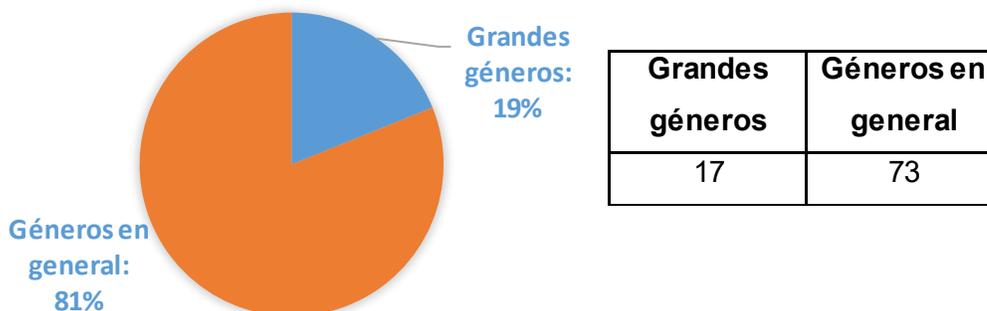


⁵⁹ Richmond, Simon, *The rough guide to anime. Japan's finest from Ghibli to Gankutsuo*, Londres, Rough Guides, 2009, pp. 292.

⁶⁰ www.sp.handycomic.jp (Visitado el 17 de noviembre de 2017).

La segunda, *storyneta*,⁶¹ fue creada por un joven universitario japonés que estudia *manga*. En ella, él propone una clasificación y, a cada término, ya sea que esté escrito en japonés o inglés, da una breve definición que logra, por ejemplo, diferenciar algunos que Richmond juntaba como un sólo género. En esta fuente se encontró un mayor número de términos.

Gráfica 5. Clasificación de los géneros de *storyneta*



Lo que tienen en común las anteriores clasificaciones son: términos demográficos o tipológicos, cuyo idioma es ajeno a su lengua materna, y que son divididos en dos categorías, una general y otra particular, independientemente de la palabra en sí.

Debido a la gran cantidad de vocablos, la presente investigación fue dirigida hacia la creación de una base de datos trilingüe⁶² que incluya los géneros obtenidos de todas las fuentes. De tal manera, el corpus está organizado y permite realizar análisis lingüísticos pertinentes con los fenómenos que interesan.

2.3. Resultados preliminares

Al reunir los tres tipos de corpus (*otaku*, expertos y fuentes) se mostrará una tabla con todos los vocablos tal y como se obtuvieron (en español, en inglés, en japonés, con faltas ortográficas) y que, conforme avance la investigación, se analizarán:

⁶¹ www.storyneta.com (Consultado el 14 de abril de 2018).

⁶² Ver anexo 3 de las fichas terminológicas en la página 185.

Otakuencuestados									
Kodomo	Shounen	Shonen	Shoujo	Shojo	Josei	Seinen	Yaoi	Yuri	Loli
Ecchi	Echi	Echy	Vampiros	Slice of life	Cosas de la vida	Recuerdos de la vida	Misterio	Sobrenatural	Suspense
Terror	Gore	Shonen-ai	Fantasia	Fantasia	Fantacia	Romántico	Romance	Comedia	Cómico
Comico	Fan servis	Mechas	Mecha	Ficción	Ficción	Sci-fi	Spokon	Deportivo	Detective
Detectives	Cultura	Magia	Magico	Mayordomos	Histórico	Futurista	Entretenimiento	Escolares	Escolar
Colegial	Musica	Musical	Comedia romántica	Aventuras	Aventura	Accion	Acción	XXX	Erótico
Spokon	Deportivo	Cyberpunk	Ciberpunk	Infantil	Romanse	Cartas	Tragedia	Cursi	Drama chingón
Shonen Jump	Monster	Drama	Harem	Hentai	Mahoshoujo	Psicológico			

Usuarios expertos y fuentes					
<i>Josei</i>	<i>Seinen</i>	<i>Science fiction</i>	<i>Mecha</i>	<i>Space opera</i>	<i>Time traveler</i>
<i>Fantasy</i>	<i>Dark fantasy</i>	<i>Rekishii</i>	<i>Bakumatsu</i>	<i>Sengoku</i>	<i>Battle</i>
<i>Action</i>	<i>Henshin hero</i>	<i>Spokon</i>	<i>Yakyuu</i>	<i>Soccer</i>	<i>Tsuri</i>
<i>Basket</i>	<i>Tennis</i>	<i>Takkyuu</i>	<i>Rikujou</i>	<i>Suei</i>	<i>Volley</i>
<i>Shougi</i>	<i>Dance</i>	<i>Mahjong</i>	<i>Keiba</i>	<i>Moto</i>	<i>Kuruma</i>
<i>Hashiri</i>	<i>Kakutougi</i>	<i>Kendou</i>	<i>Juudou</i>	<i>Karate</i>	<i>Boxing</i>
<i>Yaoi</i>	<i>Shounen-ai</i>	<i>Shotacon</i>	<i>Bara</i>	<i>Yuri</i>	<i>Shoujo-ai</i>
<i>Lolicon</i>	<i>Hentai</i>	<i>Ecchi</i>	<i>Bouken</i>	<i>Harem</i>	<i>Sentai</i>
<i>Nekketsu</i>	<i>Gyaku harem</i>	<i>Gore</i>	<i>Horror</i>	<i>Suspense</i>	<i>Suiri</i>
<i>Tantei</i>	<i>Supernatural</i>	<i>Kyuuketsuki</i>	<i>Romance</i>	<i>Rabukome</i>	<i>Mahou shoujo</i>
<i>Mahou</i>	<i>Magical girlfriend</i>	<i>Otaku</i>	<i>Slice of life</i>	<i>Denki</i>	<i>Comedy</i>
<i>Mangaka</i>	<i>Isekai</i>	<i>Psicológico</i>	<i>Danjouyakuten</i>	<i>Parody</i>	<i>Fuushi</i>
<i>Fujouri</i>	<i>Yanqui</i>	<i>Yakuza</i>	<i>Doubutsu</i>	<i>Maid</i>	<i>Shitsuji</i>
<i>Jinja</i>	<i>Kamisama</i>	<i>Kaitou</i>	<i>Kyoushi</i>	<i>Keisatsu</i>	<i>Hanzai</i>
<i>Gamble</i>	<i>Host</i>	<i>Hostess</i>	<i>Ninja</i>	<i>Youkai</i>	<i>Shinwa</i>
<i>Western fantasy influeced</i>	<i>Ongaku</i>	<i>Hard-boiled</i>	<i>Seishun</i>	<i>Gakushuu</i>	<i>Bukatsu</i>
<i>Circle</i>	<i>Ryourinin</i>	<i>Idol</i>	<i>Iryou</i>	<i>Oshigoto</i>	<i>Videogame</i>
<i>Gakuen</i>	<i>Gourmet</i>	<i>Drama</i>			

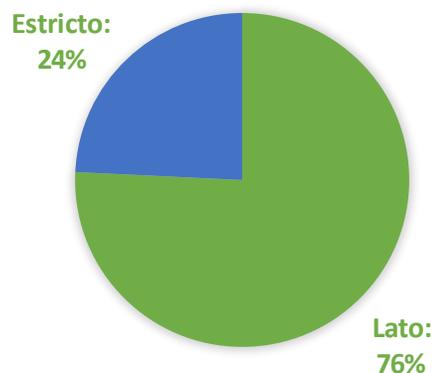
Lo anterior proporciona una clasificación inicial del vocabulario en sentido lato y estricto.⁶³ Se tienen los términos que no son exclusivos del *manga*, con los binomios significado no frecuente-significante frecuente y significado frecuente-significante no frecuente, o vocablos que pertenecen también a otras áreas de conocimiento (suspense y fantasía, ambos géneros que los encontramos dentro la literatura), y del que se tiene un referente directo al ser de uso cotidiano, por lo que se considerarían parte de la lengua común. Por otro lado, aquellos vocablos que designen únicamente a los géneros del *manga*, cuyo significado y significante no sean frecuentes, se tratarán como léxico especializado que una lengua de grupo utiliza al poseer los códigos necesarios para entender el mensaje, cuestión idónea para el análisis terminológico.

2.3.1. Sentido lato y sentido estricto⁶⁴ de los vocablos de las fuentes

Para los términos japoneses, en su mayoría, les atañe el sentido estricto, ya que en sí mismas denotan significados y significantes diferentes al que el hablante común se enfrenta diariamente. Les corresponde en gran parte el sentido lato a los términos en español, y algunos en inglés, debido que estas lenguas son las que están más en contacto con el hablante común.

Considerando lo anterior y las respuestas e información consultadas, el resultado tras este análisis fue el siguiente:

Gráfica 6. Sentidos lato y estricto de los vocablos de las fuentes.



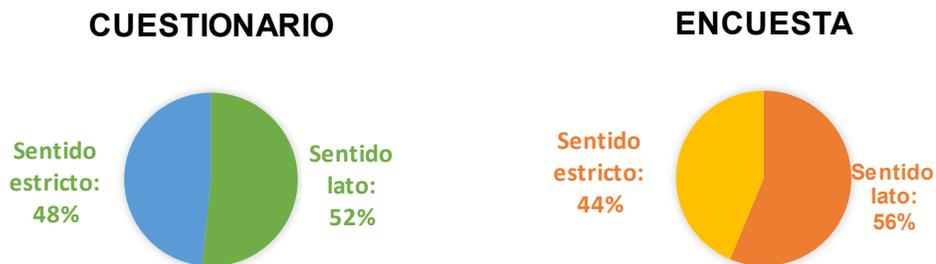
⁶³ Cfr. Cardero, Ana María, *Terminología y procesamiento*, México, UNAM, 2003, p.43.

⁶⁴ *Idem*.

En cambio, las respuestas de las dos expertas se presentaron de otra manera, ya que respondieron una encuesta y un cuestionario que se complementaron mutuamente.

Por lo anterior, se elaboraron dos gráficas señalando, para cada material, el porcentaje de sentidos.

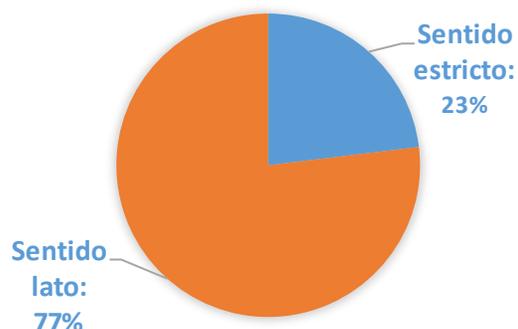
Gráficas 8 y 9. Sentidos lato y estricto de hablantes expertos



Como puede observarse, los porcentajes se mantienen equilibrados en ambos materiales, lo que significa que dentro de la terminología de los géneros conviven palabras especiales y otras que encontramos en otro tipo de clasificaciones. Existe, por ende, una relación interdependiente entre la lengua materna (español) y otras dos lenguas (japonés e inglés), para entender y categorizar el *manga*, efecto que da a entender que el hablante *otaku* experto mexicano no ceda totalmente al extranjerismo, sino que intenta recuperar los vocablos que le permita su propia lengua, y, al ser especializados, no se trata de que desconozcan los vocablos en japonés o inglés, sino que los equivalentes en una y otra lengua son más recurrentes si es que los hay.

El último análisis de los sentidos ya mencionados se enfoca en los vocablos obtenidos por los veinte hablantes *otaku*:

Gráfica 10. Sentido lato y estricto de los hablantes



A diferencia de lo mostrado con los hablantes expertos, en que el porcentaje entre sentidos era similar y equilibrado, es evidente que el sentido lato, el no especializado, es más recurrente. Este resultado fue sorprendente, debido que se esperaba que el sentido estricto fuera el dominante o que los usuarios tuvieran mayor conocimiento de aquellos vocablos, lo cual implicaría el nivel de integración en su grupo social y el uso de estos terminológicamente en sus pasatiempos, desde leer *manga* hasta para traducir y elaborar material literario e informático.

Una vez establecidos estos valores, se esclarecerá que los términos en sentido estricto que se encontraron por igual en todas las fuentes fueron aquellos que aluden a los demográficos, es decir, el público al que va dirigido, así como de los géneros cuyo contenido es erótico y de aquellos que reflejan el pensamiento y tecnología de origen japonés.

En el próximo capítulo, se analizarán los vocablos obtenidos en cuanto su formación.

Capítulo 3

Aproximación al estudio terminológico

- 3.1. La terminología
 - 3.1.1. Identificación de las unidades terminológicas
 - 3.1.2. Elección de los términos
 - 3.1.3. Variación
 - 3.1.4. Sinonimia
- 3.2. Fichas terminológicas
- 3.3. Neologismos
- 3.4. Procesos de formación de las palabras
 - 3.4.1. Préstamos lingüísticos
 - 3.4.2. Tipos de préstamos
- 3.5. Figuras retóricas
 - 3.5.1. Metonimia
 - 3.5.2. Sinécdoque

Ahora estamos viviendo en el aire la era del *manga*.

Osamu Tezuka

3.1. La terminología

La terminología, que forma parte de la lingüística aplicada, estudia, analiza y organiza los vocabularios especializados, es decir, el conjunto de unidades léxicas de una lengua o que utiliza un grupo social determinado y especializado.

Cabré⁶⁵ menciona que los cambios sociales que se produjeron en el mundo durante el siglo XX, han afectado los sistemas de comunicación, el estatus de las lenguas, y el valor de la terminología especializada en la transacción del conocimiento:

⁶⁵ Cabré, María Teresa, *La Terminología, una disciplina en evolución: pasado, presente y algunos elementos de futuro*, pp. 14. Documento en formato pdf revisado en: <http://seer.ufrgs.br/riterm/article/viewFile/21286/12263> (Consultado el 14 de abril de 2018).

Entre los aspectos más relevantes que han influido en el cambio de concepción teórica y práctica de la Terminología cabe mencionar los siguientes: La multiplicación de los intercambios comunicativos plurilingües entre lenguas de diferentes estatus sociopolíticos y de distinto tipo lingüístico, entre países con sistemas culturales muy diferentes y en situaciones de distinto grado de desarrollo económico y tecnológico. La diversificación de las situaciones de comunicación especializada a causa de la diversidad de necesidades en la transmisión del conocimiento especializado. La multiplicación de los temas de intercambio internacional causada por un crecimiento acelerado del conocimiento, tanto en intensidad como en extensión, y por la diversificación de los contenidos especializados, con la entrada de temas que no se limitan a los conocimientos propios de las ciencias y las técnicas, sino que se abren a las ciencias sociales y humanas. La difusión del conocimiento especializado a través de los medios de comunicación de masas y la extensión de la formación especializada en todos los niveles educativos. La aparición y amplia implantación de las tecnologías en todo el espectro profesional.⁶⁶

Esta perspectiva sobre los cambios científicos y tecnológicos ha permitido el desarrollo de la terminología como campo de conocimiento. Sin embargo, no se hallaba una metodología para su estudio y aplicación. El llamado Padre de la Terminología, Eugene Wüster, de la Universidad de Viena, concebía que el estructuralismo no era el método adecuado para analizar las unidades terminológicas, ya que no se tomaban en cuenta los aspectos semánticos y pragmáticos. La teoría generativo-transformacional no podía diferenciar entre los términos y otras unidades del léxico de una lengua. La lingüística, posteriormente, revalorizó el elemento lexical en los modelos gramaticales, transformacionistas y no transformacionistas, lo cual generó el interés por el léxico en sí mismo, y no sólo como un componente necesario para la sintaxis.⁶⁷

De acuerdo con Cabré, este cambio dentro de la lingüística se debió a que:

(...) fueron la aparición primero del funcionalismo lingüístico, y más tarde la aplicación al lenguaje de las teorías de base cognitiva propuestas por la Filosofía y la Psicología los factores que han permitido dar un vuelco definitivo a la teoría de la Terminología y acuñar una propuesta adecuada de descripción de los términos, en la medida que se incorporan a la descripción de las unidades lingüísticas sus aspectos semánticos y pragmáticos. (...)

⁶⁶ *Idem.*, pp. 4-5.

⁶⁷ *Cfr., Ibidem.*

El desarrollo espectacular de la Lingüística basada en corpus ha sido otro de los factores de apertura a la Terminología descriptiva. Los análisis de los datos basados en corpus permiten no únicamente disponer de materiales adecuadamente seleccionados para la descripción de uno u otro fenómeno, sino observar y formular generalizaciones que el recurso a la intuición no permitía; aparte de provocar un cambio en el trabajo terminológico, que ha dejado de ser artesanal, incorporando en mayor o menor grado las tecnologías, con lo que se ha abierto la puerta a un nuevo proceso de trabajo. (...) Y finalmente, este panorama de factores que han propiciado un cambio en el enfoque científico y en las aplicaciones de la terminología quedaría incompleto si no subrayamos la importancia y revalorización del trasfondo social de las lenguas y de su valor simbólico en los intercambios comunicativos en el ámbito nacional e internacional, con la reivindicación del plurilingüismo tan propio (...).⁶⁸

La terminología se fue abriendo paso como disciplina que estudia su propio campo de estudio y da resoluciones al intercambio de piezas léxicas codificadas utilizadas por los hablantes con sentido específico y en un contexto específico. Es por esta razón que el método de trabajo que se siguió para la presente investigación fue el terminológico, porque éste da solución a las necesidades lingüísticas de los usuarios *otaku* de nombrar con un vocablo específico una realidad diferente a la que son expuestos a través del *manga* y, específicamente, con sus géneros, palabras que dentro de su propia lengua y cultura no se encuentran y, por tanto, deben recurrir a la lengua fuente, el japonés, para comunicar entre ellos las experiencias que éste les ha dado.

El contacto entre lenguas, es decir, del japonés y español, e inclusive del inglés, entre los usuarios mexicanos, indica sobre una cantidad considerable de nuevos vocablos en uno y otro sistema lingüístico que busca decodificar imágenes conceptuales ajenas a la lengua de origen, o que se resemantizan de acuerdo con la necesidad del hablante dentro de su medio, o sea, una disciplina específica dentro del área de la historieta japonesa, de la cual sólo ellos conocen realmente, porque sus diversos géneros, manifestados en gran variedad de obras publicadas, son su objeto de estudio y consumo.

⁶⁸ *Idem.*, pág. 5.

3.1.1 Identificación de las unidades terminológicas

Para identificar si aquellos vocablos que los usuarios usan son parte de una terminología, es necesario, en principio, identificar los conceptos correspondientes en las tres lenguas (español, japonés e inglés), y en caso de que las tres aparezcan, que cumplan con las funciones básicas de la terminología: las expresivas y comunicativas que permitan codificar los mensajes que el hablante, dentro de su campo de acción, pone en práctica con otros que se encuentran en su mismo círculo social.

Las funciones mencionadas se concentran dentro de este método de trabajo, bajo cuatro acciones: identificación de las unidades terminológicas, análisis contextual, creación neológica y normalización.

Identificación de las unidades terminológicas o selección de la nomenclatura (...) el terminólogo debe saber identificar los términos propios del área en estudio. Esta operación requiere dos tipos de competencia, es decir, un conocimiento profundo de la lengua común y al menos un conocimiento elemental de la especialidad. Los conocimientos que tenga de la lengua común le evitarán que considere términos técnicos aquellos que no lo son, mientras que su iniciación en el área especializada le permitirá elegir los elementos léxicos significativos (...) El vocabulario que la terminología pretende registrar se sitúa por lo tanto en dos niveles: conceptual y funcional.⁶⁹

Se refiere a clasificar los términos de acuerdo con sus niveles conceptuales y funcionales, según denominan realidades específicas o alejadas de la especialidad en cuestión, respectivamente.

El análisis contextual: “consiste en delimitar el contexto y determinar cuáles son los elementos significativos que allí se encuentran. Estos son los denominados “rasgos significativos” o “descriptores”. Según el número y la calidad de estos descriptores, el contexto será explicativo, asociativo o tendrá carácter de definición.”⁷⁰

Los contextos explicativos dan indicaciones de ciertas situaciones para caracterizar el concepto, por lo que no dan una idea determinada del mismo; los

⁶⁹ Dubuc, Robert, *Manual de Terminología*, España, RiL, 1999, pp. 22-23.

⁷⁰ *Idem.*, p.85

asociativos no tienen rasgos conceptuales que puedan producir una imagen conceptual clara, por lo que sólo justifican su pertenencia dentro del término; en cambio, aquellos con carácter de definición contienen descriptores numéricos y de alta calidad que permiten extraer una imagen precisa del concepto.⁷¹

La creación neológica es la tercera acción, la cual “se justifica solamente cuando se ha comprobado que en la lengua de referencia no existe la denominación que se busca”.⁷²

La última acción, la de normalización, es definida como:

(...) todo proceso que ponga las condiciones necesarias para que el uso de una lengua llegue a ser normal. O sea, para que sea la lengua usada en todos los ámbitos y para todas las funciones en una determinada comunidad lingüística y, por extensión, en el territorio que le es propio. Se trata, en principio, de una tarea institucional, y exige un grado elevado de soberanía política de la comunidad lingüística implicada. (...) La normalización supone (...) un proceso de sustitución lingüística que provoca, entre otros fenómenos, una nueva asignación social a las funciones de las dos lenguas.⁷³

En otras palabras, la normalización reducirá la arbitrariedad entre términos que puedan generar confusión entre los mismos usuarios que conocen el área y aquellos hablantes que tengan interés en acercarse a ella.

Las acciones señaladas confeccionan un vocabulario de especialidad, de acuerdo con sus necesidades concretas de expresión, su uso y contexto, factores que son identificados a través de la elaboración de fichas terminológicas, herramienta de trabajo y análisis que valida la información del corpus recogido y estudia la correspondencia y equivalencia entre los conceptos apareados en distintas lenguas. Las fichas concentran todo el repertorio terminológico recogido sobre las unidades terminológicas de interés para la investigación, cuyas características se encuentran en el tipo de definición que poseen.

El comportamiento de estos se da bajo tres formas: vocabulario, es decir, una unidad terminológica con una breve definición de la misma y su relación con la sub-área temática a la que pertenece, que, por su descripción general, está dirigida al

⁷¹ Cfr. *Idem.*, pp. 86-87.

⁷² *Idem.*, p. 24.

⁷³ Cassany, Daniel, *Enseñar lengua*, España, Graó, 1998, pp. 467-468.

público ajeno a esta especialidad; léxico, que no posee una definición, sino una imagen conceptual que sólo el usuario experto conoce; combinación, en que se marcan los conceptos importantes (vocabulario), y el resto se maneja como léxico.

Las unidades terminológicas, por ende, adquieren una función semántica cuando se les relaciona con un área específica del conocimiento y, de igual manera, están supeditadas a las normas culturales de la lengua materna y la lengua fuente a la que los usuarios se enfrentan, por lo que se debe tener en cuenta los testigos orales y los documentos escritos al momento de la recolección del corpus y de la elaboración de las fichas, ya que estos indicarán la complejidad que se muestra en las distintas realidades.

3.1.2 Elección de los términos

Lo anterior guiará para la selección de la nomenclatura idónea para el trabajo terminológico, la cual deberá ser normalizadora para evitar la arbitrariedad al corregir ciertos defectos, como lo son la polisemia⁷⁴ y sinonimia, mientras se conservan los préstamos lingüísticos e interdisciplinarios que enriquecen el corpus.

Las razones del por qué ambos fenómenos lingüísticos no sean requeridos en este tipo de estudio se debe a que la relación polisémica no permite delimitar el área de cada referente representado con el mismo signo, mientras que en aquellos signos múltiples representados con sinónimos es el caso opuesto; por tanto, al hablar de terminología, se busca extraer el signo que sirva para un referente sin denominación.

Si bien se requiere para este trabajo una relación monosémica, es posible que dentro del corpus encontremos casos de variación, fenómeno que puede arrojar más datos sobre el uso que dan los *otaku* a estas palabras dentro de su vocabulario.

Se realizó otra selección de términos en cuanto a los *manga* representativos de varios géneros al tomar como base fuentes expertas como los mencionados *The rough guide to Anime* y *Conexión Manga*. Ambas contienen secciones con los

⁷⁴ “Hay polisemia cuando un significante tiene varios significados, o cuando un mismo signo designa varios referentes. Ullmann hace referencia a dos procesos polisémicos: el de especialización y el de generalización. Se especializa cuando pasa de la lengua común a una nomenclatura. De la misma manera, se generaliza un signo cuando pasa de un vocabulario especializado a la lengua común.” Cita tomada de Ana María Cardero en *Lingüística y terminología*, México, UNAM, 2004, p. 69.

nombres y reseñas de las obras más populares, las cuales fueron cotejadas, y se escogieron los 44 vocablos que se presentan a continuación:

<i>Doraemon</i>	<i>Sekaiichi hatsukoi</i>	<i>Tiger and Bunny</i>	<i>Super Lovers</i>	<i>Kuroshitsuji</i>	<i>Gintama</i>	<i>Uzumaki</i>	<i>Kaichou wa maid-sama</i>	<i>Rurouni Kenshin</i>	<i>Monster</i>	<i>Mobile Suit Gundam</i>
<i>Saint Seiya</i>	<i>Citrus</i>	<i>Serial Experiment Lain</i>	<i>Detective Conan</i>	<i>Accel World</i>	<i>Danshi koukousei no Nichijou</i>	<i>Nurarihyon no Mago</i>	<i>Chobits</i>	<i>Ouran High School Host Club</i>	<i>Lucky Star</i>	<i>Boku wa tomodachi ga sukunai</i>
<i>Sailor Moon</i>	<i>Uragiri wa boku no namae wo shitteru</i>	<i>Sakura Card Captor</i>	<i>Ghost in the Shell</i>	<i>Full Metal Alchemist</i>	<i>Cowboy Bebop</i>	<i>Kodomo no Jikan</i>	<i>K-On</i>	<i>Neon Genesis Evangelion</i>	<i>Hellsing</i>	<i>Nana</i>
<i>To Love-Ru</i>	<i>Sakura trick</i>	<i>Deadman Wonderland</i>	<i>Inuyasha</i>	<i>Magi</i>	<i>One Punch Man</i>	<i>Dragon Ball Z</i>	<i>Slam dunk</i>	<i>Shokugeki no Soma</i>	<i>Higurashi naku koro ni</i>	<i>Inuyasha</i>

3.1.3 Variación lingüística

De acuerdo con López Morales, este término es “el eje que permite la manifestación de los parámetros de diferenciación social”,⁷⁵ definición a la que añade lo dicho por Cedergren, que: “define un conjunto de equivalencia de realizaciones o expresiones patentes de un mismo elemento o principio subyacente.”⁷⁶

Como se observará en el próximo capítulo en que se analizará el corpus, la variación predomina tal como los autores refieren en el párrafo anterior, ya que son tres lenguas las que convergen y generan diversos términos en éstas para denominar la misma entidad, así como la escritura de estos cambia y es una constante, sobre todo, en las voces japonesas.

Los factores lingüísticos (contacto con otros sistemas a través de la semántica, grafía, pronunciación, procesos de formación de palabras y etimología de los vocablos adaptados y adoptados) y sociales (interacción con un grupo con intereses afines, cuyos miembros poseen un código cifrado a través del cual se comunican) dan forma a este fenómeno cuando se trata de una lengua que no está regulada por su uso.

⁷⁵ López Morales, Humberto, *Principios de Sociolingüística y Sociología del lenguaje*, Barcelona, Gredos, 2009, p. 84.

⁷⁶ *Ibidem*.

El corpus recolectado presenta estas variantes, que se encuentran tanto en la manera en que los usuarios escriben ciertos términos en que se omiten o añaden letras en cuanto a las palabras provenientes del japonés, y que está relacionado con la fonética de cada sistema lingüístico (*shounen* o *shonen*); aquellos que pertenecen a la misma raíz léxica, pero son expresadas con otros morfemas (deportes o deportivo); y otros que comparten rasgos semánticos, pero no se refiere estrictamente a cierto objeto, ofreciendo un aproximado de la denominación (*yaoi* o *shounen-ai*).

Parte de lo anterior entra en el apartado dedicado a la sinonimia, en especial, a aquellos que son difíciles de delimitar.

3.1.4 Casos de sinonimia

La sinonimia, de acuerdo con Ullmann, se da: “cuando dos o más palabras diferentes tengan el mismo significado”.⁷⁷ Ahora bien, tomando a Dubuc como base por sus definiciones y clasificaciones claras, se distinguieron los tipos de sinonimia.

En primer lugar, tenemos los sinónimos absolutos, los cuales son intercambiables, de acuerdo con sus precisiones semánticas y de uso, y, por lo general, poseen variantes de la misma unidad terminológica. Para identificarlos se debe establecer el factor conceptual y la ausencia de usos diferentes.

Dentro del corpus, tenemos *yaoi* y *Boys Love*, una palabra japonesa y una inglesa, mas este vocablo fue dado por los mismos japoneses y no por los extranjeros. Ambos hacen alusión al *manga* de temática homosexual y cuyo público son las jóvenes de entre 15 a 18 años; sin embargo, el término *Boys Love* suele emplearse también para denominar otro tipo de medios en que las relaciones homosexuales son lo central, por ejemplo, telenovelas, videojuegos, novelas y películas, por lo que tratamos la preferencia de un término sobre el otro para determinado contexto,

Los cuasisinónimos son otro tipo, los cuales define Lyons como: “Expresiones que son más o menos semejantes en significado; pero no idénticas.”⁷⁸ Si bien comparten los mismos rasgos semánticos o refieren los mismos significados,

⁷⁷ Ullmann, Stephen, *Introducción a la semántica francesa*, Barcelona, Instituto de Filología de la Universidad de Barcelona, 1986, p. 247.

⁷⁸ Lyons, John, *Semántica lingüística. Una introducción*, España, Paidós, 1997, p. 87.

no son intercambiables, ya que los términos están marcados por su uso durante el discurso. Se distinguen, más que por su identidad conceptual, por las marcas de uso de tipo sociolingüístico, geográfico, temporal, profesional, de competencia y de frecuencia.

Por último, los falsos sinónimos se delimitan a partir del conocimiento de los rasgos conceptuales compartidos, seguido del reconocimiento de los especificativos. En el caso del corpus, tenemos *monster* y *youkai*. Los *youkai* son criaturas del folklore japonés, lo cual hace que estos sean parte de su imaginario, basados en sus creencias sintoístas y budistas. Los monstruos (“monster”) son más bien genéricos y los que se conocen suelen apelar a criaturas feas y terroríficas para el hombre. Cada vocablo, aunque parezcan cuasisinónimos, tienen rasgos que los vuelven por completo diferentes, en falsos sinónimos.

3.2. Fichas terminológicas

Para sólo dejar la unidad terminológica en cuestión del uso y contexto, se deben separar la polisemia y la sinonimia, lo cual se logrará mediante la elaboración de fichas terminológicas.⁷⁹ Esto facilitará la comprensión y uso del vocabulario especializado en los géneros del *manga*, tanto del usuario perteneciente a la lengua de grupo de los *otaku* como del hablante que se acerca por interés, mediante el formato de fichas propuesto por Dubuc en su *Manual de Terminología*.

Su importancia radica que en ellas tendremos nuestro núcleo y soporte de información necesarios para realizar un análisis y, a partir de éste, la definición de la unidad terminológica que cumpla la función de decodificación de la lengua de grupo del *otaku* dentro de su contexto, delimitando y extrayendo signos y referentes según sea la necesidad del hablante.

Las fichas comprenden una serie de pasos para que su contenido no sea arbitrario. Primero, cada ficha se compone de diez campos, en caso de que un vocablo sólo haya aparecido bajo la forma de una sola lengua, es decir, sea monolingüe.⁸⁰ Los campos son:

⁷⁹ Ver anexo 3 en la página 185 para revisar las fichas terminológicas.

⁸⁰ Dubuc, Robert, *Manual de Terminología*, España, RiL, 1999, pp. 106-107.

1. Entrada. Unidad terminológica en orden sintagmático.
2. Fuente. En este caso, las escritas y las obtenidas de las usuarias expertas.
3. Fecha de la fuente. Año.
4. Referencias. Número del volumen o página citada.
5. Marcas gramaticales. Incidencia terminológica.
6. Marcas de uso y marcas lógicas. Usos debidamente comprobados.
7. Contexto. Cita extraída de la fuente en que figura la unidad terminológica como entrada cuando la fuente citada es una obra terminológica.
8. Áreas temáticas. Tres últimos niveles del árbol de dominio.
9. Firma. Código del redactor y fecha.
10. Claves de acceso. Elementos que permitan el acceso a la ficha si el término es desconocido.

Para comprender su elaboración se mostrará un ejemplo con el término “yaoi”:

Campo 1: yaoi	Campo 2: RIROU	Campo 3: 2009	Campo 4: 201	Campo 5: -	Campo 6: ES
Campo 7: <i>For women into homosexual love stories.</i> Historias de amor homosexual para mujeres.					
Campo 8: yaoi	Campo 9: COMAN	Campo 10: 2009	Campo 11: 148	Campo 12: -	Campo 13: ES
Campo 14: Abreviatura de yamanashi, ochinashi, iminashi, que significa “sin clímax, sin resolución, sin sentido”. Género que presenta historias de amor entre dos o más personajes masculinos, dirigido específicamente a mujeres. Los protagonistas desempeñan el sig. Rol: seme (papel activo, es rudo), y uke (papel pasivo, de aspecto delicado).					
Campo 15: boys love	Campo 16: KASTO	Campo 17: 2016	Campo 18: -	Campo 19: -	Campo 20: ES

Campo 21: ボーイズラブ、男同士の恋愛を題材を扱ったもの。 Los chicos se aman, algo relacionado con el romance de los hombres.					
Campo 22: <i>yaoi</i>	Campo 23: <i>BILIT</i>	Campo 24: <i>2009</i>	Campo 25: -	Campo 26: -	Campo 27: <i>ES</i>
Campo 28: Temática de contenido gay para un público femenino.					
Campo 29: <i>manga</i>		Campo 30: NA 18/15/01		Campo 31: GTM	

Al presentarse vocablos de otra lengua, el campo ocho pasó a ser el campo 1, y el resto se llenó siguiendo el orden original; esto se repite si hay una tercera lengua dentro del corpus, añadiendo al final los campos ocho y nueve originales. Es decir, si tenemos diez campos se trata de una ficha de tipo monolingüe, es bilingüe si son dieciséis, una plurilingüe si hay veintitrés.

En el caso de esta investigación, se optó por el formato secuencial, porque los campos correspondientes que complementan la información del término se ven en orden y en secuencia, lo que permite que la lectura de cada ficha sea más clara. Dubuc menciona que la ficha sintética: “es aquella que de una sola ojeada permite ver toda la ficha terminológica.”⁸¹

Sin embargo, para que la ficha no tenga errores en la definición, propiamente terminológicos, se deben considerar las siguientes características que Dubuc señala: claridad de estructura y sentido; adecuarse al concepto en cuestión y crear una relación recíproca entre términos; y concisión, para que la definición se limite a una sola frase que encadene los rasgos semánticos esenciales y jerarquice los rasgos conceptuales con el significado mismo.

Los tipos de definición también servirán para que aquella que busca el terminólogo sea la más adecuada, de acuerdo con las circunstancias y necesidades del usuario:

⁸¹ *Ibidem.*, p. 106.

- a) Definición por género próximo y diferencia específica. Se retoman los rasgos del término para situarlo en su género, es decir, dentro de un campo semántico al que pertenecen otros objetos, lo cual permitirá especificar los rasgos particulares.
- b) Definición por características circunstanciales. Se describen las particularidades en función de su naturaleza, efecto, materia, finalidad, causa, tiempo, lugar, etc.
- c) Definición por descripción con ayuda de los componentes. Se ubica el término dentro del género próximo y se enumeran sus partes constitutivas.
- d) Definición por sinónimos o paráfrasis sinonímicas. Se especifica el término a través del conocimiento del usuario de sus sinónimos.
- e) Definición por descripción de una acción. Se explica mediante la sucesión de operaciones en orden cronológico que son requeridas para su ejecución.

Se tienen claras las fichas y los tipos de definición, pero falta saber cómo se elegirá la palabra clave de la definición misma, de acuerdo con el término genérico, lo que sitúa al término respecto a su esencia; también, mediante fórmulas de inicio, regidas por palabras como “acción de”, “acción y efecto de...”, “dícese de...”, “se aplica a...” y “estado de...”; y, finalmente, con la sinonimia, al tomar en cuenta los tipos de ésta antes mencionados.

Aunque se tengan resueltos los aspectos de las fichas terminológicas, existe otro fenómeno que puede presentarse y cuya solución no se encuentre en otros ya mencionados, sino que se refiere a la creación de nuevos términos, o sea, de neologismos.

3.3. Neologismos

Para tratar este fenómeno de formación de palabras, Cardero define al neologismo como toda: “palabra, frase o giro de un idioma extranjero usado en el español (...) se toma prestado un signo que cubre un hueco de significación, pero con los recursos de la misma lengua el prestatario lo enriquece, ya sea a través de la neología de la forma o del significado o dejándolo como estaba.”⁸²

⁸² Cardero, Ana María, *Lingüística y Terminología*, p. 137.

Éstas son innovaciones que el hablante incorpora a su sistema lingüístico al asociar arbitrariamente sonidos o letras, o al usar elementos sintácticos y morfológicos de la lengua para generar nuevas palabras, o al resemantizarlas, o, el más frecuente, al introducir elementos de un sistema lingüístico a otro.

García Barreno menciona que: “En general, un neologismo terminológico, sea cual sea su proceso de formación, pasa a la lengua que lo recibe bien como préstamo, es decir, con su forma, a menudo modificada; bien como calco, traducido más o menos literalmente.”⁸³ Además, dice que estos: “suelen presentar una estabilidad mayor que el que se introduce en la lengua común, cuya vida es muchas veces efímera, sobre todo si no resulta necesario por competir con un equivalente en la misma lengua, o simplemente si el concepto que designa desaparece de la conciencia del hablante.”⁸⁴

Sobre la resemantización, de la cual se ha hablado en varias ocasiones, Zecchetto dice que: “busca dar un realce a un sentido ya existente, o a uno nuevo recuperado, ya sea en forma total o parcial”.⁸⁵ Asimismo, señala:

Los significantes y significaciones de los signos, símbolos, textos y discursos advienen al interior de los grupos sociales y culturales. Hay creaciones que quedan fijadas en el tiempo y, en cierto modo, se tornan “clásicos” referenciales para todo un grupo o una sociedad. (...) el proceso de asimilación semántica suele partir de elementos registrados y asumidos socialmente, los que luego son configurados desde algunas clases y estilos de lenguajes que permiten descifrarlos con otras significaciones. (...) Esta operación se basa en el supuesto de que los ciudadanos (o un grupo social significativo) que se desenvuelven en su contexto de vida cotidiana, conocen o tienen acceso a determinadas formas o expresiones culturales consignadas en el seno de la sociedad, y que para ellos poseen un significado corroborado por la práctica. Ya que la resemantización forma parte del continuo proceso de simbolización a la que está sometida nuestra sociedad, pasa a ser un elemento característico de la vida cultural. En efecto, los cambios constantes de sentidos y de significados de los objetos, de los eventos, de los personajes, se producen en las

⁸³ García Barreno, Pedro, “Nuevas palabras para nuevos tiempos”, p. 142, dentro de Vilches Vivancos, Fernando, *Creación neológica y la sociedad de la imaginación*, Madrid, Dykinson, 2012, p. 142.

⁸⁴ *Idem.*, p. 141.

⁸⁵ Zecchetto, Victorino, “El persistente impulso a resemantizar”, *Revista de Ciencias Sociales de la Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador*. No. 14. 2011: p. 127.

expresiones mediáticas, y acaban reemplazando los anteriores sentidos originales y conocidos.⁸⁶

Por tanto, la resemantización cuenta con dos procesos: el registro de lo asentado y trabajo de construcción del nuevo sentido. En el caso de la presente investigación, los *otaku* son portadores de imaginarios dirigidos al consumo, al espectáculo y a la cultura, que reflejan realidades ajenas y diferentes a las manifestadas dentro de su entorno, por lo que el proceso de resemantización es una vía para denominar esos nuevos significantes a formas ya existentes, y que sólo estos usuarios los comprenderán dentro de su contexto habitual, y el ya especializado como parte de su lengua de grupo.

Por ejemplo, el vocablo *cyberpunk* adquiere una resemantización (que puede ser visto como un enfoque distinto) como parte de los géneros del *manga*, ya que no se sitúa dentro de un mundo post-apocalíptico o en una utopía aparente en que el hombre es esclavo de la tecnología de punta y de la Inteligencia Artificial, como las novelas, series y películas occidentales tienen como arquetipos, sino que el *manga* le da mayor importancia a la relación entre la tecnología y el hombre, refiriéndose mayormente a la fusión entre ambos, cuyos temas y críticas filosóficas y sociales dan al *otaku* una percepción diferente sobre este subgénero de la ciencia ficción.

La sinonimia se encuentra también en el neologismo, aunque funciona más bien como una variedad hasta que las necesidades del hablante lo obligan a recurrir a su propio sistema para suplir la palabra extranjera. Esto provoca que no se pueda normalizar el uso de determinado término.

Por otro lado, los tipos de neologismos propuestos por Dubuc son cuatro: estilísticos, creados a partir de nuevas necesidades del hablante para denominar una realidad existente; tecnológicos, cuando se denomina una realidad nueva; sociales, que se refieren a palabras relacionadas con transformaciones sociales; y funcional, que se dan a través de los fenómenos de acronimia, siglación, abreviación, perifraseo y analogía.

⁸⁶ *Idem.*, pp. 128-129.

3.4. Procesos de formación de las palabras

En la presente tesina, aparte de estos elementos, debemos resaltar que sus modos de formación, de acuerdo con las características del corpus, están dirigidos al tipo indirecto, ya que se generan nuevas palabras al tomar una entidad léxica y dotarla de un nuevo significado; es decir, no habrá derivación ni composición, sino aspectos semánticos.

Dentro de la formación indirecta existen tres procedimientos de creación de palabras: los cambios gramaticales (que es nula dentro del corpus), las extensiones semánticas y los préstamos.

La extensión semántica se entiende como: "(...) la ampliación del significado de un término para que recubra una realidad próxima. Por lo tanto, siempre existe un parentesco entre el significado original y el nuevo. Este parentesco se establece por el desplazamiento de una relación lógica, por analogía o por asimilación."⁸⁷

Respecto a la relación lógica, el neologismo se da a través del cambio de perspectiva en consideración del término y su concepto. Estas relaciones de desplazamiento son las siguientes: de lo concreto a lo abstracto o viceversa; de la materia al objeto, en que la materia da su nombre al objeto; del signo al significado, cuya representación simbólica de un objeto denomina al objeto; de la parte al todo; de la causa al efecto; y del continente al contenido, mediante figuras retóricas como la metonimia.

La analogía, por otro lado, crea palabras a través del recuerdo que se tiene de la forma, es decir, se nombran objetos a partir de su figura, y de la función, cuya comparación se da con su uso.

La asimilación modifica el contenido semántico de un objeto y conserva el mismo nombre, por lo que se trata de una transferencia del nombre de un objeto a una nueva forma del mismo, cuyo resultado es un novedoso concepto del término.⁸⁸ Mas, debido a las características semánticas del corpus, se optó por cambiar la asimilación por dos figuras retóricas que dan mayor explicación al comportamiento de los vocablos: la metonimia y sinécdoque.

⁸⁷ Dubuc, Robert, *Manual de Terminología*, p. 147.

⁸⁸ Cfr., *Idem.*, p. 148.

3.4.1. Préstamos lingüísticos

El préstamo es el procedimiento que aparece mayormente dentro del corpus recogido, ya que se decidió el concentrarse en un tipo especial de vocabulario que incluye, en su mayoría, palabras de origen japonés, al tratar con un grupo específico de usuarios que se ha nutrido cultural y lingüísticamente del *manga*, cambiando su comportamiento social.

Sapir menciona al respecto que:

el tipo más sencillo de influencia que una lengua puede ejercer sobre otra es el “préstamo” de palabras. Cuando ocurre un préstamo cultural hay siempre la posibilidad de que se adopten igualmente las palabras con él asociadas. (...) El préstamo de palabras extranjeras trae siempre consigo su alteración fonética. Hay invariablemente sonidos extraños o peculiaridades de acentuación que no concuerdan con los hábitos de la lengua que adopta las palabras; es preciso cambiarlas para que hagan la menor violencia posible a tales hábitos.⁸⁹

Estas relaciones son frutos de la globalización, que ha permitido el flujo e intercambio lingüístico y, por ende, que parte de los vocablos en otras lenguas a los que hablantes de otras están más expuestos, como es el caso del *manga*, sean adaptados. Estos son los préstamos externos.

3.4.2. Tipos de préstamos

Se hablará de las diferentes formas bajo las que se pueden encontrar. Los préstamos externos se componen de los integrales, extranjerismos, calcos, préstamos naturalizados y préstamos falsos. Los préstamos internos, por su parte, se conforman mediante procesos de derivación y composición. Dentro del corpus abundan los del primer tipo, es decir, de los externos, por lo que se explicarán a continuación:

Préstamo integral (...) se traslada el término al sistema lingüístico que pide prestado sin que se produzca una modificación formal con el fin de nombrar una realidad que forma parte del universo de los locutores de esta última lengua. Extranjerismo (...) designa un préstamo integral, pero que se relaciona con una realidad que sigue siendo extranjera en el universo de los locutores de la lengua que pide el préstamo. Calco (...) traducción literal

⁸⁹ Sapir, Edward, *El lenguaje: introducción al estudio del habla*, México, Fondo de Cultura Económica, 1954, pp. 220 y 224.

que se hace de la forma lingüística extranjera en la lengua que toma prestado. Préstamo naturalizado. Se trata de que la forma lingüística extranjera tenga un aspecto morfológico más acorde con la lengua que toma el préstamo. Préstamo falso (...) es una palabra formada con elementos que morfológicamente pertenecen a la lengua que presta, pero que no existe como tal en esa lengua.⁹⁰

Cuando se traspasan términos de una lengua de especialidad a otra, dentro del mismo sistema lingüístico, nos referimos a préstamos internos. Este desplazamiento dentro de áreas específicas del conocimiento sólo tiene valor analógico, ya que cuando esto ocurre el contenido semántico es lo único que cambia.

3.5. Figuras retóricas

La última formación de palabras corresponde a las figuras retóricas, definidas por Beristain como:

la expresión ya sea desviada de la norma, es decir, apartada del uso gramatical común, ya sea desviada de otras figuras o de otros discursos, cuyo propósito es lograr un efecto estilístico, lo mismo cuando consiste en la modificación o redistribución de palabras, que cuando se trata de un nuevo giro de pensamiento que no altera las palabras ni la estructura de las frases. Las figuras son un fenómeno de la *dispositio* que "conforma el material bruto de la *inventio* y afecta a la *elocutio*."⁹¹

De acuerdo con la tipología que menciona esta autora, tenemos la siguiente clasificación de figuras: de dicción, que afectan la forma y pronunciación de las palabras, que corresponde al nivel fonético-fonológico de la lengua; de construcción, que ocurre dentro de la sintaxis, cuyo nivel es el morfosintáctico; tropos, que aluden al cambio de sentido, por lo que la léxico-semántica se encarga de ella; y de pensamiento, en que las ideas se ven bajo otro matiz del cual se supone dentro de su contexto, y su marco textual y lingüístico.⁹²

Debido a la naturaleza del corpus, el tipo de figura que nos interesa, y que aparece en ciertos vocablos, es el tropo, en particular, dos figuras retóricas pertenecientes a esta clasificación: la metonimia y la sinécdoque.

⁹⁰ Dubuc, Robert, *Manual de Terminología*, pp. 151-152.

⁹¹ Beristain, Helena, *Diccionario de retórica y poética*, México, Porrúa, 1998, pp.211-212.

⁹² Cfr. *Idem.*, p. 215.

3.5.1. Metonimia

Recurriendo nuevamente a Beristain, ella comenta que la metonimia es la: “sustitución de un término por otro cuya referencia habitual con el primero se funda en una relación existencial que puede ser: 1) Causal 2) Espacial 3) Espacio-temporal.”⁹³

El primer tipo se divide en dos: relación causal que engloba aquellas que son físicas, abstractas, autor por su obra y causa divina; y del efecto por la causa, a la cual pertenecen la reacción por el fenómeno que lo produce e instrumento por causa que lo activa. La relación espacial puede ser: del continente al contenido; de lo físico a la cualidad moral que allí reside; organismo donde se ejerce su función; del lugar por la cosa que de él precede; y del antecedente por el consecuente. Las convenciones culturales dan forma al tipo espacio-temporal, que pueden ser motivadas a partir del símbolo por la cosa simbolizada; y el autor por su obra en un sentido de contigüidad.⁹⁴

3.5.2. Sinécdoque

La sinécdoque, retomando la cita que hace Beristain de Fontanier, es: “la designación de un objeto por el nombre de otro objeto con el cual forma un conjunto, un todo físico o metafísico, hallándose la existencia o la idea del uno comprendida en la existencia o la idea del otro.”⁹⁵

Hay dos tipos de sinécdoque. La generalizante y deductiva que va de lo general a lo particular: por medio del todo, la parte; por medio de lo más, lo menos; por medio del género, la especie; por medio de lo amplio, lo reducido.

La particularizante e inductiva, en cambio, toma lo particular para abarcar lo general: por medio de la parte, el todo; por medio de lo menos, lo más; por medio de la especie, el género; por medio del singular, el plural.⁹⁶

Al considerar los anteriores puntos sobre los fenómenos creadores de palabras, el vocabulario del corpus seleccionado estará mejor delimitado y

⁹³ *Idem.*, p. 328.

⁹⁴ *Cfr. Idem.*, p. 328-329.

⁹⁵ *Idem.*, p. 464.

⁹⁶ *Cfr. Idem.*, pp. 464-465.

estudiado al identificar los neologismos, casos de sinonimia, préstamos lingüísticos y figuras retóricas, ya que eso nos dará resultados sobre el alcance que tienen los términos de los géneros del *manga* como fuente importante de estos procesos.

A continuación, se mostrará el corpus, así como el análisis de lo ya mencionado en el párrafo anterior.

Capítulo 4

El corpus de los géneros del *manga*

- 4.1. Corpus de los usuarios *otaku* de primera generación
- 4.2. Análisis de frecuencias de los géneros tipológicos
- 4.3. Análisis de frecuencias de los géneros temáticos
- 4.4. Clasificadores lingüísticos
- 4.5. Análisis gramatical: sustantivos
- 4.6. Variación
- 4.7. Interés cualitativo
 - 4.7.1. Tipo
 - 4.7.2. Vocablos
- 4.8. Interés cuantitativo en cuanto a las lenguas presentadas
- 4.9. Interés cuantitativo
- 4.10. Grafémica
- 4.11. Vacíos léxicos del español: japonismos
- 4.12. Vacíos léxicos en el japonés: anglicismos

El *manga* es virtual. El *manga* es sentimiento. El *manga* es resistencia. El *manga* es bizarro. El *manga* es *pathos*. El *manga* es destrucción. El *manga* es arrogancia. El *manga* es amor. El *manga* es *kitsch*. El *manga* es un sentir maravilloso. El *manga* es ... aún no hay una conclusión.

Osamu Tezuka

En este capítulo se presentará todo el corpus recolectado, el cual se conforma de dos partes: el obtenido de los usuarios expertos del *manga*, de fuentes escritas de tres idiomas (español, japonés e inglés), que consta de fichas terminológicas, con una explicación de los fenómenos en ellos hallados; y el compuesto por las respuestas de las encuestas realizadas a los *otaku* de primera generación, en que se hará hincapié en la escritura, reconocimiento de los géneros y grafémica.

La razón por la cual se desarrollará el corpus de esta manera es para que cada apartado demuestre el comportamiento de los términos en cada tipo de usuario, por lo que los matices de su uso y comprensión serán diferentes.

4.1. Corpus de los usuarios *otaku* de primera generación

Con la encuesta de tipo directo, ya mostrada antes, se recolectaron los datos, teniendo por separado los géneros demográficos y temáticos, a partir de imágenes y los títulos de los *manga* más representativos por cada referente.

A la transcripción de las respuestas no se les corrigió la ortografía, ya que no permitiría el análisis de variantes y grafémica, lo cual implicaría la misma normalización de la terminología.

A continuación, se presentarán todos los términos proporcionados por los informantes, de acuerdo con sus características, ya sea que el usuario esté familiarizado con ese *manga* o con aquellos afines, o que se hayan guiado directamente por la imagen mostrada.

Doraemon. Las respuestas dadas fueron diecisiete, dentro de las cuales encontramos tres vocablos japoneses “kodomo”, “shounen” y “shonen”, con frecuencia de cuatro, uno y dos. Cabe señalar que hay variantes en la escritura de “shounen” y “shonen”, siendo que el primero es la forma romanizada del japonés, y el otro es una variante a la cual se le suprime una letra para su mejor eufonía en español. Vocablos en español son cuatro: “infantil”, que es la traducción literal de “kodomo”, “comedia”, con frecuencia de siete, “comico”, y “aventura”. Este *manga* pertenece al género tipológico “kodomo”, enfocado en el público infantil (*kodomo*), cuyos géneros temáticos suelen ser la comedia y la aventura; en cambio, muchos que no conocen demasiados géneros, sean demográficos o temáticos, tienden a calificar todo como “shounen” (o “shonen”), ya que es de los más populares.

Saint Seiya. Esta obra forma parte del género tipológico “shounen”, con frecuencia de cuatro en este rubro, siendo menor el número de apariciones que el de “shonen” (con seis); el término “acción” contó con tres respuestas, lo mismo que su versión sin acentuar, “accion”; “drama chingón” fue un vocablo del tipo compuesto, ya que la palabra “chingón” muestra un grado de subjetividad calificativa, lo cual indica que el usuario que contestó esto conoce muy bien y le gusta este *manga*, puesto que la juzga así; “Shonen Jump”, en cambio, es el nombre de la revista japonesa que publicó esta obra, lo que significa que este *otaku* también la conoce bien por relacionarla con el *manga*. De las dieciocho respuestas obtenidas,

podemos deducir el hecho de que el campo semántico se compone del ya mencionado género demográfico, caracterizado de acción y drama, debido a que está enfocado en un público juvenil masculino.

Sailor Moon. Este *manga* pertenece al género tipológico “shoujo”, dirigido a las jóvenes, término que tuvo cinco apariciones dentro de las dieciocho respuestas, a la vez que su versión en que se omite la letra “u”, “shojo”, tuvo dos; los vocablos “magia”, “romance” y “fantasia” aparecieron dos veces cada una, mientras que “*maho shojo*”, “cursi”, “fantacia”, “accion” y “acción” sólo tienen una frecuencia. El campo semántico que rodea esta obra es de magia, centrado en el *mahou shojo* también, traducido como “chica mágica”, y que se caracteriza, justamente, porque estas chicas poseen magia, se mueven entre su mundo y un mundo fantástico y, hay un villano que derrotar, lo que le añade acción, y claro, en las historias pertenecientes al “shoujo”, hay siempre romance, señalado en la encuesta como cursi, dando a entender que hay un amor empalagoso dentro de la trama.

Nana. Es del género demográfico “josei”, puesto que es para un público femenino adulto, con temas románticos más desarrollados y profundos que en el “shoujo”. Los géneros temáticos más reconocibles fueron los que hacen referencia al amor: “romántico”, “romantico” (con frecuencia de cuatro), “romance” (con tres), “shoujo” (con tres) y “shojo” (con cinco), siendo que estos últimos dos pertenecen a otro género tipológico, pero como es más consumido el “shoujo”, suele pensarse primero en éste y no en el “josei”. El género “recuerdos de la vida” es también característico, ya que se evalúa el pasado y el presente en las decisiones amorosas de las mujeres protagonistas, por tanto, estos vocablos coinciden con el campo semántico particular del “josei”.

Neon Genesis Evangelion. Debido a la violencia presentada en esta obra, está clasificada bajo la tipología “seinen”. De las diecinueve respuestas, tres de ellas señalaron este vocablo, mientras que “shounen” y “shonen”, con tres apariciones, dejan entrever la confusión de identificar este tipo de *manga*; “mecha” tuvo frecuencia de cuatro, género que suele estar acompañado del “cyberpunk”, subgénero de la ciencia ficción; al tener esos componentes, el “suspenso” y la “acción” pertenecen al campo semántico de este género demográfico. Cabe

mencionar que una respuesta fue “Shonen Jump”, del cual se explicó anteriormente qué significa, aunque este *manga* no fue publicado en ella.

To Love-Ru. El género que tuvo mayor frecuencia (ocho) fue “ecchi”, aunque si contamos dentro de la misma las variaciones (“echi”, con cuatro, y “echy”), tenemos trece; el término “hentai”, que sería el equivalente en español de “pornografía”, tuvo cuatro apariciones, pero dadas las características del *manga*, que es más bien erótico (*ecchi*), tienden a fusionarse los géneros “harem”, es decir, que las chicas rodean a un chico y buscan que él elija a una de ellas, y el *fan service*, encontrado en la encuesta como “fan servis”, que más que un género es una técnica usada por el estudio de animación para dar las gracias a los fans, por lo general, mediante cortas escenas en que ocurren accidentes cómicos entre una de las chicas con el chico, en su mayoría, de tono erótico. Por tanto, el campo semántico se centra en la sexualidad y el erotismo que experimentan los jóvenes.

Kaichou wa Maid-sama. *Manga* perteneciente al género tipológico “shoujo”, por lo que las respuestas (diecinueve de veinte) dadas por los *otaku* son las particulares de éste, es decir, “comedia romántica”, “romance” (con frecuencia de ocho), “romántico” (con dos); “*shoujo*” (con cuatro) encuentra su variación con “shojo” (con cuatro), siendo esta misma cantidad de apariciones una muestra de la falta de normalización de estos términos japoneses.

Slam Dunk. Cuatro usuarios identificaron este *manga* por su género demográfico, “shonen”, mientras que doce de ellas lo hicieron con dos palabras que comparten la misma raíz: “deportivo” (con frecuencia de dos) y “deportes” (con diez), aunado a esto, una respuesta fue *spokon*, el término japonés equivalente a los vocablos mencionados; tres usuarios mencionaron que la “comedia” es parte también de esta obra. El “shounen” añade el valor implícito de que el contenido es para jóvenes, centrado en los deportes y con toques de comedia para que la trama sea más liviana. Esta fórmula es común en este tipo de historias.

Sekaiichi Hatsukoi. Uno de los géneros más reconocibles dentro de la encuesta fue el “yaoi”, de temática homosexual explícita, dirigido al público femenino, con dieciocho respuestas; si bien, no tiene “acción”, como fue señalado por un usuario, sí suele tener “comedia”, de acuerdo con lo que un *otaku* respondió. Es de los pocos rubros que fue contestado en su totalidad, lo que se debe a la gran

popularidad del “yaoi” dentro y fuera de Japón, ya que las chicas que consumen estos *manga* encuentran mayor romance y complicaciones amorosas que en las obras “*shoujo*”.

Citrus. También con una frecuencia alta, el “yuri” obtuvo quince respuestas, el cual es un género de temática lésbica explícita, lo que puede intuirse al revisar el resto de respuestas: “erótico” y, su equivalente en japonés, “ecchi”, “romance”, y dos contestaciones de “hentai”, que se refiere ya a las escenas sexuales. Por tanto, el campo semántico del “yuri” engloba los términos mencionados por los *otaku*, y se puede decir que, debido a lo anterior, es también uno de los géneros más leídos.

Uragiri wa Boku no Namae wo Shitteiru. Si bien este *manga* pertenece al “yaoi”, y por ello que doce respuestas fueron este término, lo es más precisamente en el subgénero denominado *shounen ai*, presente en la encuesta bajo su variación gráfica “shonen ai”, que muestra relaciones homosexuales implícitas, enfocado, más que en el amor de la pareja, en cuestiones de índole “sobrenatural”; éste vocablo aparece una vez, y de igual manera, “gore” y “accion”, a diferencia de dos usuarios que respondieron “vampiros”. Todos estos vocablos, como la única mención de “*shonen ai*”, son los campos semánticos que pertenecen a este género.

Sakura Trick. Lo mismo del párrafo anterior sucede aquí. Este *manga* es “yuri”, pero, dentro de la clasificación de éste, es “shoujo ai”, es decir, las relaciones lésbicas son implícitas. De quince fue la frecuencia de “yuri”, mientras que “romance” y “comedia romántica” tuvieron una respuesta cada una, y “comedia” tuvo dos apariciones. Por tanto, al igual que con el “yaoi”, suele generalizarse el género temático homosexual, dejando las particularizaciones fuera. El campo semántico se mantiene entre la “comedia” y el “romance”, dejando de lado el “hentai” y el “ecchi” presente en las respuestas de *Citrus*, lo que, al comparar ambas, podemos decir que, si bien no se usó el término “shoujo ai”, sí se entiende la diferencia semántica que engloba uno y otro vocablo.

Boku wa Tomodachi ga Sukunai. De género tipológico “shounen” (una frecuencia), que aparece con su variante “shonen” (con seis), este *manga* es un “harem”. Dentro de su campo semántico, el “ecchi”, “slice of life”, “drama”, “comedia”, “accion”, “suspense” (todas con sólo una frecuencia) y el “romance” (con dos) son temáticas generales del “harem”; el “yuri” (con tres) como tal, no suele ser parte del

“harem”, pero a veces las protagonistas femeninas llegan a tener momentos eróticos entre ellas para llamar la atención del chico, lo que entraría más como “fan service” y no como “yuri”.

Ouran High School Host Club. Perteneciente al género demográfico “shoujo” (con frecuencia de cuatro), con su variación “shojo” (con dos), y no “shonen” (con una) tenemos este *manga*, que, si bien es un “harem” (con dos), no lo es como el mencionado arriba, puesto que la chica es quien está rodeada de varios chicos que tienen interés amoroso hacia ella; a este género temático se le llama “otome”, “harem inverso” o “reverse harem”. Debido a esto, el campo semántico difiere al de la obra anterior; “romance” aparece tres veces, al igual que “accion” y “comedia”, mientras que “escolares” fue la respuesta de un sólo usuario; es decir, nada que ver con el campo semántico más erótico del otro tipo de harem.

Shokugeki no Soma. Sobre esta obra, seis *otaku* respondieron “ecchi”, uno escribió su variante “echi”, mientras que otro contestó “fan servis”; aparecieron tres géneros tipológicos: “shounen” (con frecuencia de dos) y su variación “shonen”, “shojo” (con dos), y “seinen” (con uno), cuestión que nos hace pensar que, debido al factor “comedia”, “tragedia” y “acción” (los tres con sólo una respuesta cada uno), causó confusión a quienes respondieron con un género demográfico y no con uno temático, del cual, el erotismo y lo pornográfico son la parte esencial de este tipo de *manga*.

Dragon Ball Z. Para este *manga* tan reconocido no hubo mucha variación en cuanto a vocablos obtenidos, mas sí hubo en cuanto a la escritura: “shounen” tuvo tres apariciones, aunque la forma que toma al suprimir la “u” fue de nueve; acción se presentó cinco veces, contrario a “accion” con sólo dos. El vocablo “Shonen Jump”, de nueva cuenta, hace referencia a la revista de *manga*, donde sí fue publicada.

Tiger and Bunny. Como las respuestas indican, esta obra pertenece al género demográfico “shounen” (con dos frecuencias, mientras que “shonen” tuvo cuatro). Como parte de las temáticas, en realidad, es del género “sentai”, que muestra a un grupo de súper héroes, pero ninguno de los usuarios lo reconoció en la encuesta; en cambio, tenemos “mecha” (con seis), tema recurrente en el “sentai”, “acción” (con

cinco), “futurista”, “ficción” y “aventuras” (con una cada uno). Por tanto, el campo semántico sí está constituido por los vocablos mencionados por los *otaku*.

Serial Experiments Lain. Al tratarse de una obra que trata temas más adultos, su tipología es “seinen” (con aparición de tres), lo cual es remarcado al encontrar sólo una vez “shonen”. En cuanto a las temáticas del “seinen” y de este tipo de *manga*, tenemos “terror” (con cuatro), “gore” (con cinco), “misterio” (con dos), “sci-fi”, “suspenso” y “sobrenatural” (cada uno con una sola frecuencia), por lo que el campo semántico oscila entre la ciencia ficción, la violencia, y el factor de misterio.

Sakura Card Captor. Al igual que con el caso de *Sailor Moon*, el “maho shojo” (con dos respuestas) engloba una serie de temáticas dentro de su campo semántico: “magia” (con cinco), “acción” (con dos), “romance” (con dos) y “fantasía”; el género tipológico, respecto a variación gráfica, son “shoujo” (con cuatro), “shojo” (con dos), “shonen” y “seinen” (cada uno con una presencia).

Deadman Wonderland. De demografía “seinen” (con tres respuestas), y no tanto “shonen” (con una sola), debido a la violencia del *manga*, podemos decir que el campo semántico de éste se conforma del “gore” (con diez), “acción” (con dos), “acción” (con dos) y “ficción”, “aventuras” y “suspenso” (con una cada uno), géneros de acuerdo con el “seinen”.

Gundam. Éste fue mayormente identificado como “mecha” (con diez respuestas), y no hay tanta variación en cuanto vocablos, pero sí en la escritura: “shounen” y “shonen”, “acción” y “acción” (dos cada uno), “ficción” y “ficción”, por lo que se puede decir que es uno de los géneros más reconocidos y el campo semántico del *mecha* es estable.

Samurái X (Rurounin Kenshin). Este *manga* fue clasificado tipológicamente por los usuarios como un “shounen” (con frecuencia de cinco), o “shonen” (con cuatro), mientras que, en cuanto a temáticas, hubo variedad ortográfica con “acción” (con tres) y “acción” (con dos), a la vez que “histórico” y “cultura” tienen una aparición cada una, “gore” tuvo dos, y “Shonen Jump” volvió a ser escrita, refiriéndose a la revista en que fue publicada. Dos términos nuevos fueron agregados bajo esta referencia, “cultura” e “histórico”, lo que significa que los *otaku* identifican aquellas obras que se basan en hechos verídicos de la cultura japonesa,

dando a entender la relación entre *manga*-cultura-pensamiento que ellos tienen ante el contacto con este tipo de historias.

Higurashi no Naku Koro ni. Uno de los referentes con mayor normalización, al no presentar gran variedad terminológica ni grafémica ni ortográfica: “gore”, con diecinueve respuestas, ante una sola variante “terror”. Si bien, ambas hacen referencia a la vulnerabilidad del hombre ante situaciones ajenas a él, hay gran diferencia hablando ya terminológicamente, puesto que el “gore” es la expresión de la violencia gráfica, mientras que el “terror” es la representación más alta del miedo que se siente, por lo que hay un factor en común entre ellas. Puesto a las anteriores características, el “gore” está más latente dentro de este *manga*, y es la primera palabra que se viene a la mente al pensar en él, razón por la que este vocablo tuvo mayor frecuencia y estabilidad.

Kodomo no Jikan. Sobre el género “loli”, o “lolicon”, fue una sorpresa que este término no tuviera más de tres respuestas, debido que la imagen usada de referencia mostraba a una niña y un adulto de manera sugestiva, y se trata de una temática popular; en cambio, las variaciones del mismo lexema, “romance” (con siete) y “romántico” (con tres), tuvieron mayor frecuencia. Por otro lado, “shoujo” y su variación “shojo” obtuvieron dos respuestas cada una, junto con “ecchi”, denotando el sentido erótico que el “lolicon” tiene, mientras que sólo un usuario escribió que pertenecía al género “cosas de la vida”.

Super Lovers. Una situación similar sucede con este *manga*, que pertenece al gran género del “yaoi” (que tuvo dieciséis respuestas), ya que, para ser más específicos, se trata del subgénero de éste, el “shotacon”, que se enfoca en historias de “romance” (con dos) entre un adulto y un adolescente o niño. Quizá, los usuarios que contestaron “yaoi”, no conocían el término “shotacon”, pero identificaron el género general al que pertenecía, posiblemente por la imagen mostrada o porque consumen estas historias.

Detective Conan (Meitantei Conan). Dentro de los vocablos obtenidos, tenemos dos tipológicos, “kodomo” (con una frecuencia) y “shounen” (con cuatro), aunando a éste la variante “shonen” (con dos); de estos dos, el “kodomo” encaja

mejor con el tipo de público para el cual está dedicado, aunque la confusión con el “shounen” puede ser debido al campo semántico que engloba este *manga*: como se supone por el mismo título, el personaje principal, Conan, es un niño detective que resuelve casos para la policía, por lo que los términos que surgieron a través de esto fueron “suspenso” (con cinco), “detective” (con dos), “aventura”, “acción”, “accion”, “drama” y policiaco” (estos con una sola aparición), es decir, géneros que convergen dentro de las novelas detectivescas.

Ghost in the Shell. Con seis términos diferentes, “gore” tuvo catorce respuestas, cuestión que también nos interesó porque se esperaba que la mayoría fuera “ciberpunk”, que sólo apareció una vez; lo anterior se debe a que este *manga* es uno de los mayores referentes de este subgénero de la ciencia ficción (o como apareció en la encuesta “sci-fi”, con dos de frecuencia), pero parece ser que los usuarios reconocen más la violencia gráfica que el entorno y desarrollo de la trama. Sólo un *otaku* contestó con un género tipológico, el “seinen”, el cual clasifica esta obra por las que presenta; de igual manera, “mecha” y “fantasia” no tuvieron más que una mención cada una.

Kuroshitsuji. Éste es uno de los rubros que tiene más variantes, siendo doce, a las cuales se les suman dos variaciones grafémicas: “shounen” (con dos apariciones) y “shonen” (con una), “acción” (con una) y “accion” (con cuatro); encontramos como género demográfico “seinen” (con una), pero si nos centramos en el “shounen” y la única aparición de “shonen ai” (recordando lo mencionado dentro del rubro de *Uragiri wa Boku no Namae wo Shitteiru*, tenemos un campo semántico más acorde con la obra: “gore”, “mayordomos”, “romance”, “magia”, “fantasia”, “suspenso”, “drama” y “misterio” (con tres). Sobre el término “mayordomos”, hay que señalar que no se refiere al personaje principal que es un mayordomo, sino a la profesión en sí misma, puesto que ya es un género que ha establecido sus propios arquetipos y estereotipos.

Accel World. Otra obra que cuenta con varias respuestas para darnos el género al cual pertenece. Cinco de ellas hacen referencia al género tipológico, “shounen” (con dos) y “shonen” (con tres); el resto son temáticos, pero que no tienen gran frecuencia, razón por la cual hay trece respuestas diferentes: “accion” (con

tres), “acción” (con dos), “comedia” (con dos), “sci-fi”, “mecha”, “cartas”, “misterio”, “aventura”, “comico”, “magia” y “fantasia”.

Fullmetal Alchemist. Género que tuvo veinte respuestas, no tiene más que cinco variantes terminológicas, añadiendo dos por causas de grafémica y ortografía: “shounen” (con dos) y “shonen” (con seis), y “acción” (con cinco) y “accion” (con cuatro); el resto, comparte una sola frecuencia cada una, “mecha”, “aventura” y “*Shonen Jump*”, con el caso de que este *manga* no fue publicado en aquella revista, pero suele ser un referente de obras de este tipo.

Magi. Con gran variación, sobre todo en cuanto ortografía y variantes de lexemas, tenemos términos como: “magico” (con tres de frecuencia), “magia” (con cuatro), “mágico”, “fantasía”, “fantasia”, “cómico”, “comedia”, “drama”, “aventuras”, y “acción”. Estos vocablos toman de campo semántico un entorno imaginario para nosotros, y que tres respuestas señalaran que es un “shounen” (con tres apariciones, si contamos dentro de lo mismo a la única respuesta que escribió “shonen”, mientras que “shojo” tuvo una sola una frecuencia), da mayor fuerza al resto de los vocablos, puesto que el género “shounen” suele connotar en sí misma la comedia, la aventura, la acción y el drama.

Monster. Los géneros temáticos mencionados por los usuarios son: “suspense” (con cinco respuestas), “gore” (con dos), “monster”, “acción”, “terror” (con dos), “accion”, “drama” y “sobrenatural”, que, juntos, nos dan el campo semántico que suele perfilar el género demográfico “seinen” (con tres respuestas, frente a una de “shonen”), enfocado en un público más adulto y temáticas más profundas. Como se mencionó, “monster” fue la contestación de un *otaku*, de lo cual cabe señalar que ésta pudo haber sido por dos factores: el usuario respondió eso al ver el título de la obra, *Monster*, es decir, por un fenómeno de analogía, o, bien, se puede pensar que la analogía se realizó con uno de los personajes al que se le llama “monster” (o “monstruo”), palabra que, además, tiene gran relevancia dentro de la trama.

K-On. Sobre esta obra, sólo hay un término que la identifica por el público al que está dirigido, el “shojo” (con frecuencia de dos); el resto, son binomios que combinan diferencias ortográficas: musical (con seis) y “musica” (con cuatro), “comedia” y “comico”, “colegial” (con dos) y “escolar” (con dos); a esta última pareja

se le puede sumar “slice of life”, que, si bien no es el equivalente en inglés de “colegial” o “escolar”, suelen ser temáticas que aparecen juntas y se complementan.

Chobits. Los usuarios escribieron tres géneros tipológicos para este *manga*: “shounen”, “seinen” y “shoujo” (con frecuencia de uno, más tres que tuvo su versión “shojo”, sumando cuatro en total), que, debido a las temáticas proporcionadas por los usuarios, podemos ubicarlo mejor en “shounen”, debido a que tenemos como respuestas “ecchi”, “romántico”, “romance” (con seis), “acción”, “comedia” (con dos), “fantasía” y “entretenimiento”. Sobre la palabra “entretenimiento”, nos llamó la atención que se tomara ésta como parte de una temática, ya que esto fue lo se les pidió que contestaran en la encuesta; quizá el *otaku* respondió esto porque la palabra “chobits”, dentro de la obra, es el nombre genérico que reciben unas muñecas robóticas que hacen compañía a las personas, siendo su entretenimiento, por lo que se hace una alusión a la acción de los personajes.

Nurarihyon no Mago. Como sucedió en el rubro anterior, tenemos tres géneros tipológicos para explicarnos el campo semántico presente en el *manga*: “shounen” (con cinco apariciones, siendo cuatro las de su versión “shonen”), “shojo” (con una) y “seinen” (con una); sin embargo, el “shounen” se adecua más con los temas dados por los usuarios, los cuales fueron “mágico” (con dos), “acción”, “aventura”, “magia”, “acción” (con cuatro), “magia”, “gore”, “sobrenatural” y “Shonen Jump”.

Uzumaki. En el caso de este *manga*, no hubo más de un género demográfico que apareciera, sólo “seinen” (con dos respuestas), lo cual significa que *Uzumaki* posee un tipo de público y temas delimitado. Al tratarse de un “seinen”, su campo semántico se compone de aquellos escritos por los *otaku* en las encuestas: “gore” (con dos), “sobrenatural” (con dos), “aventura” (con dos), “misterio” (con tres), “acción” (con dos), “acción” (con dos), “magia”, “suspense” y “terror”.

Lucky Star. En esencia, son tres géneros los que designan la temática: “slice of life”, “escolar” (con frecuencia de tres), y “comedia” (con diez, a la vez que su variante de lexema, “comico”, tuvo dos); es decir, los géneros están más establecidos al no haber obtenido más términos o variaciones de los mismos. En cuanto a la tipología, una sola vez son mencionados tres de ellos: “shojo”, que pudo ser la respuesta ante la analogía de ver la imagen de una chica; “seinen”, por las

características que nos dieron los *otaku*, no entraría bajo este género; y “kodomo”, que, quizá por el estilo simple del dibujo, se aludió a ello.

Inuyasha. Pertenece a la demografía “shounen” (escrita de esta forma sólo una vez). Que se le haya relacionado con el “shonen” (omitiendo la “u” y con cuatro apariciones), enfocado en varones jóvenes, explica que los usuarios hayan descrito temáticamente esta obra como “aventura” (tres), “acción” (tres) y “accion” (una vez). Debido al interés amoroso entre los protagonistas, cuatro encuestados conectaron el campo semántico del “shojo” con los temas de “comedia romántica” (una vez) y “romance” (dos).

Hellsing. Manga que es reconocido por el “gore” (que obtuvo doce respuestas) y tratar el tema del “vampiro” (con tres), es completado con “terror” y “acción”. Como tipología, tenemos “shounen” y “seinen” (con dos), por lo que este último, de acuerdo con los términos temáticos, englobaría mejor lo que representa la obra.

One Punch Man. Los géneros demográficos, en su mayoría, señalaron que este *manga* es un “shounen” (con frecuencia de cuatro, añadiendo dos de “shonen”; “seinen” sólo tuvo una); no hubo mucha variedad terminológica, sólo dos, hablando específicamente (ya que “Shonen Jump”, si bien es referencial en cuanto al género tipológico, no es como tal un género), que son “acción” y “accion” (con seis), “comedia” (con cuatro) y “comico”. Otro *manga* que está delimitado en cuanto a los temas presentes en la misma.

Gintama. Un caso similar ocurre en este rubro: el género tipológico con mayor frecuencia fue el “shounen” (con tres, sumando los dos de “shonen”; “seinen” obtuvo sólo una), mientras que las temáticas se delimitaron en “comedia” (con nueve) y “acción” (con una, añadiendo tres de “accion”), lo cual convierte este *manga* en uno de los más estables y normalizados.

Danshi Koukousei no Nichijou. Dos géneros demográficos fueron las respuestas de seis usuarios: “shounen” (con dos), “shonen”, “shojo” (con dos) y “shoujo”; el resultado está equilibrado, pero, si se considera que los protagonistas son solamente chicos de preparatoria, se podría optar por el “shounen”. Las temáticas se relacionan entre ellas, sobre todo si retomamos el hecho de los

preparatorianos: “escolar” (con tres), “recuerdos de la vida”, “psicológico” (con dos), y las variantes léxicas “comedia” (con cuatro) y “comico” (con uno).

Cowboy Bebop: Con veinte respuestas, los *otaku* mencionaron dos tipologías: “shounen” (con una, mientras que “shonen” tuvo tres) y “seinen” (con dos), siendo ésta la que se adecua más de acuerdo con los vocablos obtenidos, que son “sci-fi” y su equivalente en español “ciencia ficción”, “gore”, “suspense” (con dos), “misterio”, “accion” (con cinco), “acción”, “ficción” y “drama”

Como se observó en el análisis, algunos de los encuestados, al pedir que respondieran con un vocablo perteneciente a los géneros temáticos, contestaban con uno tipológico, es decir, si no conocían la temática, era más sencillo escribir el tipo de público al cual estaba dirigido tal *manga*.

Las variaciones léxicas fueron frecuentes, tales como “comedia” o “cómic”; obtuvimos también variaciones por escritura, o grafémica, como “shounen” o “shonen”, siendo estas diferencias las que tuvieron mayor registro de aparición, factor que hace pensar sobre la falta de normalización de estos términos y la adecuación que han tenido en el español para facilitar su pronunciación. Muchos vocablos fueron escritos con faltas ortográficas, es decir, sin acentos (“accion”) o con errores al escribir (“maguia”), aspecto que no se esperaría de jóvenes estudiantes, en la mayoría de los encuestados, y más porque están acostumbrados a leer, pero esto puede ser malo si los sitios en los que leen *manga* tienen estas faltas.

Partiendo de lo anterior, los términos se dividirán en dos tipos de análisis: géneros tipológicos y géneros temáticos, analizando la frecuencia de cada término, así como la frecuencia de uso de estos en japonés, español, y si el usuario se confunde al designar como “tipológico” o “temático” a un género.

4.2. Análisis de la frecuencia de géneros tipológicos

Una aclaración sobre lo anterior es que incluso los vocablos de origen inglés se considerarán como parte de los términos japoneses, debido que son préstamos que ellos conscientemente tomaron y adoptaron para su lengua de grupo. Posteriormente se hablará de los anglicismos.

Los términos que se analizarán por su frecuencia son aquellos recabados de las encuestas de los hablantes en la Friki Plaza. Se consideraron cinco rubros para

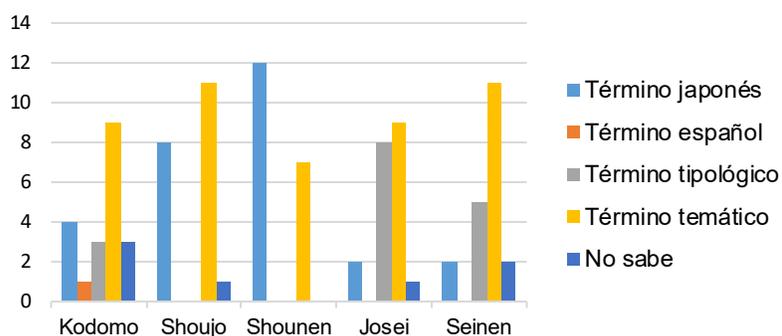
ello: en azul los términos de origen japonés; en naranja los escritos en español; en gris están aquellos vocablos que designan a algún género tipológico; los que refieren a los temáticos se encuentran en amarillo; y el azul no supo responder con el referente que se le mostró.

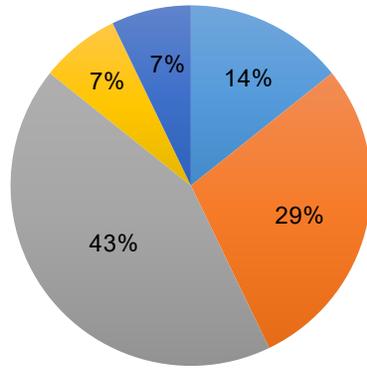
Las gráficas de barras representan la frecuencia del uso de los términos en cuanto a la respuesta que se tenía pensada como la correcta por cada rubro de la encuesta. En caso de los géneros tipológicos, que están establecidos por la audiencia hacia la que está dirigida, fue más sencillo partir de estos para analizar los datos obtenidos de los usuarios. Mientras, para los temáticos, se recurrió a asignar como referente para las contestaciones las clasificaciones de las fuentes *The rough guide to Anime* y *Conexión Manga*.

Las gráficas circulares tienen un valor de 100% (dividido entre el número de cada campo de la encuesta) y contienen la información de los veinte hablantes respecto a la frecuencia en que los vocablos (aquellos retomados de las dos publicaciones mencionadas en el párrafo anterior) aparecieron en las respuestas.

A continuación se analizarán las gráficas:

Gráfica 11: Frecuencia de los géneros tipológicos





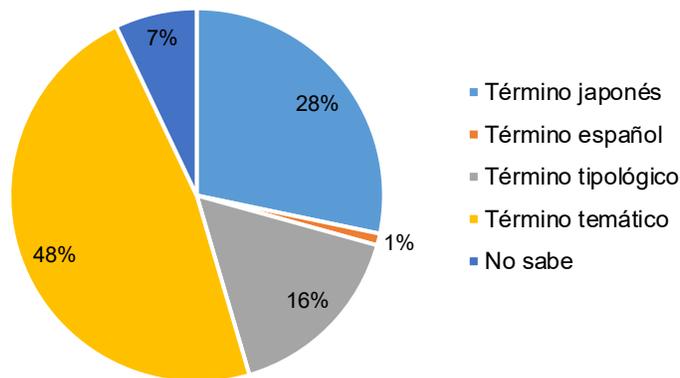
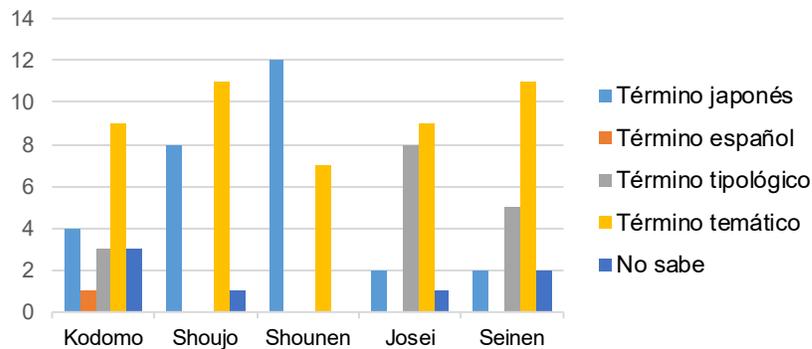
■ Kodomo ■ Shoujo ■ Shounen ■ Josei ■ Seinen

De suponer que los veinte *otaku* encuestados conocieran e identificaran los géneros tipológicos o demográficos, cada término, ya en su porcentaje total, valdría cien por ciento. Se nota una gran diferencia al ideal: los géneros tipológicos con el mismo bajo porcentaje (7%) son “josei” y “seinen”, ambos enfocados a un público joven adulto, cuyas temáticas tienden a ser más violentas, de ciencia ficción de índole pesimista y existencial, conflictos políticos, drama romántico e histórico mucho más desarrollados, que los que pueden leer en los *manga* más reconocidos en la encuesta, el “shoujo” (29%) y “shounen” (43%), las versiones jóvenes de los anteriores. El “kodomo”, (14%) dirigido al público infantil, está en un punto intermedio.

La identificación de los géneros dice mucho sobre la edad de los *otaku*. A estos se les limitó en la primera generación, es decir, de 20 a 35 años. Lo normal sería que los usuarios con este rango de edad leyeran *manga* con temática más adulta, como “seinen” o “josei”, pero el que hayan crecido con géneros infantiles y juveniles fue formando su gusto en etapa adulta de lo que se consume.

El “shounen” sobresale por ser de los géneros tipológicos más populares, debido al dinamismo visual y narrativo, cuyas temáticas de fantasía, comedia, acción, aventuras, etc., han ganado mayor terreno dentro de los *otaku* que otros géneros, por ejemplo, el “shoujo”, que suele estar más enfocado en historias románticas o comedia románticas.

Gráfica 12: Identificación del tipo de términos dentro de los géneros tipológicos del manga.

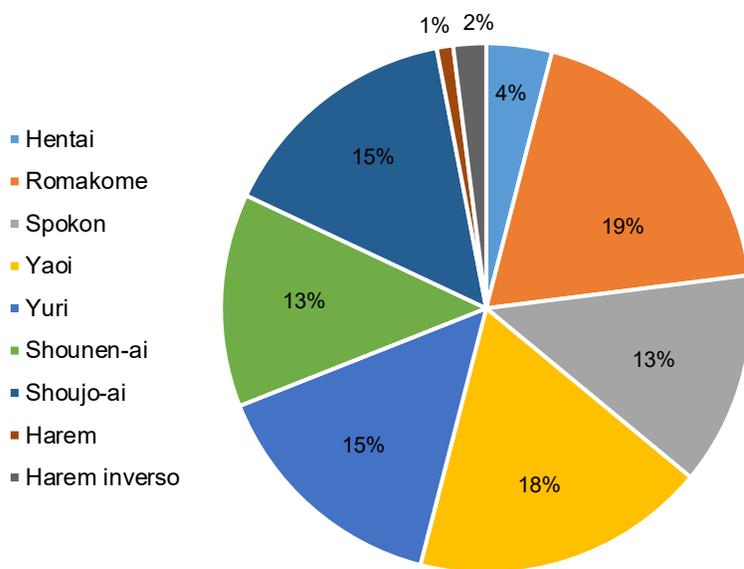
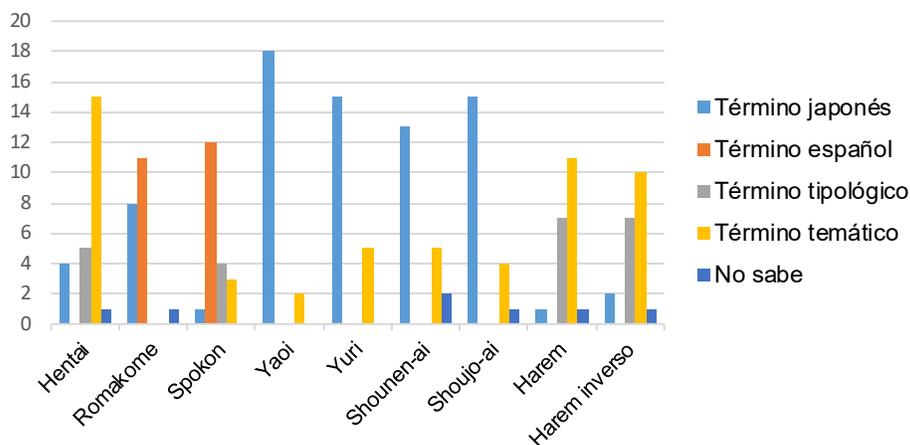


El empleo total de los términos asignados a cada género demográfico cuenta con la siguiente información: 28% de los *otaku* mexicanos emplearon el término japonés (“shounen”, “shoujo”, “kodomo”, “seinen” y “josei”) para denominar correctamente la imagen correspondiente mostrada en la encuesta; el 1% usó un término en español equivalente al original en japonés; el 16% usó un término erróneo de otro género tipológico; el 48% designó, en cambio, el término de un temático, los cuales están muy de acuerdo con los temas que cada demográfico contiene en su mayoría; el 7%, por otro lado, no supo qué responder.

4.3. Análisis de la frecuencia de los géneros temáticos

Ahora, se analizarán los resultados, divididos por la cantidad de géneros, en varias partes, para hablar de cada caso en particular, para terminar en una generalización.

Gráfica 13: Frecuencia de los géneros temáticos parte I

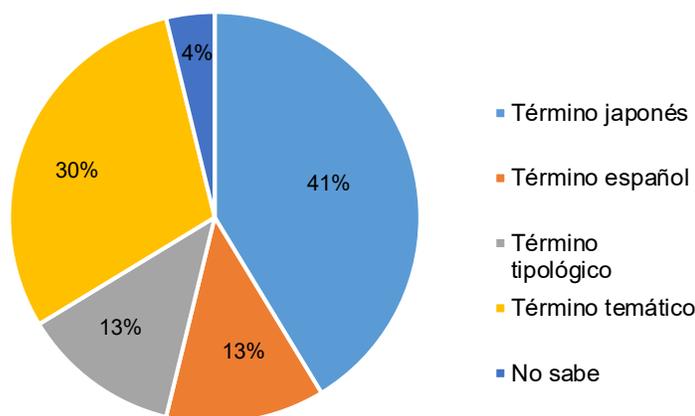


Al momento de realizar las encuestas, se tuvo influencia de la información de *Conexión Manga*, anteriormente revisada, y en los conocimientos personales como *otaku* de primera generación, para establecer criterios que limitaran lo más posible

cada género temático, ya que siempre los *manga* abarcan más de uno, y que fuera sólo un término el representativo por cada género. Por tanto, cada imagen colocada ya estaba designada a un término específico, por lo que la intención era conocer si el usuario las sabía distinguir.

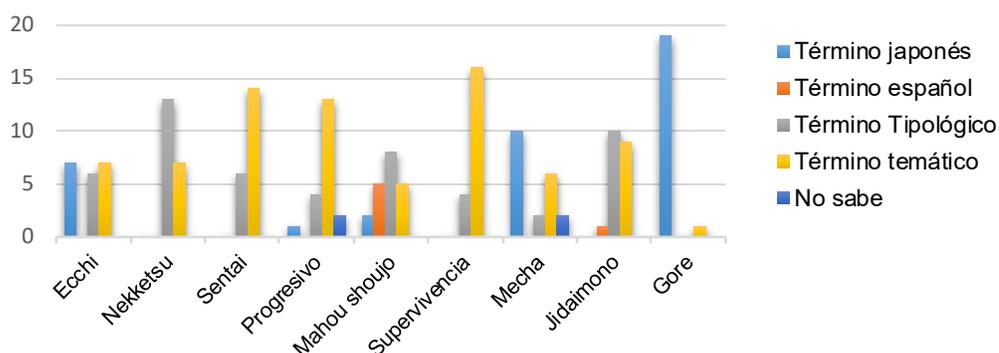
El 4% reconoció el género “hentai”; el 19%, el “romakome”; el 13%, “spokon”; mientras que el 13% pudo distinguir el “shounen-ai” del yaoi (18%); sus equivalentes, el “shoujo-ai” y el “yuri” comparten 15% de identificación; el harem obtuvo 1%, a diferencia del harem inverso con 2%.

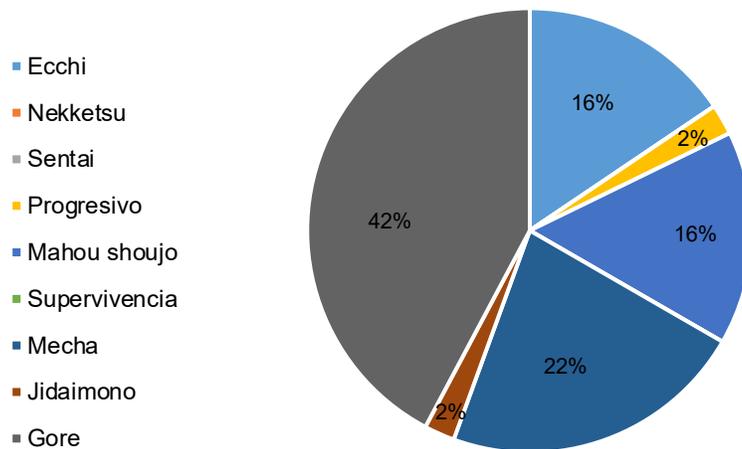
Gráfica 14: Identificación de los tipos de términos de los géneros temáticos parte II



En este primer apartado de géneros temáticos, el 41% de los usuarios usó un término japonés; el 13% empleó un término equivalente en español del japonés; otro 13% identificó el género temático con uno tipológico; el 30% usó el término de otro género temático; y el último 4% es de los *otaku* que no distinguió los géneros de este bloque.

Gráfica 15: Frecuencia de los géneros temáticos parte II

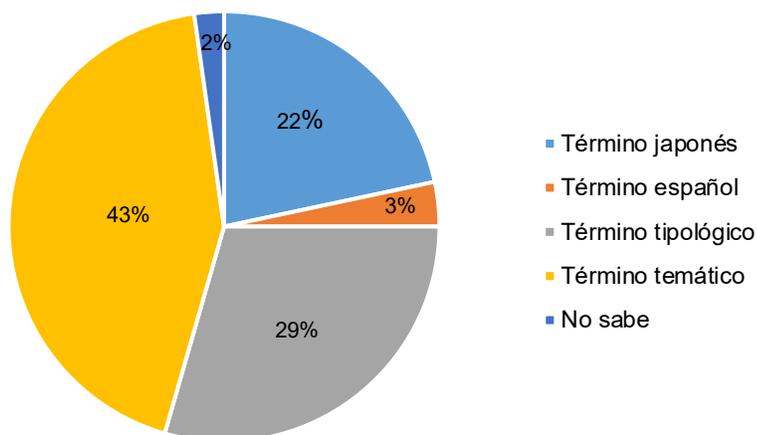




En esta sección sobresale el hecho de que tres términos no fueran empleados por los hablantes al referirse a un género específico del *manga*: “nekketsu” y “sentai”, ambos términos japoneses con ideologías marcadas de su cultura y que son parecidos en cierta manera, como se ha podido ver con las fichas terminológicas, no parecen ser del conocimiento de los *otaku* encuestados, ni siquiera un término en español que funja como equivalente en nuestro idioma, ya que tal realidad no la poseemos; el término en español “supervivencia” tampoco aparece dentro de las respuestas.

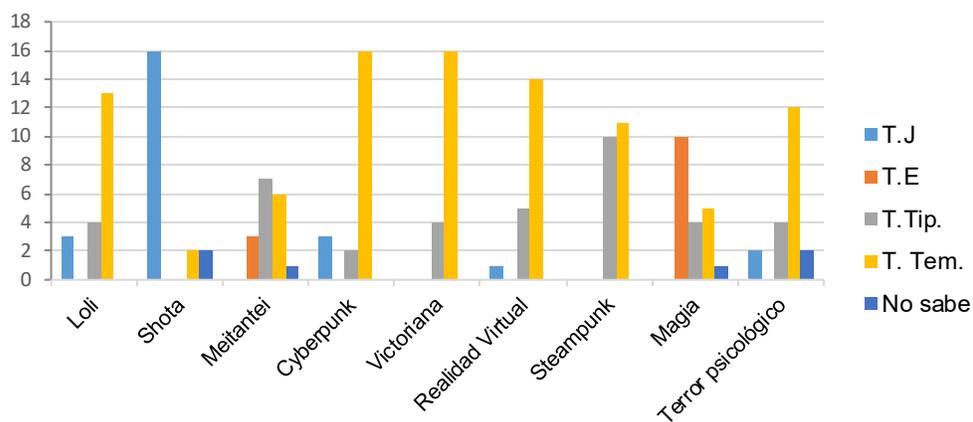
El género “gore” (42%) fue el más reconocido, ya que no es propio del *manga* y está muy presente en películas y videojuegos; el “mahou shoujo” (16%), “ecchi” (16%) y “mecha” (22%), todos términos japoneses con referentes meramente japoneses, por ser los géneros más populares dentro y fuera de Japón, los usuarios pudieron identificarlos mejor. Los que tuvieron menor frecuencia fueron “progresivo” y “jidamono”, con un 2% cada uno, por lo que podemos decir que el progresivo, dentro de la ciencia ficción, es de los subgéneros menos consumidos, mientras que el género histórico, quizá fuera de Japón, se le conoce más por otros términos temáticos, tal como acción, por lo que se desconoce el término japonés correspondiente.

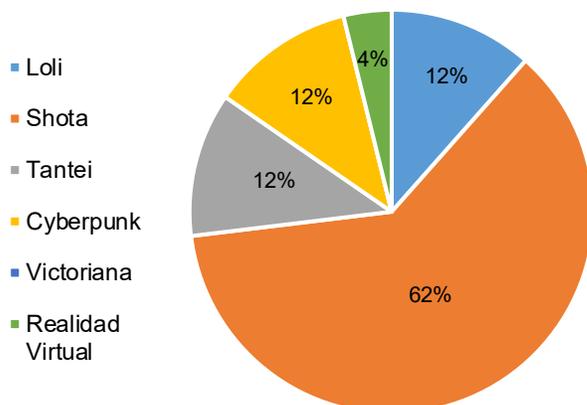
Gráfica 16: Identificación de los tipos de términos de los géneros temáticos parte III



Para estos géneros, los *otaku* usaron más términos en japonés (22%) que en español (3%); el 29% lo confundió con un término tipológico, mientras que un 43% escribió otro género temático; sólo un 2% no supo qué contestar.

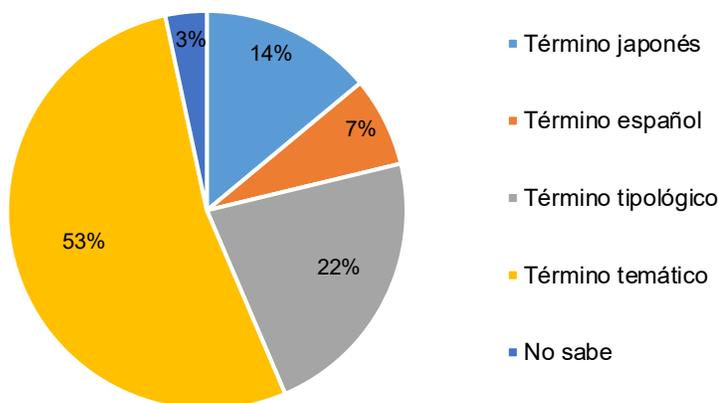
Gráfica 17: Frecuencia de los géneros temáticos parte III





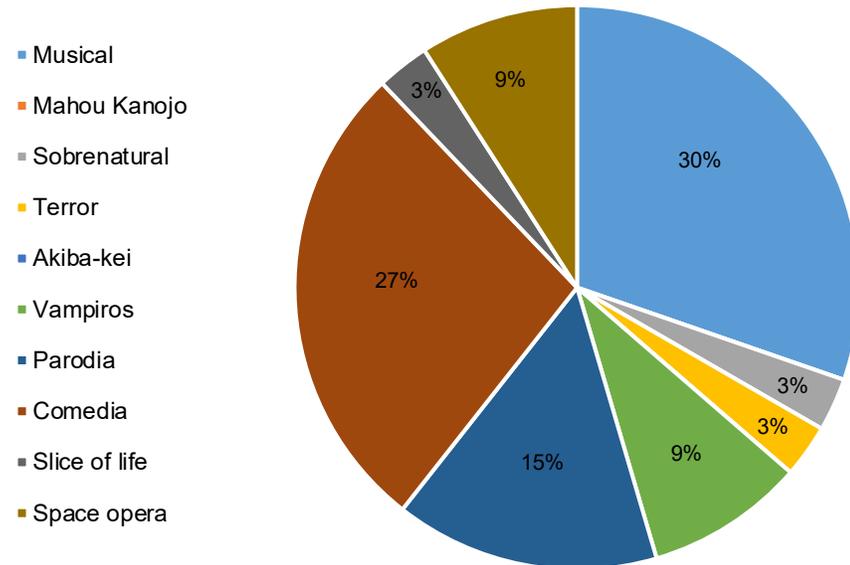
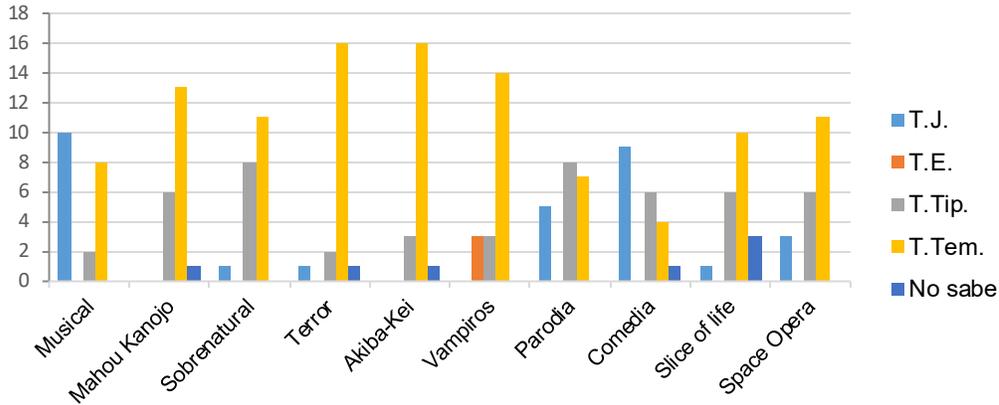
Dentro de esta tercera sección, el único término que no aparece es “victoriana”, referente a aquellos *manga* cuya ambientación ocurre en la Época Victoriana; por otra parte, “lolicon”, “tantei” y “cyberpunk”, compartieron el mismo porcentaje de conocimiento por parte de los usuarios (12%), siendo “lolicon” y “cyberpunk”, términos ingleses muy frecuentes dentro de la cultura pop japonesa; el 62% identificó el “shotacon”; y el 4% reconoció el género de “realidad virtual”.

Gráfica 18: Identificación de los tipos de términos géneros temáticos parte III



El 14% empleó un término japonés para los géneros antes mencionados; el 7% usó términos en español; el 22% escribió el término de alguno de los géneros tipológicos; un 53% se confundió con la denominación del término; y el restante 3% no supo contestar.

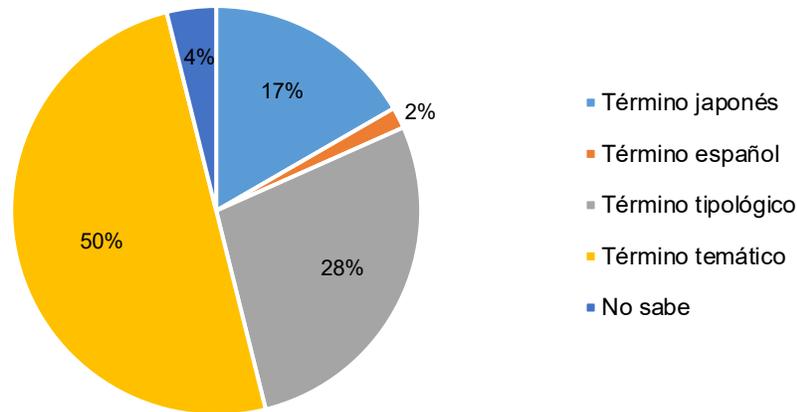
Gráfica 19: Frecuencia de los géneros temáticos parte IV



En esta última división de los géneros para su análisis, son dos términos los que no aparecieron: “mahou kanojo”, también conocido en inglés “magical girlfriend”, y “akiba-kei”, que es un tanto similar al género temático “otaku”, ya que “akiba” hace referencia al distrito de Akihabara, parte de la ciudad de Tokyo en que se concentran las tiendas especializadas en *manga*, *anime* y videojuegos, mientras que “kei”, significa estilo, es decir, se centra en los *otaku*, pero específicamente se entiende en México como fanáticos de estas expresiones culturales, por lo que se pueden manejar ambos términos como sinónimos, al tratarse de las aficiones de las

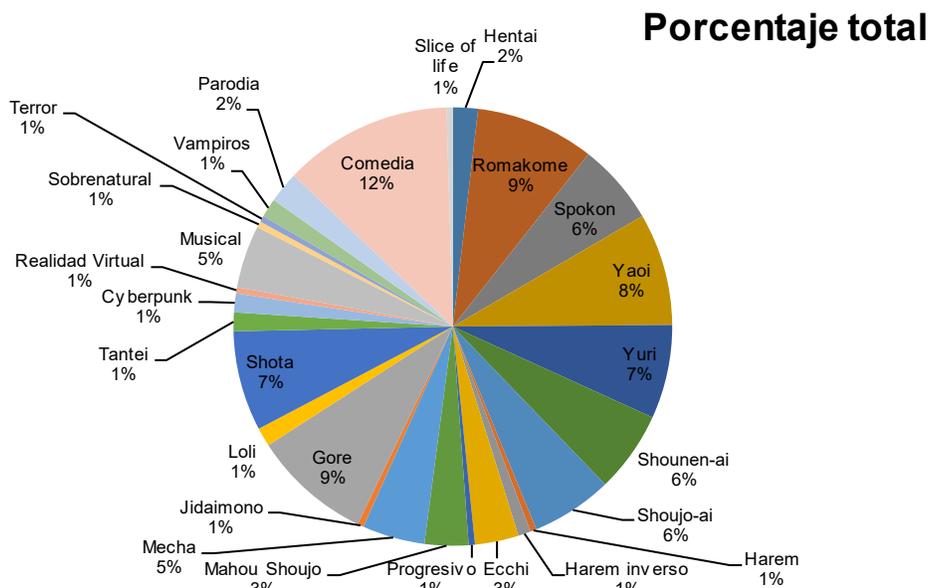
personas, al menos que se quiera hacer este matiz. El género musical (30%) y la comedia (27%) fueron los más reconocidos; seguido por parodia (15%); en empate “space opera” y “vampiros” con (9%); y, finalmente, con 3% cada uno, “terror”, “sobrenatural” y “slice of life”.

Gráfica 20: Identificación de los tipos de términos de los géneros temáticos parte IV



De los géneros anteriores: el 50% de los usuarios usaron otro término temático, el 28% dio un término tipológico; el 17% escribió términos japoneses, y un 2% en español; el 4% corresponde a que no supieron qué contestar.

Gráfica 21: Total de frecuencia de los géneros temáticos



Si se retoman los términos que obtuvieron un porcentaje de cinco o mayor número, sólo nueve de ellos fueron más frecuentes: cinco términos meramente japoneses (*yaoi*, *yuri*, *shounen-ai*, *shoujo-ai*, *mecha*); un término cuyo origen es inglés y es una contracción, pero cuyo uso es japonés (*romakome*); un término que mezcla dos palabras, una en japonés y otra en inglés, formando otro término a manera de acronimia (*spokon*); y dos términos en español (*musical* y *comedia*).

Los términos japoneses prevalecen, y bien se podrían agregar siete de ellos y no cinco, ya que la creación de los términos *romakome* y *spokon*, a pesar de presentar elementos de la lengua inglesa, se dio en Japón por japoneses, por lo que su uso es más japonés.

4.4. Clasificadores lingüísticos

Con base en los procesos de formación de palabras, explicados en el capítulo pasado, todos los vocablos del corpus recopilado (tanto de los *otaku* encuestados como de las fuentes escritas) se organizaron en clasificadores lingüísticos, al tomar en consideración que las palabras tipo son más bien variantes ortográficas o que provienen de la misma raíz, por lo que solamente los vocablos en español, japonés

e inglés se incluyero. Por tanto, debido al comportamiento y a las características lingüísticas y semánticas de los términos, se realizó la siguiente división:

1. Extensiones semánticas

1.1. Analógica. Dentro de esta clasificación se colocaron aquellos vocablos que reflejan una relación entre la imagen mostrada o el título del *manga* con el nombre del género temático o tipológico que se buscaba los *otaku* respondieran; entre estos: *cursi*, *Shonen Jump*, *drama chingón*, *meitantei*, *fanservice*; además de aquellos que, dentro del corpus de los hablantes expertos y las fuentes, muestran una relación analógica entre la denotación y connotación, entre ellos, *hard-boiled*, *yuri* y *bara*:

“Cursi” fue la respuesta dada al mostrar una imagen de *Sailor Moon*, obra conocida por ser de temática romántica. “Shonen Jump” no es un género, sino, el nombre de una revista japonesa que publica *manga*, generalmente, dirigido a jóvenes, característicos por ser de acción, peleas, deportivos y comedia. Cuatro respuestas de un solo *otaku* relacionaron los *manga* de acción *Neon Genesis Evangelion*, *Saint Seiya (Caballeros del Zodiaco)*, *One Punch Man* y *Nurarihyon no Mago* con la revista, aunque, en realidad, el segundo y cuarto *manga* mencionados sí se publican en la *Shonen Jump*. “Drama chingón” fue la respuesta de un usuario para el espacio correspondiente a *Saint Seiya*, la cual se caracteriza por la dosis de drama que los jóvenes protagonistas viven al enfrentarse con dioses y poner sus vidas en peligro, a la vez que tienen traumas de su niñez que deben superar. “Meitantei” significa “gran detective”, el cual no es un género, sino que se tomó parte del nombre de una obra famosa que tiene, justamente, a un niño detective como protagonista, *Meitantei Conan*. El vocablo “fanservice” designa situaciones que el autor dibuja en su *manga* para dar gracias a sus fans, entre ellas, cuestiones pícaras como que un chico sin querer toque los senos de la chica hasta escenas metaficcionales y cómicas, aunque suelen abundar las del tipo erótico. Los *otaku* que la escribieron relacionaron este recurso para referirse a las obras que suelen tener muchas escenas con connotación sexual, por ejemplo, *To Love-Ru* y *Shokugeki no Soma*.

El vocablo *hard-boiled*⁹⁷ debe su nombre a la analogía que lo relaciona el endurecimiento de un huevo al ser hervido, haciendo referencia al detective rudo que se enfrenta a situaciones violentas con una actitud "dura" hacia las emociones.

El género *yuri* encuentra su analogía directa con lo que en japonés se conoce como *yurizouku* ("tribu del lirio"), el cual denominaba a un tipo de teatro que tiene como protagonistas sólo a mujeres, quienes tendían a ser lesbianas. El por qué del lirio, es porque *yuri* significa esto, y es la representación de la sexualidad femenina. Por tanto, "yurizouka" fue tomado por el *manga* para dejarlo como *yuri*, con temática lésbica.

Bara significa "rosa" en japonés y, dado que se retomará posteriormente, se dirá sobre este término que la connotación de *bara* tiene un factor sexual, aludiendo a la fragilidad, fuerza y pasión de estas flores y su relación con la homosexualidad.

Hay que señalar que hubo una tendencia en cuanto a estos vocablos organizados bajo la categoría de analogías: el usuario que usó un vocabulario más coloquial fue el identificado como el *otaku* 17, escribiendo "cursi" y "drama chingón", siendo ambos *manga* de los más conocidos en México por la transmisión por televisión abierta de sus adaptaciones a *anime*. El *otaku* 15 fue quien tuvo la analogía con la revista Shonen Jump, por lo que podemos suponer que tiene un contacto mayor con los medios a través de los cuales accede a estas lecturas. El *otaku* 8, en cambio, identificó como "fanservice" dos obras muy marcadas con estos recursos de captación de público, cuestión que indica que este usuario consume con regularidad *manga* que poseen mucho *fanservice* o que son totalmente eróticos.

1.2. Metonimia. Ya que se designa una cosa o idea con el nombre de otra con la cual existe una relación de dependencia o causalidad, se clasificaron los siguientes vocablos que compartieran aquellos rasgos.

⁹⁷ De acuerdo con el Diccionario de Oxford, *hard-boiled* es un adjetivo con dos definiciones: "1) (of an egg) boiled until the inside is hardcompare. 2) (of people) not showing much emotion." Traducido como: "1) (respecto a un huevo) Hervido hasta que el interior esté duro. 2) (respecto a las personas) No muestra muchas emociones." Diccionario consultado en formato digital: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/hard-boiled (Consultado el 28 de marzo de 2019)

Cyberpunk tiene una relación causal, del tipo efecto por la causa, de la reacción por el fenómeno que lo produce. De acuerdo con la ciencia ficción, el *cyberpunk*:

Se caracteriza por dos vertientes: la *cyber*, donde los implantes, la realidad virtual, la ingeniería genética y demás parafernalia de alta tecnología cobran su razón de ser al servir como instrumento para potenciar las habilidades humanas; y la *punk*, reflejo de sociedades caóticas, donde la violencia urbana, la contaminación, la balcanización y el individualismo feroz entre otros aspectos muy poco fantásticos dibujan un futuro muy poco esperanzador.⁹⁸

De acuerdo con la cita, la avanzada tecnología y el descontento social tienen como consecuencia un mundo deshumanizado y trágico que es llamado *cyberpunk* al juntar los dos factores que provocan tal situación.

La palabra “bara” en japonés quiere decir “rosa”, flor que tiene connotación de amor, placer y, a la vez, fragilidad dentro del lenguaje de las flores, es retomada por los japoneses con esa misma connotación, pero introduciéndolo bajo el contexto homosexual. Los *manga bara* son aquellos que están hechos por artistas homosexuales, con la misma temática y dirigidos hacia ese grupo específico. Por tanto, es una metonimia espacio-temporal, del tipo símbolo por cosa simbolizada, puesto que este término es una convención social, dentro de Japón y de la comunidad homosexual.

“Seishun”, literalmente, significa “juventud” pero, dentro del *manga*, este vocablo hace referencia a aquellas actividades y emociones realizadas con pasión, que no siempre van ligadas con ser joven (hasta los 21 años, que es la mayoría de edad en Japón), sino con el espíritu. Este vocablo metonímico causal pertenece a la relación causal por abstracción, ya que lo designado, una emoción, es un pensamiento que surge de acuerdo con una palabra con la cual comparte una relación de juventud en su máxima expresión.

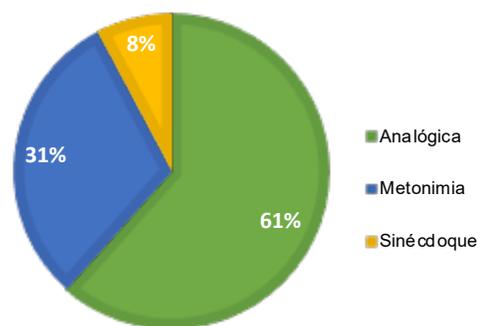
⁹⁸ Cita retomada de la página web Sitio de Ciencia Ficción <https://www.ciencia-ficcion.com/glosario/c/ciberpun.htm> (Consultado el 19 de abril de 2018).

El término “sentai” encaja con la metonimia de efecto por la causa, al ser del tipo de la reacción del fenómeno que lo produce, debido que originalmente, el vocablo denominaba a escuadrones de la fuerza aérea japonesa durante la Segunda Guerra Mundial; años después, se empezó a popular en la televisión las series en que un grupo de personas, distinguidos por colores y por tener habilidades superiores a la del hombre común, combatían contra monstruos o villanos. Bajo esta idea, de héroes peleando en conjunto por el bien de las personas, el término *sentai* obtuvo una connotación con los mismos rasgos, pero con el contexto actualizado.

1.3. Sinécdoque. Esta figura designa la parte por el todo, o viceversa. Un vocablo japonés tiene estas características.

El “otaku”, visto bajo su connotación, es aquella persona muy fanática de algo, sea un objeto o una actividad. Al ser una sinécdoque, estamos separando al *otaku* general (si pensamos que cada grupo social es un género en sí mismo), conservando sus rasgos semánticos, del *otaku* que nos interesa en esta investigación, es decir, de aquel fan del *manga* (una especie del *otaku* general que posee sus propias reglas y, incluso, tendría sub-especies).

Gráfica 22: Porcentaje de vocablos que son extensiones semánticas



2. Préstamos.

2.1. Externo integral. Estos no cambian su sentido ni su morfología al introducirse en otro sistema lingüístico, ya que reflejan, la visión del mundo de quien presta el vocablo. En esta clasificación se registraron 44 términos:

Cyberpunk, spokon, shitsuji, monster, mahou shoujo, Bakumatsu, Sengoku, henshin hero, yakyuu, tsuri, takkyuu, rikujou, suei, shougi, mahjong, keiba, kuruma, hashiri, kakutougi, kendou, juudou, karate, sentai, suiri, tantei, mahou, magical girlfriend, otaku, mangaka, yakuza, yanqui, doubutsu, maid, jinja, kamisama, kyoushi, host, hostess, ninja, youkai, shinwa, seisshun, gakushuu, bukatsu, yourinin, idol, iryou, oshigoto, videogame, gakuen, Boys love, kyuketsuki, rabukome.

Debido a la cantidad de vocablos, se tomarán tres ejemplos de su funcionamiento dentro del uso de los *otaku*.

Henshin hero llama la atención, primero, que para este término se ocupan dos palabras de origen distinto, japonés e inglés, de manera que ambas se complementan ante los vacíos semánticos de ambas lenguas, y, segundo, que se tomó como préstamo integral porque dentro de sí este vocablo incluye rasgos estereotipados que, si se traducen como “héroe que se transforma” no da el mismo sentido ni engloba toda su denominación.

Sengoku es el nombre dado a la época japonesa (1467-1568) que fue característica por el auge de la clase guerrera de los samuráis y por el conflicto armado que llevaron a cabo varios señores feudales para gobernar Japón de manera unida. Como término, denomina a aquellos *manga* que se ubican durante esta era, tomando como protagonistas a samuráis reales, así como hechos históricos, por lo que hablamos de obras históricas, agregando a veces elementos fantásticos. Por tanto, el vocablo debe tomarse tal como está, ya que, incluso si se traduce (Estados en guerra) no contiene toda la connotación que *Sengoku* posee.

Cyberpunk es de origen inglés, más específico, proviene de Estados Unidos, país que acuñó el término de “ciencia ficción” y a sus distintos subgéneros. Los japoneses y los mexicanos, adoptaron esa palabra sin modificar, aunque algunos hispanohablantes lo escriben “ciberpunk”, pero la mayoría lo escribe como en la lengua de origen. Además, ¿cómo traducirla? “Cyber” es “cibernético”, pero “punk” no tiene significado, es más una palabra que engloba a una subcultura urbana, una corriente musical y un pensamiento que tiene ciertas características, pero no posee un significado literal, sino que es un símbolo que se relaciona con una corriente contracultural y social. Debido a esto, se tomó el término como tal junto con sus connotaciones.

2.2. Extranjerismo. Éste se explica como aquellos vocablos que se toman de la otra lengua, pero que para quienes las toman se trata de una realidad que no poseen. Nueve fueron los que se ordenaron en esta clasificación: *Yaoi*, *yuri*, *bara*, *harem*, *kamisama*, *youkai*, *shinwa*, *western influenced fantasy*, *seisshun*.

Bara. De este término ya se habló, pero si se le estudia bajo la perspectiva de extranjerismo, sabremos que ello indica que, pese a que cada vez es más frecuente la expresión y liberación homosexual en México, sigue siendo un tema tabú, en especial, por el punto de vista de las religiones católica y cristiana y a la mentalidad conservadora de una buena parte de la sociedad mexicana; este término es usado en el *manga* para denominar esas obras hechas por y para homosexuales, que tienen gran cabida en Japón, a diferencia de México en que este tipo de materiales es escaso, o es mucho más difícil de encontrar por los estigmas sociales. Por tanto, el *bara* se encuentra alejado de nuestra realidad en ese sentido.

Kamisama. Son varios los *manga* cuya historia y personajes principales se basan en deidades (*kamisama*) del Sintoísmo, religión originaria de Japón, las cuales suelen ser espíritus que representan a la naturaleza o de personas honorables o de antecesores. Retomando las religiones monoteístas existentes en México, resultan lejanas la veneración y rituales hacia la naturaleza como una divinidad. Si bien, se podría traducir literalmente como “dios”, el tratar este término como calco malentendería el significado pleno de *kamisama*, puesto que se entendería, debido a la cultura mexicana, que el *manga* se enfocaría en el dios de las creencias religiosas que tienen un único dios.

Youkai. Este vocablo remite a la imagen de los monstruos que pertenecen al folklore japonés, los cuales se creen son mil de ellos, por lo que se puede pensar en el gran imaginario con el que cuentan. Sus criaturas difieren de los fantasmas mexicanos o de los monstruos de la mitología griega, ya que los *youkai* están muy ligados con el sintoísmo, por lo cual, es una visión del mundo original del pueblo nipón. Por tanto, aproximarse a un significado en español como “monstruo”, “aparición” o “espíritus”, no incluiría el aspecto folklórico y sintoísta que connota este término.

2.3. Calco. Aquellas palabras que fueron traducidas por los *otaku*, sea del japonés o inglés, y que se usan como tal para denominar los géneros fueron veintitrés:

Mayordomo, deportivo, ciencia ficción, recuerdos de la vida, cosas de la vida, vampiros, magia, sobrenatural, comedia, fantasía, acción, escolar, musical, romance, misterio, terror, aventuras, infantil, histórico, suspenso, batallas, moto, magia.

Infantil. Es el equivalente en español del género tipológico *kodomo*.

Mayordomo. Es el equivalente en español del género temático *shitsuji*.

Recuerdos/Cosas de la vida. Es el equivalente en español del género temático *slice of life*.

2.4. Interno. Se consideraron como internos aquellos términos que no son estrictamente de los géneros del manga, sino que se tomaron de otras lenguas especializadas, siendo la mayoría de literatura y cine. Estos fueron 63, y se hallan vocablos en español, japonés e inglés:

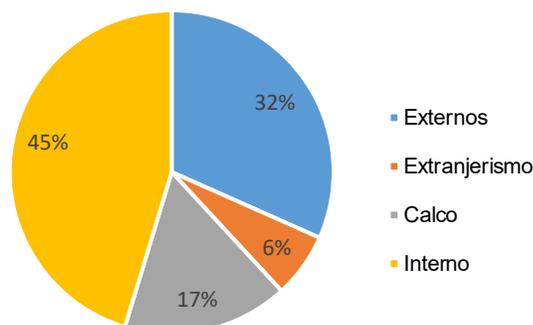
Cyberpunk, *lolicon*, *gore*, *slice of life*, fantasía, comedia, romance, comedia romántica, drama, ficción, vampiros, detectives, *sci-fi*, ciencia ficción, *science fiction*, escolar, musical, deportivo, erótico, acción, cultura, magia, sobrenatural, misterio, entretenimiento, terror, aventuras, tragedia, futurista, cartas, histórico, suspenso, *space opera*, *time traveler*, *dark fantasy*, *battle*, *dance*, *basket*, *tenis*, *volley*, *boxing*, *bouken*, *denki*, *isekai*, *parody*, *parodia*, *fuushi*, *fujouri*, *yanqui*, *yakuza*, *kaitou*, *keisatsu*, *hanzai*, *gamble*, *ongaku*, *hard-boiled*, *circle*, *videogame*, *gourmet*, *Boys love*, *rabukome*, *love story*, psicológico.

Cyberpunk. Originalmente, subgénero de la literatura de ciencia ficción.

Lolicon. Vocablo que se deriva de *Lolita Complex*, término dado a partir de la novela *Lolita* de Vladimir Nabokov, que designa a una jovencita sexualizada que llama la atención de los hombres. Por ende, es un término tomado del contexto literario del que se originó.

Hard-boiled. Subgénero literario de la novela negra.

Gráfica 23: Porcentajes de vocablos que son préstamos lingüísticos



3. Neologismos

3.1. Resemantización. Ésta: “(...) atribuye nuevos significados a varias palabras (...) acudiendo a su etimología, su objetivo es exponer de la manera más precisa su pensamiento (...).”⁹⁹ Nueve son los vocablos que tienen este fenómeno:

Cyberpunk, bara, shotacon, sentai, gyakku harem, harem, magical girls, otaku, seishun, space opera.

Cyberpunk. Para la literatura de ciencia ficción, se centra en un mundo post-apocalíptico en el cual el hombre se ve sometido por el poder que la tecnología avanzada ha ganado ante la deshumanización de la sociedad. Para los japoneses, el *cyberpunk* es el mundo en el cual el hombre y la máquina han llegado al punto de fusionarse, bajo un trasfondo filosófico.

Shotacon. Debido al personaje Shotarou Kaneda, de la serie *Tetsujin 28-gou* o *Ironman 28*, se contrajo su apellido y se le agregó el término *complex*, dando como resultado un término especializado que designa el gusto de jóvenes o adultos por niños tiernos y lindos. Se resemaniza, por ende, el apellido del personaje para darle otro matiz, junto con el otro vocablo que ya tiene una carga semántica fuerte, siendo, además una analogía de *lolicon* (Lolita complex).

⁹⁹ Lara, Luis Fernando, *Herencia léxica del español de México*, México, Colegio Nacional, 2016, p. 119.

Sentai. De éste, hay que retomar cómo del término especializado de escuadrones de las fuerzas aéreas japonesas durante la Segunda Guerra Mundial, se resemantizó el significado, manteniendo sólo el aspecto del escuadrón y añadiéndole al vocablo la idea de héroes que luchan contra monstruos.

3.2. Estilístico. Bajo esta categoría se colocaron los neologismos que entraron a la lengua de los *otaku* al denominar realidades existentes en la lengua que presta, mas lo son nuevas para quienes las piden; quince vocablos pertenecen a este rubro:

Kodomo, shounen, shoujo, seinen, josei, yaoi, yuri, bara, ecchi, hentai, shounen-ai, shoujo-ai, Bakumatsu, Sengoku, sentai, nekketsu, Boys love, rabukome, fanservice.

Sentai. De éste ya se ha hablado, pero analizándolo como neologismo estilístico representa una realidad sobre héroes que no se conocía en este lado del mundo, donde muchos de estos poseen súper poderes y luchan contra criminales, sino que vemos personajes que tienen ciertas cualidades y pelean contra monstruos gigantes mientras trabajan como una unidad.

Nekketsu. Este vocablo designa a aquellos *manga* que tienen como protagonistas a jóvenes amigos que tienen súper poderes y que pelean juntos por un objetivo común, siempre movidos por la sangre caliente que recorre sus cuerpos ante nuevas experiencias.

Sengoku. Las palabras que nos hablan sobre épocas de otros países no están en nuestro vocabulario, como es el caso de *Sengoku*, que habla de un período histórico, de un contexto y personajes, que son ajenos a nosotros, ya que las clases de historia mundial no abarcan la historia de países orientales.

3.3. Tecnológico. Diez vocablos pertenecen a esta división de los neologismos que se refieren a nuevas realidades, por lo general, aquellos que pertenecen al ámbito de la ciencia ficción:

Futurista, *mecha, cyberpunk, mahou shoujo, space opera, time traveler, henshin hero, isekai, danjougyakuten, youkai.*

Mecha. Si bien, *mecha* es el acortamiento de una palabra inglesa, los japoneses la tomaron como propia para darle un nuevo sentido; las obras de este tipo se enfocan en robots gigantes pilotados por jóvenes, y también por robots

biológicos que son piloteados a través de la sincronización nerviosa entre ambos. Este tipo de máquina aún no existe en nuestro mundo.

Cyberpunk. Se retomó este vocablo, ahora bajo la perspectiva de un mundo en que las máquinas y el hombre se mezclan y es difícil señalar la diferencia entre ellos, en especial cuando el orden social va decayendo. Pese que la tecnología ha permitido avances en la vida humana, aún no se llega al grado que el género *cyberpunk* nos plantea.

Space opera. En su origen, relataba historias de aventuras tratadas de forma romántica y que tiene lugar en el espacio, pero los japoneses cambiaron la parte del amor para centrarse en peleas y explotar más las aventuras en distintos planetas o en la galaxia. Los viajes al espacio, de la manera mostrada en este subgénero, siguen sin ser posibles.

3.4. Social. De las transformaciones sociales vistas a través del *manga* son diez dentro del corpus:

Yaoi, yuri, bara, otaku, mangaka, yakuza, yanqui, kaitou, idol, Boys love.

Bara. Con lo que se sabe de este vocablo, la realidad homosexual en Japón es diferente al punto de vista que hay en México, al punto de que existe un término especializado para los *manga* que están hechos por y para un público determinado.

Otaku. Es un vocablo que denomina a un grupo social, relativamente nuevo, que se ha creado a raíz de intereses y experiencias similares, con lo que se han forjado una identidad.

Idol. Para los japoneses, los *idol* son cantantes, actores de voz y actores a la vez, quienes tienen una carga moral importante al ser los modelos a seguir del público en general.

3.5. Funcional. Los vocablos que, a través de los fenómenos de acronimia, siglación y abreviación, aparecen en el corpus son cinco:

Mecha, lolicon, shotacon, rabukome, yaoi, spokon.

Mecha. Su origen proviene del inglés; a través del proceso de abreviación de “mechanical” (“mecánico”, en español), se formó el que es el término del género del *manga*: *mechanical* > *mecha*.

Lolicon. La novela *Lolita*, de Vladimir Nabokov, que fue controvertida por mostrar una relación entre una jovencita sexualizada de nombre Lolita y su

padraastro, fue la inspiración para crear el término *lolicon*. En Japón, su matiz no aplica tanto a este tipo de chicas, sino a niñas adorables y sus relaciones con adultos u otras niñas. En cambio, “lolita”, en el país nipón, es una cuestión estilística en los barrios de moda tokiotas y muy seguida por los jóvenes, con diferentes vertientes. El proceso de formación de término se debe a dos casos de abreviación en “Lolita” y “complex” (“conpurekkusu”, escrito y hablado bajo su adaptación al japonés), y de su unión como acronimia:

<i>Lolita</i> > <i>loli</i>	}	<i>Lolicon</i>
<i>Conpurekkusu</i> > <i>con</i>		

Shotacon. En 1960, se origina la palabra, que está dado por el proceso de doble abreviación del apellido del personaje Shōtarō Kaneda de la serie *Tetsujin 28-gou*, o *Ironman 28*, y el de la palabra inglesa *complex*, además de un fenómeno de acronimia:

<i>Shotarou</i> > <i>shota</i>	}	<i>Shotacon</i>
<i>conpurekkusu</i> > <i>con</i>		

Rabukome. Al igual que las anteriores, el término es el producto de un proceso de abreviación y acronimia de “rabu” (del inglés “love”, pero escrito y pronunciado por los japoneses al adaptarla a su lengua) y “komedii” (también del inglés “comedy”), que es la manera más práctica de denominar al *manga* de comedia romántica:

<i>Rabu</i>	}	<i>Rabukome</i>
<i>Komedii</i> > <i>Kome</i>		

Yaoi. Género nacido en 1970 que, a diferencia del *bara*, muestra relaciones homosexuales, sean explícitas o implícitas, que están realizadas por mujeres para un público femenino, por lo que el contexto social marcado y el estilo de dibujo muy delicado en los hombres es atractivo para ellas, siendo este tipo de historias una idealización del amor. Este término, que significa “sin clímax, sin resolución, sin sentido”, se forma mediante el fenómeno de siglación:

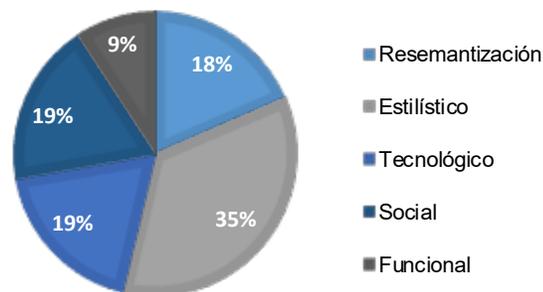
Yamanashi ochinashi iminashi* > *yaoi

Spokon. Término dado a aquellas obras que se centran en actividades deportivas, sean de nivel escolar y amateur hasta el grado profesional. Por proceso

de abreviación de *sports*, “deportes” en inglés, y *kondo*, que significa “espíritu”, formando la acronimia que resulta en este vocablo.

Sports > Spo	}	<i>Spokon</i>
Kondo > kon		

Gráfica 24: Porcentaje de vocablos que son neologismos



4. Sinónimos

4.1. Absoluto. Estos son intercambiables y suelen poseer variantes de la misma unidad terminológica.

Kodomo e infantil. El primer vocablo es el término japonés, mientras que el otro es su traducción al español y que se entiende como el mismo género, prueba de ello son las respuestas de los usuarios que, al no escribir *kodomo* al preguntarle sobre qué género tipológico es *Pokémon*, escribieron infantil, comprendiendo lo que el término implica.

Mahou y magia. Lo mismo ocurrió en este caso, ya que en la encuesta donde se pregunta sobre el género temático de *Magi*, algunos usuarios contestaron *mahou*, mientras que otros escribieron “magia”, es decir, aunque uno es la traducción del otro, los *otaku* conocen la palabra japonesa y, por lo mismo, fue su elección optar por “magia”.

Slice of life, cosas de la vida y recuentos de la vida. *Slice of life*, el término usado en japonés, significa literalmente “parte/rebanada/corte de la vida”, que, traducido tal cual, no tiene mucho sentido, por lo que su interpretación semántica se encontró bajo dos formas, “cosas/ recuerdos de la vida”. Con esto, ambas formas

en español son sinónimos absolutos, puesto que la designación de sentido es igual a la del término original.

Yaoi y *Boys Love*. Ambos son términos dados por japoneses pese a que el segundo vocablo esté en inglés, y hacen alusión al *manga* de temática homosexual y cuyo público destinado son las jóvenes de entre 15 a 18 años; el término *Boys Love*, además, suele emplearse también para denominar otro tipo de medios en que las relaciones homosexuales son lo central, por ejemplo, telenovelas, videojuegos, novelas y películas.

4.2. Cuasisinónimo. Son aquellos que comparten los mismos rasgos semánticos, pero no son intercambiables, ya que estos están marcados por su uso.

Shounen-ai y *yaoi*. Del *yaoi* ya se ha explicado el significado y uso que tiene como género. Comparte con el *shounen-ai* el rasgo semántico de tratar la homosexualidad, con la diferencia de que en ésta no hay situaciones explícitas, sino que son muy sutiles y se entiende que ambos personajes se sienten mutuamente atraídos, o al menos que hay un amor no correspondido, aunque lo central de las historias no es en sí el romance, como pasaría con el *yaoi*, ya que los aspectos sobrenatural, vampírico y de acción son matizados mayormente, dejando el amor de lado en ocasiones, siendo, como ya se ha mencionado, muy implícito.

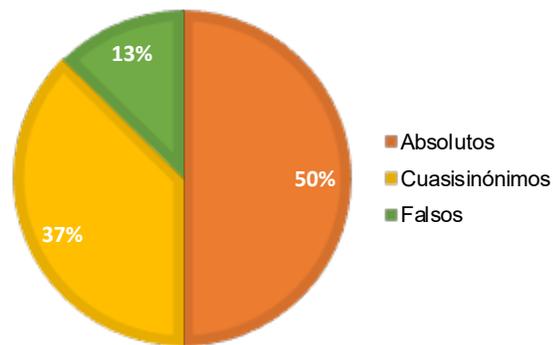
Yuri y *shoujo-ai*. El *yuri* remarca las relaciones lésbicas de manera explícita o implícitamente, dirigido generalmente a jóvenes. El *shoujo-ai* se relaciona con el *yuri* al tener protagonistas lesbianas con un interés amoroso entre ellas, pero el *shoujo-ai* no toma lo anterior como lo principal en su trama, ya que factores cómicos, misteriosos y de la vida diaria son más importantes, lo contrario al *yuri* que sí es más romántico y se centra en los problemas que la relación conlleva.

Ecchi y *hentai*. Suelen tratarse como lo mismo o no se delimita bien el contraste sutil en cuanto a la temática sexual, pero sus rasgos específicos son diferentes; por ejemplo, el primero es erótico y no muestra explícitamente las relaciones sexuales entre heterosexuales, mientras que el *hentai* retrata meramente lo pornográfico

4.3. Falso. Estos son delimitados a partir del conocimiento de los rasgos conceptuales compartidos, seguido del reconocimiento de los especificativos.

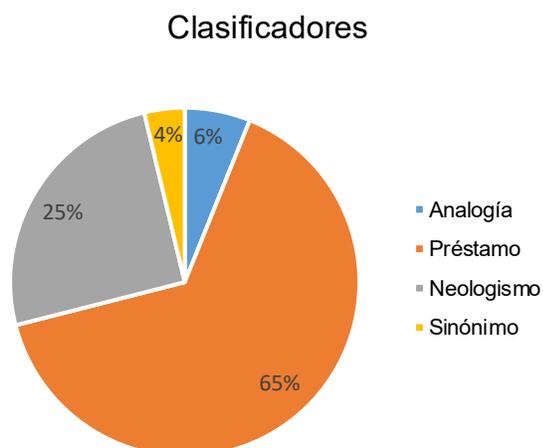
Monster y *youkai*. Anteriormente se habló del género *youkai*, y se señaló que son criaturas del folklore japonés, lo cual hace que estos sean parte de su imaginario, basados en sus creencias sintoístas, budistas, por el estilo de vida y su misma historia, por tanto, distan de los monstruos (“monster”) genéricos que se conocen. Por tanto, categorizarlos como cuasisinónimos no se les podría dar la delimitación total de sentido semántico y contextual que ambos poseen.

Gráfica 25: Porcentaje de vocablos que son sinónimos



Los resultados de analizar los clasificadores y los comportamientos de los vocablos llevan a pensar que, pese a la inmersión de la cultura japonesa dentro de nuestra lengua, y más específicamente dentro de la lengua de grupo de los *otaku* de primera generación, no se han normalizado dentro de la misma, puesto que su naturaleza aún son analógicas, de préstamos lingüísticos, neologismos y sinónimos.

Gráfica 26: Porcentaje total de clasificadores del corpus



De todos los vocablos que fueron clasificadores de acuerdo con los tipos ya mencionados de formación de palabras y que pertenecen a japonismos o anglicismos, llama la atención el hecho de no se les ha añadido algún morfema o hay un proceso de derivación como la sufijación o prefijación que sirvan para normalizar los vocablos dentro de la lengua del *otaku*.

Los préstamos fueron la mayoría dentro del corpus con un 65%, lo cual apoya la idea anterior, que siguen siendo vocablos que aún no entran en nuestra concepción ni tienen cabida en nuestro sistema lingüístico ni en nuestra cultura, por lo que la mejor opción es acudir al préstamo, sea del tipo que sea. Los neologismos, con 25%, se presentaron con vocablos que nos son un poco más conocidos, pero cuyo origen y uso sirve para denominar realidades ajenas y que tienen más porcentaje dentro de aquellos términos que los *otaku* respondieron en las encuestas; es decir, están más asimilados. Las analogías (6%) que se obtuvieron por parte de los usuarios y los que se rastrearon de ciertos géneros son la minoría, pero es interesante cómo se comportaron las analogías del primer tipo, ya que reflejan, la reacción ante las imágenes y los títulos del *manga* de manera más espontánea. Los sinónimos fueron los menos frecuentes dentro de los porcentajes con un 4%, lo que refleja dos situaciones: los *otaku* se atienen al uso de los vocablos que conocen a través de su contacto con el *manga*, ya sean japonismos o anglicismos adaptados semánticamente con las necesidades de los japoneses de

denominar realidades con nuevas características de algo que ya existe, por lo que no crean o acuden a palabras, sean en español, japonés o inglés, que no den el mismo sentido a lo que se quiere nombrar; y, que entienden e identifican, en su mayoría, esos vocablos junto con sus significados y delimitaciones, cuestión que, salvo por los ejemplos mencionados de sinónimos que se da la confusión por los rasgos semánticos en común, se aprecia con las respuestas y este análisis.

4.5. Análisis gramatical: sustantivos

Para el análisis de los términos de los géneros del *manga* con un enfoque gramatical, se tomó como base la clasificación de los sustantivos, a la cual pertenecen estos vocablos al designar un objeto, ya sea concreto o abstracto, de Rafael Seco,¹⁰⁰ y, en los casos que lo requiera, se retomará la clasificación de los sustantivos determinados de Manuel Seco.¹⁰¹

Por tanto, estos vocablos, una vez normalizados respecto a su frecuencia y aparición en determinada lengua, (aunque en caso de que no haya un consenso, se escogerá el vocablo japonés; aparte, cuando el vocablo japonés haya sido más frecuente bajo su romanización, se pondrá ésta y no el *kanji*; y en caso de que la voz sea de origen inglés, pero escrito a la japonesa con el silabario *katakana*, se anotarán ambos sistemas lingüísticos) se analizaron bajo esta categoría del pensamiento, considerando aspectos pertinentes que profundicen la información de estos gramaticalmente.

A continuación, los términos analizados como sustantivos:

Shounen: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Shoujo: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

¹⁰⁰ Rafael, Seco, *Gramática Esencial de la Lengua Española*, España, Espasa, 1999, p.420.

¹⁰¹ Manuel, *Manual de Gramática Española*, Madrid, Aguilar, 1960, p. 322.

Kodomo: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Josei: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Seinen: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Science fiction (サイエンスフィクション): concreto, común, materia. Esta palabra es una unidad léxica compuesta, ya sea en inglés o en japonés, presentan una Unidad Mayor a la Palabra; en este caso, es un compuesto no cohesionado gráficamente de tipo disyuntivo, y determinado por aposición especificativa. El vocablo en inglés fue más frecuente que su equivalente en español “ciencia ficción”, escrito y pronunciado “saiensufikushon”

Mecha: concreto, común, genérico, colectivo. Este vocablo es un acortamiento del original en inglés “mechanical”, y pertenece a una unidad léxica simple. Al ser un anglicismo dentro del japonés, su escritura está romanizada.

Space opera (スペースオペラ): concreto, común, genérico, colectivo. Subgénero de la ciencia ficción que es, como la mayoría de estos, una UMP compuesta no cohesionada gráficamente disyuntiva en español, lo que la convierte en una unidad léxica compuesta. Su determinación es por aposición especificativa. El origen de este vocablo es inglés, y está escrito al entendimiento japonés en katakana como “supeesuopera”.

Time traveler (タイムトラベル): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica compuesta y, por tanto, una UMP compuesta no cohesionada gráficamente disyuntiva, determinada por aposición especificativa. Este vocablo es de origen inglés, y está en katakana, cuya pronunciación y escritura es “taimutoraberu”.

Fantasy: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Dark fantasy (ダークファンタジー): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica compuesta y, por ende, una UMP del tipo no cohesionado gráficamente disyuntivo, determinado por aposición especificativa.

Rekishu (歴史): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Bakumatsu (幕末): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Sengoku (戦国): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Battle (バトル): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Action (アクション): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Henshin hero (変身ヒーロー): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica compuesta, por lo que es una UMP no cohesionada gráficamente disyuntiva, determinada por aposición explicativa.

Spokon: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Yakyuu (野球): concreto, común, genérico, individual. Es una unidad léxica simple.

Soccer (サッカー): concreto, común, genérico, individual. Es una unidad léxica simple.

Tsuri (釣り): concreto, común, genérico, individual. Es una unidad léxica simple.

Basket (バスケット): concreto, común, genérico, individual. Es una unidad léxica simple.

Tennis (テニス): concreto, común, genérico, individual. Es una unidad léxica simple.

Takkyuu (卓球): concreto, común, genérico, individual.

Rikujou (陸上): concreto, común, genérico, individual. Es una unidad léxica simple.

Suei (水泳): concreto, común, genérico, individual. Es una unidad léxica simple.

Volley (バレー): concreto, común, genérico, individual. Es una unidad léxica simple.

Shougi (将棋): concreto, común, genérico, individual. Es una unidad léxica simple.

Dance (ダンス): concreto, común, genérico, individual. Es una unidad léxica simple.

Mahjong (麻雀): concreto, común, genérico, individual. Es una unidad léxica simple.

Keiba (競馬): concreto, común, genérico, individual. Es una unidad léxica simple.

Moto (バイク): concreto, común, genérico, individual. Es una unidad léxica simple.

Kuruma (クルマ): concreto, común, genérico, individual. Es una unidad léxica simple.

Hashiri (走り): concreto, común, genérico, individual. Es una unidad léxica simple.

Kakutougi (格闘技): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica compuesta y una UMP no cohesionada gráficamente disyuntiva.

Kendou (剣道): concreto, común, genérico, individual. Es una unidad léxica simple.

Juudou (柔道): concreto, común, genérico, individual. Es una unidad léxica simple.

Karate (空手): concreto, común, genérico, individual. Es una unidad léxica simple.

Boxing (ボクシング): concreto, común, genérico, individual. Es una unidad léxica simple.

Yaoi: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple, formada a partir del fenómeno de siglación de *yamanashi*, *ochinashi*, *iminashi* (significa “sin clímax, sin resolución, sin sentido”), tomando la sílaba y vocal inicial de cada una de estas palabras, formando un nuevo vocablo.

Shounen-ai: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica compuesta y una UMP cohesionada gráficamente yuxtapuesta, determinada por aposición especificativa.

Shotacon: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple, formada mediante la acronimia del sustantivo concreto, propio Shotarou y el sustantivo concreto, común y de materia *complex*, escrito en japonés romanizado *konpurekkusu*, seguido de un fenómeno de combinación.

Bara: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple. Denotativamente, significa “rosa”, pero como género temático cambia su motivación para referirse a aquellos *manga* escritos por y para público homosexual.

Yuri: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple, conformada por la palabra *yurizouku*, que significa “la tribu del lirio”, refiriéndose a las relaciones lésbicas, por lo que el estado de este vocablo es de un acortamiento, cuyo significado se ha mantenido con la misma connotación como género de *manga*.

Shoujo-ai: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica compuesta y una UMP cohesionada gráficamente yuxtapuesta, determinada por aposición especificativa.

Lolicon: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple, formada a partir del acortamiento de Lolita y de *complex*, escrito del japonés romanizado “konpurekkusu”, seguido de un fenómeno de acronimia.

Hentai: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Ecchi: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple, formada a raíz de un proceso de motivación fonético onomatopéyico de tipo primario del sonido h en inglés, que quiere decir pervertido, interpretado por los japoneses como *ecchi*.

Bouken (冒険): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Harem: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Sentai: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Nekketsu (熱血): abstracto, cualidad. Es una unidad léxica simple, que se compone de los *kanji* “caliente” y “sangre”, cuya denotación es de la emoción y fervor que provoca una batalla entre un grupo de amigos que luchan juntos.

Gyakku harem (逆ハーレム): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica compuesta y una UMP no cohesionada gráficamente disyuntiva, determinado por aposición especificativa.

Gore: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Horror: concreto, común, genérico, individual. Es una unidad léxica simple.

Suspense (サスペンス): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Suiri (推理): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Tantei (探偵): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Supernatural: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Kyuuketsuki (吸血鬼): concreto, común, género, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Romance: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Rabukome (ラブコメ): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple, conformada por la acronimia de las palabras “love”

(pronunciado y escrito por los japoneses como “rabu”) y la abreviación de “comedy” (escrito en japonés como “komedii”).

Mahou shoujo (魔法少女): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica compuesta y una UMP no cohesionada gráficamente disyuntiva, determinada por aposición especificativa.

Mahou (魔法): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Magical girlfriend: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica compuesta y una UMP no cohesionada gráficamente disyuntiva, determinada por aposición especificativa.

Otaku (魔法): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Slice of life: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica compuesta y una UMP compuesta no cohesionada gráficamente preposicional, determinada por relación preposicional.

Denki (伝記): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Comedy: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Mangaka (マンガ家): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Isekai (異世界移動): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Psicológico: abstracto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Danjougyakuten (男女逆転): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Parody (パロディ): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Fuushi (風刺): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Fujouri (不条理): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Yanqui (ヤンキー): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Yakuza (任侠): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Doubutsu (動物): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Maid (メイド): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Shitsuji (執事): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Jinja (神社): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Kamisama (神様): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Kaitou (怪盗): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Kyoushi (教師): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Keisatsu (警察): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Hanzai (犯罪): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Gamble (ギャンブル): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Host (ホスト): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Hostess (ホステス): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Ninja (忍者): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Youkai (妖怪): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Shinwa (神話): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Western fantasy influeced: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica compuesta y una UMP no cohesionada gráficamente disyuntiva.

Ongaku (音楽): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Hard-boiled (ハードボイルド): concreto, común, de materia. Es una unidad léxica compuesta y es una UMP compuesta cohesionada gráficamente yuxtapuesta, que ha pasado por un proceso de analogía entre el huevo hervido (*hard-boiled*) y el subgénero de la literatura detectivesca (*hard-boiled*), en cuanto al carácter rudo del detective frente a situaciones de extrema violencia, tal como el huevo se endurece ante la temperatura; además, como género del *manga* cambia su motivación semántica, al referirse a aquellos *manga* en que los poderes mentales no afectan al protagonista. Está determinada por aposición explicativa.

Seisshun (青春): abstracto, de cualidad. Es una unidad léxica simple, que hace referencia a un sentimiento japonés sobre aquellas cosas con pasión que un adolescente realiza durante esa etapa de su vida.

Gakushuu (学習): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Bukatsu (学習): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Circle (サークル): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Ryourinin (料理人): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Idol (アイドル): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Iryou (医療): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Oshigoto (お仕事): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

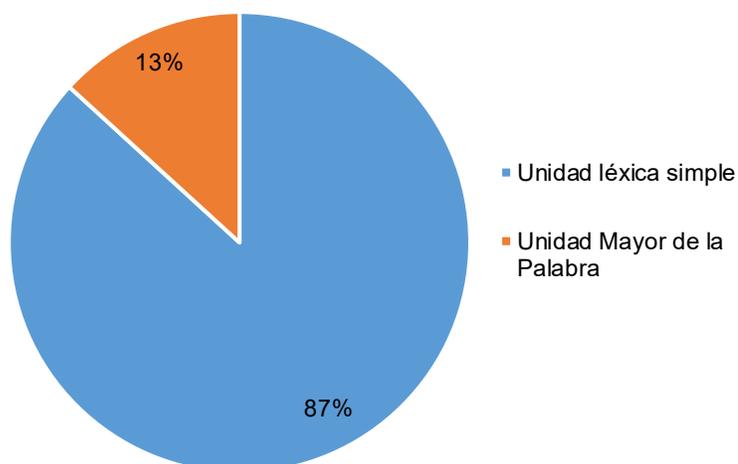
Videogame: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Gakuen (学園): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

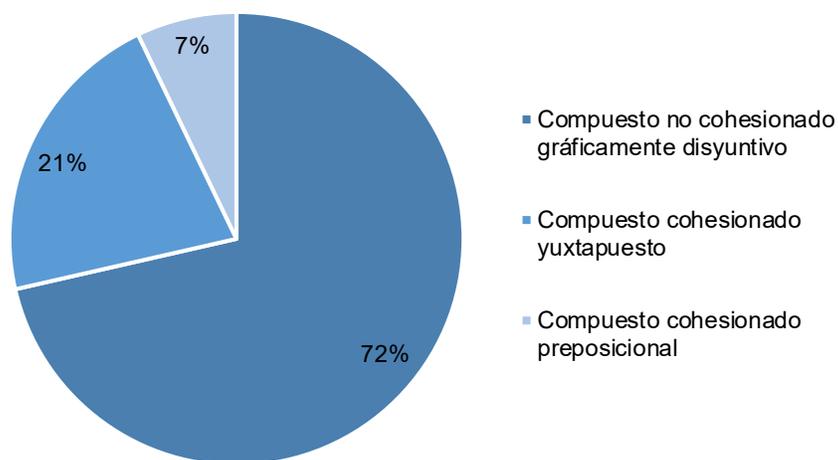
Gourmet (グルメ): concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Drama: concreto, común, genérico, colectivo. Es una unidad léxica simple.

Gráfica 27: frecuencia de análisis sustantívico



Gráfica 28: Tipos de unidad mayor de la palabra



De acuerdo con lo expuesto, las palabras japonesas pertenecen al tipo transparente, ya que la naturaleza de esta lengua representada por logogramas es aglutinante, y los lexemas que conforman tal palabra añaden mayor contenido semántico a la raíz, de manera que cada *kanji* tiene un significado propio y al unirse con otros, aporta un significado complementario y más vasto.

La motivación de los vocablos japoneses es semántica, justo por ser una lengua aglutinante, cuyo procedimiento de formación de palabras es composicional, a diferencia del español en que los procesos son mayormente derivativos.

Por lo anterior, prevalecen las unidades léxicas simples (87%), dentro de las cuales se encuentran vocablos en español, inglés y japonés; en cambio, el 13% restante es para las unidades léxicas complejas, clasificadas como Unidades Mayor de la Palabra y éstas, a su vez, divididas en compuestos no cohesionados gráficamente disyuntiva (72%), compuestos cohesionados gráficamente yuxtapuestos (21%) y compuestos cohesionados gráficamente preposicionales (7%) corresponden a palabras de origen japonés e inglés, ya que se van juntando vocablos para denominar realidades nuevas.

Otro dato de interés es que los vocablos japoneses y españoles son en su mayoría categorizados como colectivos, mientras que los ingleses son

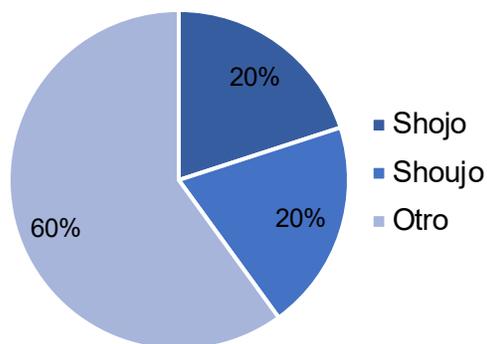
particularmente individuales. Esto indica que la mentalidad y el consciente en las primeras dos lenguas está dirigida a realizar actividades en conjunto o que benefician a su sociedad, lo cual es contrastado con el inglés, cuyas acciones representadas a través de su lengua está más alienado y con intereses personales.

4.6. Variación

Al tener varios vocablos con significantes ajenos a la realidad mexicana, y con una estructura lingüística diferente, es de esperarse que los *otaku* varíen en su forma de adaptar vocablos japoneses al español, o como se dice, romanizarlo, para poder leerlos, pese a que estén en contacto con la lengua, cultura e ideología de Japón.

Las siguientes gráficas permitirán observar aquellos vocablos japoneses que los encuestados escribieron con mayor variación, en algunos casos ésta se muestra mediante la adición o supresión de letras y, en otras, por la confusión entre términos.

Gráfica 29: Variación en el término *shoujo*.

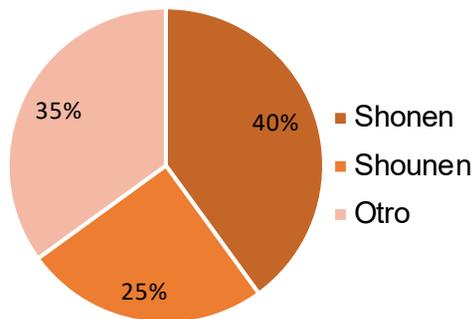


En este caso, “shoujo” es la palabra que correctamente está romanizada y de la cual vemos que un 20% de los *otaku* la escribió de esta forma; otro 20% suprimió la “u” por un fenómeno de aféresis, ya que en el español este tipo de diptongos son muy poco frecuentes dentro del sistema, pero son adoptados los vocablos de origen extranjero que sí la presentan, aunque se tiende a eliminar la “o” por cuestión eufónica, y, ya que no estamos acostumbrados a pronunciar ese sonido vocálico, se elimina en el uso y escritura.

En “shoujo”, la regla anterior no funciona, porque es la “u” la que se suprime, debido a que ésta con [sh], seguido del [y] no sería de una pronunciación muy cómoda para los hispanohablantes.

El 60% restante corresponde a empleo de otros términos, tal como “romance”, pero que no muestran variedad en cuanto a escritura, sino a los campos semánticos que el *shoujo* puede tener.

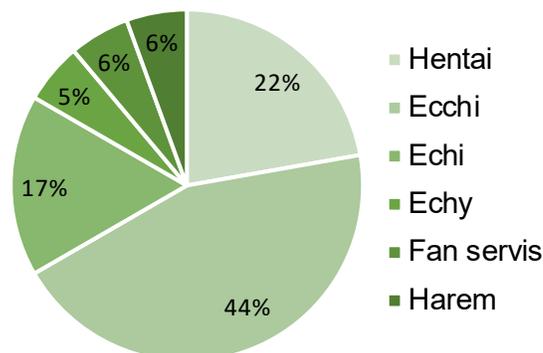
Gráfica 30: variación en el término shounen



Con “shounen” ocurre un caso eufónico en el diptongo “ou”, suprimiéndose la “u” por eufonía del sonido conjunto del vocablo.

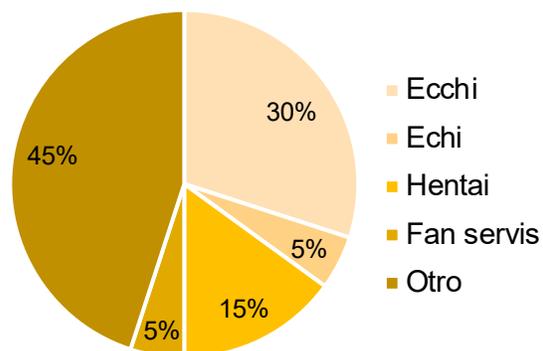
El 25% de los usuarios escribieron “shounen”, que es la romanización del japonés; el 40% suprimió el sonido ya mencionado; el otro 35% utilizó términos del campo semántico del género tipológico.

Gráfica 31: variación en el término *hentai*



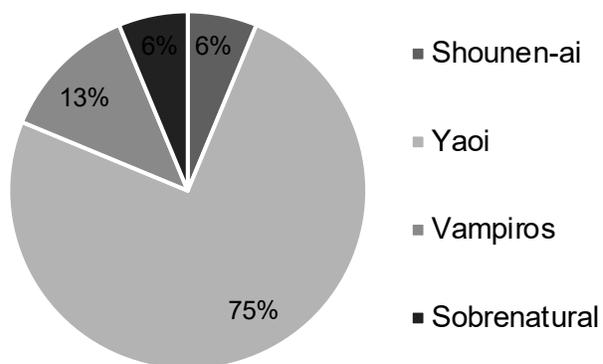
Para *hentai*, si bien el resto son otros géneros temáticos, el interés radica en que involucran la sexualidad y la variación en un término, que no es del propio “hentai”, cuya frecuencia es de 22%. El *ecchi* (44%) es diferente del *hentai* en que éste muestra escenas sexuales explícitas, mientras que el otro es más erótico, sin llegar a ser explícito. Este término presenta dos variaciones en su forma, “echi” (17%) y “echy” (5%), en ambas se elimina una “c”, aunque en ésta última se cambia la “i” por “y”, manera de escribir menos frecuente. El 6% del *fan service*, no “fan servis”, se refiere a una estrategia que utilizan los animadores y autores de *manga* para darle agradecimientos a sus fans, lo que suele aparecer como escenas rápidas en que los personajes están en ropa interior o muestran un poco más de sus zonas íntimas; no es un género temático en realidad, sino, como se dijo anteriormente, es una herramienta. El otro 6% hace referencia al género de “harem”, el cual suele tener mucho *fan service*.

Gráfica 32: variación de ecchi.



Las variaciones para el término “ecchi” se complementan con las que se presentaron en “hentai”. *Ecchi*, el vocablo adecuado, cuenta con un 30%, mientras que el *hentai* ocupa un 45%, lo cual es un resultado invertido, puesto que en la gráfica anterior la variación dominante fue otra. Una variación del *ecchi*, que en la anterior gráfica también está presente, es “echi”, cuya supresión de la “c” puede deberse a que ambas no se vean bien gramaticalmente en el español.

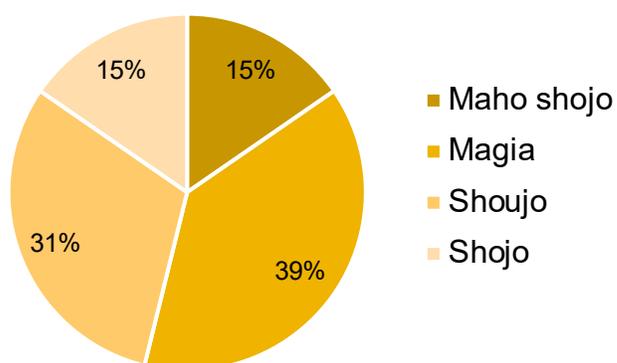
Gráfica 33: variación de shounen-ai



Para el término de “shounen-ai”, la variación es más bien dada por el campo semántico que comparten. El término como tal tuvo una frecuencia del 6%, mientras que el *yaoi* ocupa el 75% de variación. El 13% lo ocupan los vampiros, y el restante 6% es del género sobrenatural.

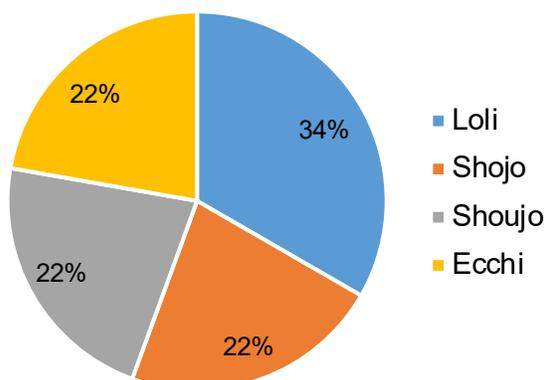
Llama la atención el hecho de que “shounen-ai” no manifieste alguna supresión, como sí ocurre cuando hablábamos del *shounen* como género tipológico. A diferencia del *yaoi*, éste es más explícito en cuanto a mostrar parejas homosexuales; por otro lado, este otro género es bastante sutil en cuanto a la homosexualidad, y se centra más en temas sobrenaturales y de vampiros, dejando a la posible pareja de lado.

Gráfica 34: Variación de *mahou shoujo*



Dentro de las variaciones no se encuentra la correcta romanización de “mahou shoujo”. El 15% lo ocupa su forma con ausencia de “u” en ambas palabras japonesas. El 39% corresponde a “magia”, es decir, a una sola parte del término en su totalidad, a la vez que el *shoujo* (31%) y *shojo* (15%) representan la otra parte de “mahou shoujo”, con la variación de la supresión de la “u”.

Gráfica 35: variación de loli



En esta gráfica tenemos el término “loli” (34%), y otros dos que se inclina por el lado del género tipológico “shoujo”, con su variación sin “u”, y “ecchi” que añade el factor erótico.

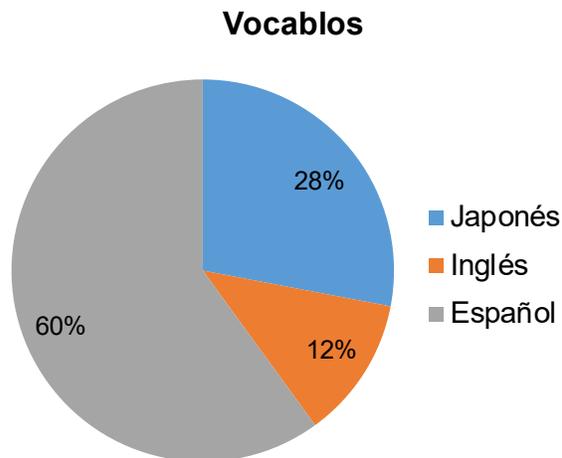
4.7. Interés cuantitativo

Anteriormente, se puntualizó que se incluirían como términos japoneses a los pertenecientes a la lengua inglesa, ya que los japoneses, a falta de vocablos propios que nombraran realidades que conocieron durante y después de la Segunda Guerra Mundial por el contacto con los extranjeros, especialmente con estadounidenses, adoptaron esos vocablos, los cuales, de acuerdo con la ideología y cultura japonesa, fueron modificando, como posteriormente se verá en algunos neologismos de origen inglés, resemantizando sutilmente el significado.

Al analizar de manera distinta el conjunto de términos bajo un enfoque cuantitativo, es necesario distinguir aquellos neologismos, aunque ya han sido adaptados al japonés, y muestra de ello es la escritura *katakana*, la cual caracteriza las palabras de origen extranjero, que reconfirma la asimilación en la sociedad japonesa de este tipo de términos; es decir, es importante estudiar la frecuencia cuantitativa de los términos de los géneros del *manga*, para entender cómo es que tanto el japonés como el inglés, en cuanto a los *otaku* mexicanos, también modifican el pensamiento de sus usuarios.

La siguiente gráfica muestra, por ende, el origen de los vocablos dentro de los usuarios encuestados.

Gráfica 36: Interés cuantitativo de los géneros del manga



Los vocablos de origen español fueron los que tuvieron mayor presencia con un 60%; a pesar de lo que se esperaba, los vocablos japoneses obtuvieron un valor cuantitativo del 28%; el inglés tuvo un 12% dentro del vocabulario de los *otaku*.

Al observar los resultados del interés cuantitativo, es un poco decepcionante el hecho de que los vocablos en español fueran más usados, lo cual evidencia que los hablantes, pese a conocer un poco de la cultura y lengua japonesa, no usan como parte de su lengua de grupo y dentro de la terminología de los géneros del *manga* los vocablos japoneses, quizá porque, al no conocer la mayoría de estos términos especializados, se evita su habla y escritura por temor a que el resto no los comprendan.

Los equivalentes en español de los términos japoneses son más frecuentes, lo cual significa que, pese al desconocimiento de estos, se entiende su significado, y esto puede observarse con las respuestas de las encuestas.

4.7.1. Tipo

Como parte del interés cuantitativo, es importante distinguir el tipo de los vocablos presentes en las encuestas realizadas a los *otaku*. Para ello, se realizó la siguiente tabla, en la cual se analizaron la ocurrencia, el tipo y los vocablos presentes.

Tabla 6: ocurrencia, tipo y vocablos de los géneros del manga.

Ocurrencia	Tipo	Vocablo
717/740	78	54

En primer lugar, la ocurrencia de las palabras fue de 717, aunque se esperaban 740 respuestas, pero algunos *otaku* no respondieron algunas de las preguntas por desconocimiento, escribiendo “no sé”, o simplemente dejando en blanco el espacio.

Tipo									
Kodomo	Shounen	Shonen	Shoujo	Shojo	Josei	Seinen	Yaoi	Yuri	Loli
Ecchi	Echi	Echy	Vampiros	Slice of life	Cosas de la vida	Recuerdos de la vida	Misterio	Sobrenatural	Suspense
Terror	Gore	Shonen-ai	Fantasia	Fantasia	Fantacia	Romántico	Romance	Comedia	Cómico
Comico	Fan servis	Mechas	Mecha	Ficcion	Ficción	Sci-fi	Spokon	Deportivo	Detective
Detectives	Cultura	Magia	Magico	Mayor-domos	Histórico	Futurista	Entretenimiento	Escolares	Escolar
Colegial	Musica	Musical	Comedia romántica	Aventuras	Aventura	Accion	Acción	XXX	Erótico
Spokon	Deportivo	Cyberpunk	Ciberpunk	Infantil	Romanse	Cartas	Tragedia	Cursi	Drama chingón
Shonen Jump	Monster	Drama	Harem	Hentai	Maho-shojo	Psicológico			

En la anterior tabla se anotaron todos los tipos de las palabras, es decir, todas las variaciones se incluyeron y se tomaron con un valor de uno. Así, se obtuvieron 78 tipos.

4.7.2. Vocablos

Al partir de los tipos obtenidos de las encuestas de los usuarios, se procedió a identificar los vocablos, lo cual se llevó a cabo tras eliminar las variaciones en su escritura, conservando sólo los equivalentes entre las lenguas. Por tanto, los vocablos obtenidos fueron 54.

Tabla 7: Vocablos

Vocablos									
Kodomo	Shounen	Shonen	Shoujo	Shojo	Josei	Seinen	Yaoi	Yuri	Loli
Ecchi	Echi	Echy	Vampiros	Slice of life	Cosas de la vida	Recuerdos de la vida	Misterio	Sobrenatural	Suspense
Terror	Gore	Shonen-ai	Fantasia	Fantasia	Fantacia	Romántico	Romance	Comedia	Cómico
Comico	Fan servis	Mechas	Mecha	Ficción	Ficción	Sci-fi	Spokon	Deportivo	Detective
Detectives	Cultura	Magia	Magico	Mayordomos	Histórico	Futurista	Entretenimiento	Escolares	Escolar
Colegial	Musica	Musical	Comedia romántica	Aventuras	Aventura	Accion	Acción	XXX	Erótico
Spokon	Deportivo	Cyberpunk	Ciberpunk	Infantil	Romance	Cartas	Tragedia	Cursi	Drama chingón
Shonen Jump	Monster	Drama	Harem	Hentai	Maho shojo	Psicológico			

4.8. Interés cuantitativo en cuanto a las lenguas presentadas

Al tener ya el total de los vocablos, el siguiente paso en cuanto al interés cuantitativo fue el identificar el origen de los términos, divididos en japonés, español e inglés, tal como se puede observar en la siguiente tabla:

Tabla 8: interés cuantitativo del origen de términos de los géneros del manga

Japonés	Inglés	Español	Español
Kodomo	Slice of life	Fantasia	Cultura
Shounen	Cyberpunk	Comedia	Magia
Shoujo	Sci-fi	Romance	Suspense
Josei	Harem	Comedia romántica	Sobrenatural
Yaoi	Gore	Drama	Misterio
Yuri	Monster	Ficción	Entretenimiento
Hentai		Vampiros	Terror
Ecchi		Detectives	Cursi
Mecha		Escolar	Aventuras
Loli		Musical	Recuerdos de la vida
Spokon		Deportivo	Cosas de la vida
Shonen-ai		Erótico	Infantil
Shonen Jump		Acción	Tragedia
Maho Shojo		Mayordomos	Futurista
		Cartas	Histórico
			Psicológico

De acuerdo con la tabla, catorce vocablos japoneses son usados por los usuarios mexicanos; seis pertenecen al inglés, mientras que vocablos en español son 31. Pese al contacto con el japonés, se niegan un tanto a emplearlas, por lo que no dejan su lengua materna de lado.

4.9. Interés cualitativo

De acuerdo con Lara,¹⁰² el interés cualitativo puede registrarse mediante la afinidad, etimología y cercanía de los vocablos de diferentes lenguas. En la tabla, en primera instancia, se ordenaron los vocablos japoneses que tienen su afinidad en el español, es decir, lo que infiere; al tener anglicismos se colocó un espacio para los géneros tomados del inglés para caracterizar el contenido de los *manga* en sus temáticas; y, por último, las etimologías de los vocablos más representativos.

Tabla 9: interés cualitativo de los géneros del manga

Afinidad Japonés-Español	Préstamos Inglés-Japonés	Etimología Japonés-Español	Etimología Inglés-Japonés / Inglés-Español
<i>Kodomo</i> > Infantil	<i>Slice of life</i>	<i>Kodomo</i> = Niño	H > <i>Etchi</i> (ing) > <i>Ecchi</i> (jap) > Perverso
<i>Shoujo</i> > Comedia romántica, romance	<i>Cyberpunk</i>	<i>Shoujo</i> = Jovencita	<i>Mecha</i> > Mecánico > Robot tripulado
<i>Shounen</i> > Acción	<i>Sci-fi</i>	<i>Shounen</i> = Joven	<i>Slice of life</i> > Cosas/Recuerdos de la vida
<i>Spokon</i> > Deportivo	Harem	<i>Loli</i> > <i>Loli complex</i> > Niña x Adulto	
	<i>Gore</i>	<i>Spokon</i> > Tenacidad deportiva	
		<i>Yaoi</i> > <i>yama-nashi ochi-nashi imi-nashi</i> > Sin clímax, sin resolución, sin sentido > Amor homosexual	
		<i>Yuri</i> > Lirio > Amor lesbico	
		<i>Hentai</i> > Perverso, pornográfico	
		<i>Shounen-ai</i> > Amor entre	

Lara, Luis Fernando, *Curso de lexicología*, México, Colegio de México, 2006, p. 258.

		hombres (implicito)	
--	--	------------------------	--

Para el interés cualitativo, como se observa en la tabla, se tomaron cuatro rubros: la afinidad japonés-español se refiere a las analogías directas y más comunes que se registraron de un término japonés con su equivalencia en español. Si bien, “shounen” y “acción” no es la traducción literal como “kodomo” e “infantil”, sí existe una relación por sus rasgos semánticos y porque la mayoría de los géneros tipológicos *shounen* son de temática de acción, es decir, existe la afinidad entre los binomios.

El segundo rubro: préstamos del inglés tomados por el japonés, son aquellos vocablos con mayor frecuencia dentro del corpus que, aunque pertenecen al sistema lingüístico inglés, son parte de la terminología del *manga*, quienes los han ido adaptando. Los préstamos abundan en términos que refieren a la Ciencia Ficción.

El tercero se refiere a la etimología de los vocablos japoneses con su significado literal al español, entre ellos “yuri”, cuya definición es “lirio”, que simboliza la sexualidad femenina, más expresamente en las relaciones lésbicas. En el caso de “lolicon”, si bien el origen de las dos palabras que conforman la acronimia son de origen hispano (Dolores > Lola > Lolita) e inglés (“complex”), se consideró bajo esta clasificación porque el término escrito como tal, y junto con todo su significado, resemanización y popularidad se dio en Japón.

El cuarto, al igual que el anterior, trata sobre la etimología, pero ahora sobre los vocablos ingleses y su significado en español o japonés. El caso más llamativo de las tres mencionadas es el del género *ecchi*: la letra “H”, en inglés, representaba el material pornográfico; los japoneses tomaron la pronunciación de la letra en inglés para adaptarla, de acuerdo con su pronunciación, y designar las mismas obras, que en aquel país eran mal vistas, ya que a las personas que se les veía consumir revistas e ilustraciones afines eran llamados “pervertidos”.

H > Etchi (ing) > Ecchi (jap) > Pervertido

4.10. Grafémica

De acuerdo con el estudio de la grafémica de Lidia Contreras,¹⁰³ la escritura de los géneros del *manga* en japonés se presentará, primero, bajo su forma en *kanji*, seguido de su lectura con el silabario japonés y, al final, la romanización de esa escritura. Lo anterior es para tener mayor conocimiento de la correcta escritura de estos vocablos.

Tabla 10: grafémica de los términos japoneses de los géneros del manga

漢字 Kanji	ひらがな hiragana かたかな katakana	ロマジ Romanización
子供	こども	<i>Kodomo</i>
少年	しょうねん	<i>Shounen</i>
少女	しょうじょ	<i>Shoujo</i>
女性	じょせい	<i>Josei</i>
青年	せいねん	<i>Seinen</i>
ヤマもオチ なしも意味 もなし	やおい	<i>Yaoi</i>
百合	ゆり	<i>Yuri</i>
	エッチ	<i>Ecchi</i>
変態	へんたい	<i>Hentai</i>
魔法少女	まほうしょうじょ	<i>Mahou Shoujo</i>
	メッカ	<i>Mecha</i>
少年愛	しょうねんあい	<i>Shounen-ai</i>
	スポコン	<i>Spokon</i>

Con lo anterior, la escritura de los vocablos nipones está fijada debido a la grafémica. Por tanto, al romanizar los silabarios se puede normalizar su escritura en el español, teniendo como base la grafémica para evitar variantes, sobre todo con los términos “shounen” y “shoujo”.

¹⁰³ Contreras, Lidia, *Ortografía y Grafémica*, Edit. Visor, Madrid, 1994, pp. 221.

4.11. Vacíos léxicos del español: japonismo

Cuando hablamos de japonismos nos referimos a los términos exclusivos japoneses que no cuentan con una equivalencia como tal en el español; o sea, en el ámbito de la literatura, cómics e historietas mexicanas, no existe como tal un término especializado en estos medios culturales que puedan asemejarse en su significado y arquetipos como género a los japoneses.

Tratar los vacíos léxicos de manera general no es el propósito de la investigación, pero se explicará el fenómeno que apareció dentro de las respuestas del corpus obtenido de los *otaku* encuestados. La presencia de estos se constata con el contraste entre la cultura, historia e ideología entre México y Japón, lo cual es manifestado por los hablantes al usar un término en japonés que dentro de su lengua no tiene un referente con el significado que el *manga* le da a aquella.

Yaoi es uno de estos términos. Como se observó con las respuestas de los usuarios, la palabra fue la más reconocida y, a diferencia de otras en que el término en japonés y su equivalencia en español tendían a aparecer intercaladas (como el caso de “kodomo” e “infantil”), *yaoi* no tuvo ninguna alteración en sentido ni escritura. De tener en el español un vocablo que fuera equivalente, que sería quizá “homosexual”, se tendría como una palabra que designa de forma general este contenido, y no una que puntualiza cierto tipo de trabajo, de estilo, arquetipos y dirigido a un público especial, que son las mujeres.

La razón del por qué está enfocado a este sector es porque, mediante una relación homosexual en que aquel que tiene el rol de pasivo se asemeja física y sentimentalmente a las mujeres, se idealizan los vínculos que se supone deberían existir entre un hombre y una mujer. Todo lo anterior lo engloba *yaoi*, si lo etiquetamos con una traducción al término en cuanto a su contenido, es difícil que en nuestra cultura se acepte la idea propuesta por el género.

El siguiente vocablo que entra en este apartado también es del ámbito sexual. *Yuri*, que ha sido analizado y comentado su origen, tampoco tuvo como contestación en la encuesta una equivalencia como “lésbico”. La ausencia de una traducción (que no puede ser literal porque sólo significaría “lirio”, que quizá pueda ser entendido por la población lésbica pero no por los *otaku*) o de una interpretación libre de acuerdo con el contenido temático de estas obras refleja que en nuestra lengua no

hay un término específico para mostrar relaciones entre mujeres con determinado estilo de personajes y con roles definidos. *Yuri* llena el vacío de un vocablo que hace falta en nuestra lengua no como denominador de una sexualidad, sino como de la cultura en que ésta es manifestada.

Otro género es el *mecha*. El origen de la palabra data de 1972 cuando se estrenó el *manga* de *Mazinger Z*, de Go Nagai. Como se explicó en apartados anteriores, este término hace referencia a la “mecánica”, es decir, a robots gigantes o naves que son piloteados por adolescentes o adultos jóvenes, o robots que tienen autonomía propia con Inteligencia Artificial avanzada, o que poseen partes biológicas como parte de su diseño, y que se enfrentan contra monstruos, batallas intergalácticas o guerras mundiales. A raíz de *Mazinger Z* el término se empezó a popularizar dentro y fuera de Japón.

Por tanto, en México no se encuentra un equivalente que englobe el tipo de personajes y escenarios con una sola palabra. Quizá robot pueda encajar, aunque es cierto que en el español no hay un vocablo que denote todo o parte del significado de *mecha*. La misma situación sucedió con el japonés, puesto que el término es de origen inglés. Los nipones tomaron “mechanical” porque se adaptaba más a lo que el *manga* refería; en japonés, el equivalente es *kikaiteki* (機械的), y cada *kanji* significa, correspondientemente, “mecanismo”, “máquina” y “objetivo”, lo cual sí describe una máquina que realiza labores con ciertos procesos, pero si elementos de ciencia ficción.

4.12. Vacíos léxicos en el japonés: anglicismos

Complementando la cuestión de los vacíos léxicos, el japonés y el español cuentan con varios que, por necesidad cultural en cuanto a su literatura, tienen que recurrir a otra lengua, obviamente, a aquella que originó el significado y significante, independientemente de la resemantización y variantes en cuanto a la escritura.

A diferencia de los lexemas faltantes en el español, en que nos enfocamos en los japonismos, este subcapítulo tiene características distintas por la razón de que el fenómeno no está dentro de las respuestas de los *otaku* encuestados, sino, está dentro del sistema lingüístico del japonés.

Otra particularidad de los anglicismos es su comportamiento en el español y japonés. En el primero entró como un neologismo proveniente del inglés y que se volvió un préstamo externo del tipo calco (*science fiction* > ciencia ficción), para finalmente convertirse en parte del sistema lingüístico del español. En el caso del japonés, el préstamo fue natural, es decir, se transfirió el significado y se adecuó la palabra a la morfología, fonética y grafémica propias de su sistema.

Otro término fue *gore*, proveniente del inglés antiguo. En la Francia de 1897 se le dio la connotación sangrienta al denominar escenas de matanzas representadas en el teatro francés Grand Guignol. En Japón, en 1964, con la película Nippon gomon keibatsushi (Historias de castigos japoneses de tortura) se empleó primero el término *pinku eiga* (que es conocido en Occidente como “cine cruel japonés”), un género del cine nipón que surgió con el propósito de eludir la censura de las escenas sexuales explícitas, y a las que se les añadía violencia y tortura; posteriormente, el vocablo se fusionó con el de *gore*, ya que en esta palabra ya había un campo semántico preparado que podía recibir el contenido del *pinku eiga*. Por ello, el *gore* es usado actualmente en distintas manifestaciones artísticas como el *manga*, mientras que el *pinku eiga* designa sólo a este tipo de cine japonés.

Gore fue la elección nipona de ser el contenedor de la violencia gráfica, ya que era más fuerte esta palabra, por toda la historia detrás de la palabra, que usar el equivalente *bougyaku wo kiwameru* (暴虐を極める), “violencia extrema”, conformado por tres *kanji* que significan “violencia”, “tiranía” y “extremo”.

El otro anglicismo es *slice of life*. Aunque el origen del término con su connotación es francés (*tranche de vie*), el dramaturgo Jean Jullien introdujo el término a raíz de una frase de su obra *La Serena*: “Un juego es un fragmento de la vida que se puso en escena con el arte”, lo cual refiere a una representación naturalista de la vida real. Los japoneses tomaron el vocablo del inglés, no del francés, e inició en la década de los noventa tras la globalización, en que los jóvenes querían imitar la vida occidental. Se intentan rescatar valores, tradiciones y la vida común de los japoneses. Por tanto, asemeja al melodrama adolescente, además de utilizar las técnicas narrativas *recuento de la vida*, y es común su énfasis en la estacionalidad o procedimientos.

La diferencia entre ambos procesos (japonismos en el español y anglicismos en el japonés) sigue aumentando, debido a la distinción que tienen los nipones para escribir los vocablos extranjeros. En el español, por ejemplo, “ciencia ficción” es parte del vocabulario activo, puesto que se normalizó en la lengua; en el japonés, aunque ya forme parte de su vocabulario activo, que se escriba con el silabario *katakana* (usado para las palabras extranjeras), enfatiza el origen foráneo y crea una barrera que hace evidente el préstamo y no logra asimilarse como parte de su propia lengua.

Los dos fenómenos de vacíos léxicos son una muestra del alcance que tiene la investigación y confección de la terminología de los géneros del *manga*.

Capítulo 5

Presentación terminológica

- 5.1. Árbol de dominio de los géneros del *manga*
- 5.2. Terminología de los géneros del *manga*

El método para producir cómics en Japón es muy agitado, pero también es gratificante porque es posible hacer la historia y el arte por ti mismo. De esta manera, es posible sacar a relucir la individualidad. Si esta idea te atrae, te invito a que intentes dibujar tu propio *manga*.

Akira Toriyama

Una vez que se ha analizado todo el corpus recolectado, se propondrá la terminología correspondiente, basada en las necesidades de los usuarios de este grupo social de primera generación. Con ello, se alude a la selección y organización de los vocablos en las tres lenguas (japonés, inglés y español), conforme sea pertinente por su sentido lato y estricto, el contenido semántico de los préstamos lingüísticos y de neologismos, tomando en cuenta de qué lengua se toma el préstamo. Por ejemplo, en el caso de las palabras niponas, hubo ceñimiento en cuanto a su gramática y a su representación romanizada al momento de escribirlas.

Las definiciones se basaron en la comprensión de aquéllas dadas por las fuentes expertas y del conocimiento que ya se poseía de éstas, al formar parte de esta subcultura. Para evitar ambigüedades en las descripciones de cada género, así como los fenómenos de sinonimia y variación, éstas se detallaron con cuidado y sin usar vocablos pertenecientes a otros géneros que pudieran crear confusión al lector. En el caso de vocablos japoneses que forman parte de la lengua española, como sería “judo”, optamos por su escritura adaptada a nuestro sistema lingüístico. Por tanto, si lo que se busca en este trabajo es la normalización terminológica, la explicación que se haga de cada apartado requiere de precisión y claridad.

La clasificación se realizó con base en los géneros tipológicos, que fueron los mismos cinco que aparecieron frecuentemente en las fuentes expertas y en los usuarios normales, y en los temáticos, que resultaron cien, de acuerdo con la

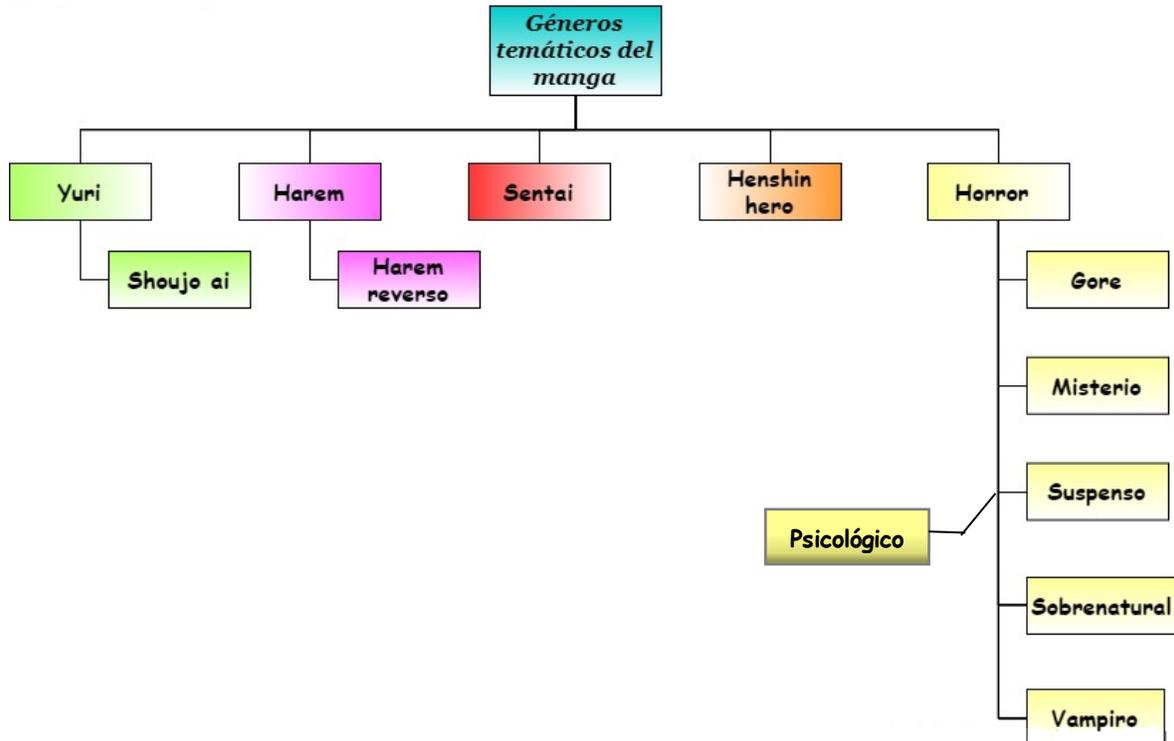
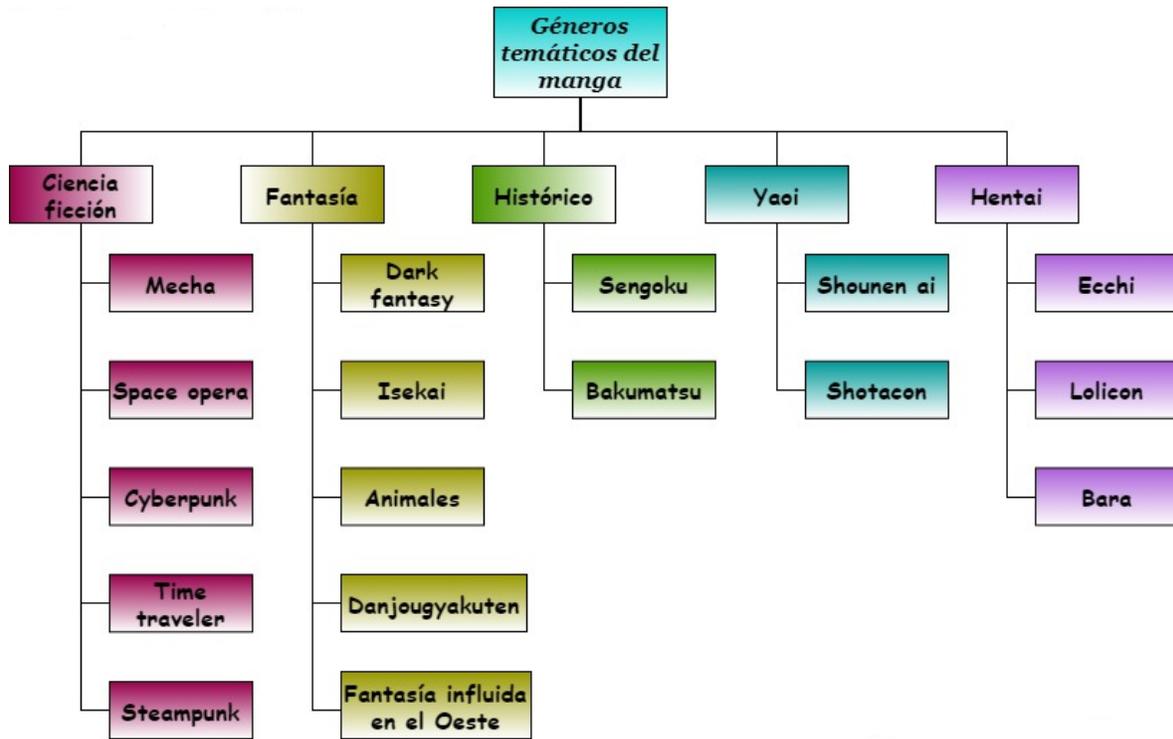
decisión de optar por los vocablos con mayor constancia y estabilidad dentro del corpus, así como de aquellos que se manifestaron una sola vez, pero que en el mundo del manga son relevantes. La organización de estos últimos fue mediante el análisis de los campos semánticos a los que pertenecían los términos. Se obtuvieron veintisiete géneros que representan estos campos y, a partir de esto, aquellos vocablos que compartieran rasgos en común con éstos integrarían sus subgéneros, es decir, 78.

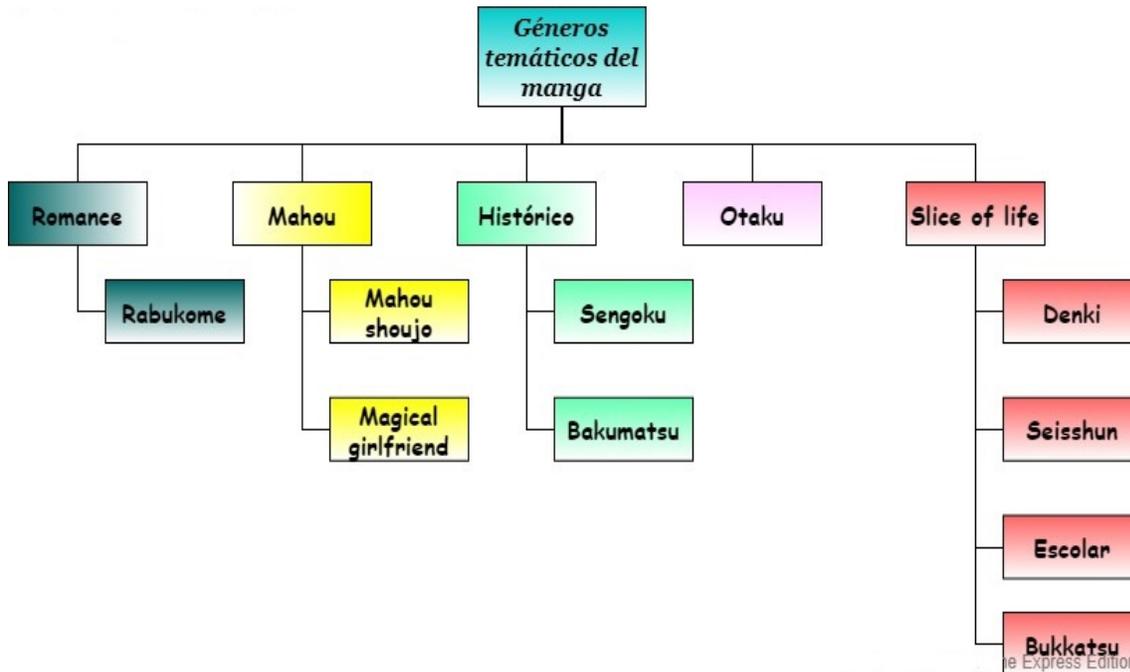
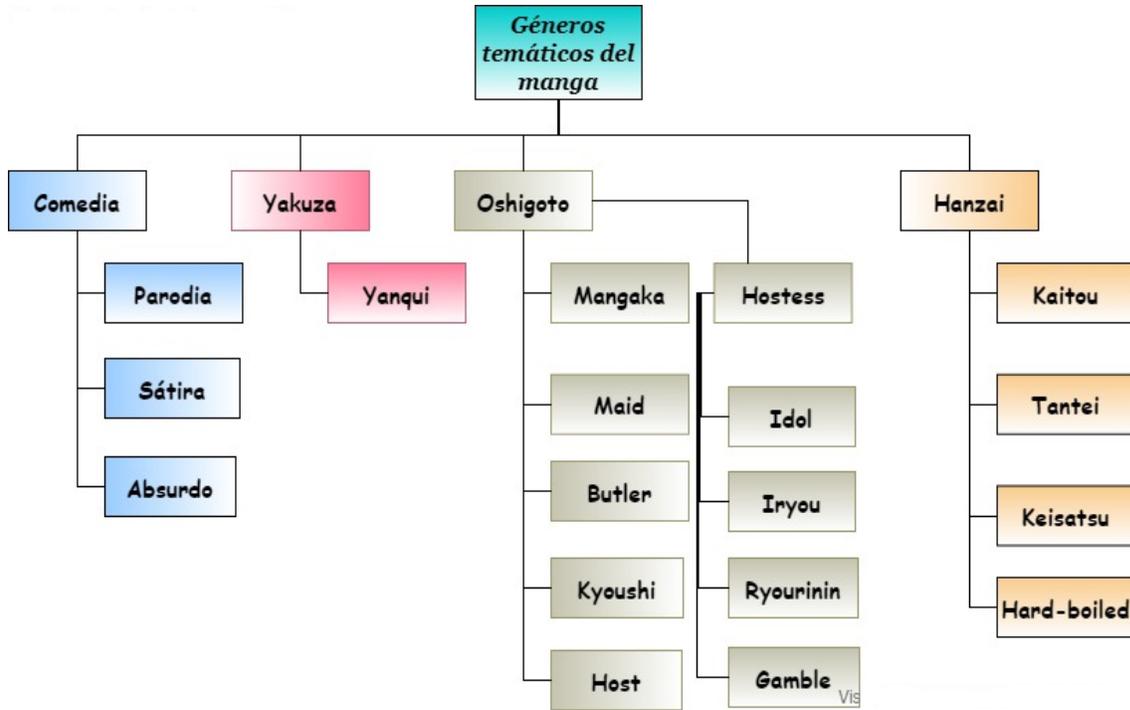
Se presentará primero el árbol de dominio¹⁰⁴ que sirvió para la clasificación para, posteriormente, exponer la propuesta terminológica.

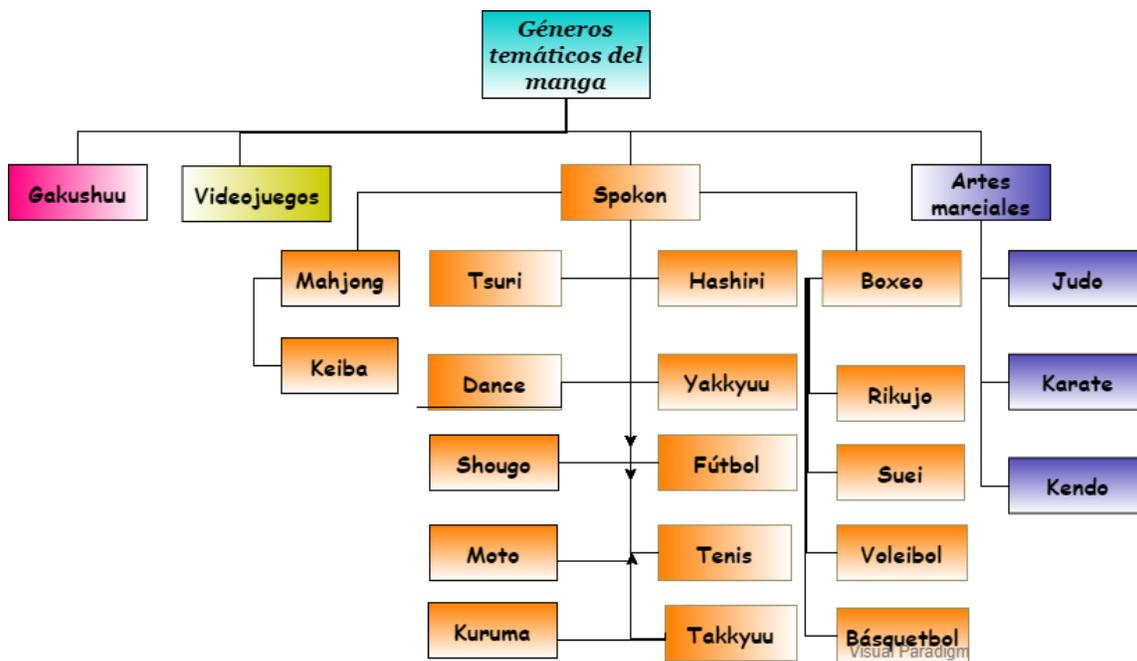
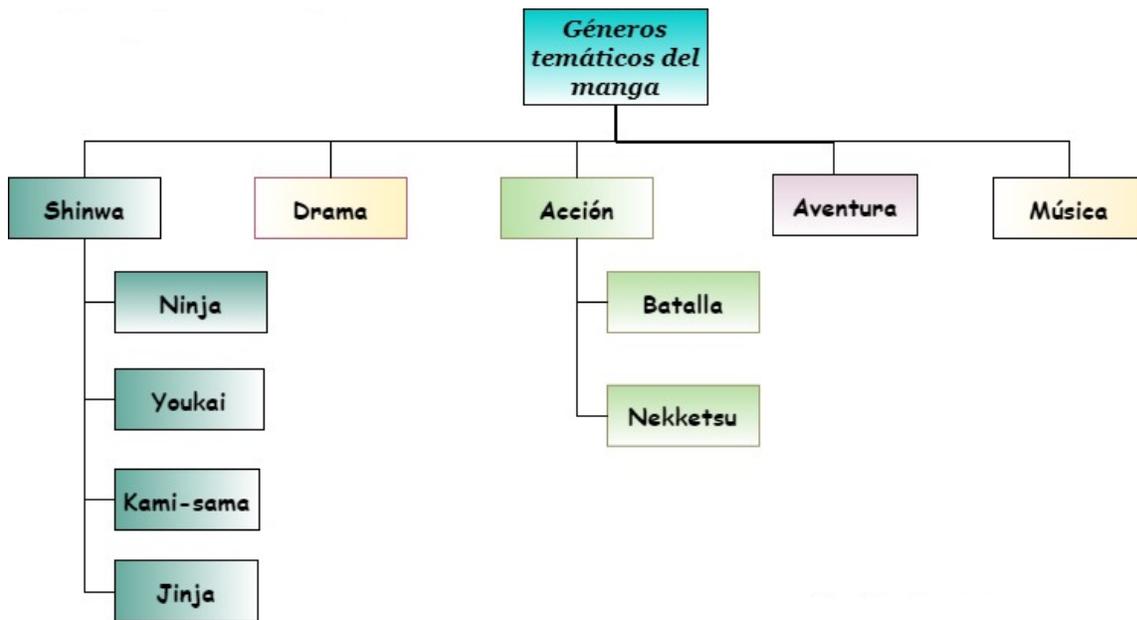
5.1. Árbol de dominio de los géneros del *manga*



¹⁰⁴ "Es un diagrama o estructura que organiza, de manera funcional, las relaciones de los conceptos de un área temática determinada.". Cardero, Ana María, *Terminología y Procesamiento*, p. 39.







El árbol de dominio tuvo que dividirse en varias partes para poder apreciar las relaciones de cada término. El primer mapa mental contiene los cinco géneros demográficos (*kodomo, shounen, shoujo, seinen y josei*) como los ejes que mantienen con cohesión y coherencia el resto de los vocablos. Estos son divididos de acuerdo con el género temático al que corresponden, los cuales se englobaron respecto al campo semántico en común. Una vez que se diferenciaron, se colocaron debajo los demás términos que comparten rasgos semánticos con su determinado campo.

Se espera que con este diagrama sea más sencillo entender las relaciones semánticas entre géneros.

5.2. Terminología de los géneros del manga

En este apartado se presentará la terminología de dos formas: la primera es una lista con todos los vocablos clasificados por género tipológico y género temático. La segunda consiste en que aquellos temáticos están dentro de la jerarquía de lo que se puede denominar como “grandes géneros” y estos, a su vez, conforman los subgéneros del *manga*.

Se procederá a mostrar el resultado de la confección de la terminología como se ha explicado, además de añadir las definiciones en español obtenidas tras el conocimiento extraído de las fuentes expertas.

Géneros tipológicos

<i>Kodomo</i>	Género dirigido al público infantil. Posee un estilo desenfadado y su trama está encaminada hacia toda la familia.
<i>Shounen</i>	Género dirigido al público varonil adolescente entre catorce y dieciocho años. Se caracteriza por sus grandes dosis de acción con toques de humor.
<i>Shoujo</i>	Género dirigido al público femenino adolescente entre catorce y dieciocho años. Suele estar enfocado en fantasía y romance.
<i>Seinen</i>	Género dirigido al público masculino adulto por tratar temas como la violencia, la política e incluso el sexo.
<i>Josei</i>	Género dirigido al público femenino adulto. Las historias románticas son más profundas.

Géneros temáticos

Ciencia ficción	Gran género que narra el impacto de los avances tecnológicos en la vida diaria.
<ul style="list-style-type: none">• <i>Mecha</i>	Género enfocado en la descripción de la tecnología robótica. Se puede dividir en aquellos robots reales, que se descomponen y requieren reparaciones, o necesitan reemplazar sus municiones;

los súper robots, que son de tamaño grande, poseen poderes y son piloteados por humanos; y aquellos biológicos, que son contruidos con base en órganos humanos o que se mueven mediante enlaces neuronales entre el piloto y el robot.

- *Space Opera*

Género cuya narrativa se desarrolla en el espacio exterior, con tintes dramáticos.

- *Cyberpunk*

Género centrado en la relación entre la máquina (tecnología avanzada) y el ser humano, cuestiones que se muestran a través del descontento social y un análisis filosófico hacia la situación deshumanizante.

Algunas de las historias son ambientados en circunstancias post-apocalípticas o tras guerras mundiales.

- *Time Traveler*

Género que contiene elementos que exceden el espacio-tiempo: del presente al pasado, del pasado al presente, como un bucle del tiempo.

- *Steampunk*

Género ubicado en la Época Victoriana, en el auge de la Revolución Industrial, en que los avances e inventos tecnológicos se basaban en la máquina de vapor.

Histórico

Gran género que se enfoca en los acontecimientos históricos del pasado.

- *Sengoku*

Género histórico que se centra en la época feudal japonesa Sengoku,

también conocida como “los Estados en guerra”.

- Bakumatsu

Género histórico ubicado en la época del shogunato Edo.

Fantasía

Gran género que presenta elementos imaginativos como mundos y criaturas impensables dentro de la realidad conocida.

- *Dark Fantasy*

Género fantástico caracterizado por lo absurdo y la tragedia. Se enfoca en el lado oscuro del ser humano.

- *Isekai*

Género en que los personajes se mueven del mundo real a un mundo diferente, en el viven y actúan, y siempre pueden volver a su lugar de origen.

- *Danjougyakuten*

Género en que, por alguna razón mágica o sobrenatural, los protagonistas invierten su género, de hombre a mujer o viceversa.

- Animales

Género en que los protagonistas son animales o humano que se han convertido en ellos.

- Fantasía influida en el Oeste

Género que se centra en eventos e inventos occidentales dentro de un contexto surreal.

Yaoi

Gran género que representa historias de amor entre dos o más personajes masculinos, dirigido específicamente a mujeres.

- *Shounen-ai*

Género que presenta relaciones homosexuales implícitas, aunque no llega a ser el tema central, debido a que el tema vampírico, de misterio y acción son más importantes.

- *Shotacon*

Género que trata sobre la atracción sexual hacia los niños. Debido a la temática, en algunos países está prohibido.

Yuri

Gran género que presenta relaciones lésbicas de manera explícita.

- *Shoujo-ai*

Género que representa relaciones lésbicas implícitas, aunque el amor no es lo esencial en la historia.

Hentai

Gran género centrado en la representación de relaciones sexuales explícitas.

- *Ecchi*

Género enfocado en situaciones eróticas.

- *Lolicon*

Género en el que se exponen chicas de aspecto infantil en situaciones sugerentes con adultos, y de igual forma, presenta fantasías incumplidas con niñas.

- *Bara*

Género de temática homosexual dirigido a un público homosexual.

Harem

- Harem Reverso

Gran género en que la trama se enfoca en un chico de aspecto promedio, quien es objeto de amor de diferentes chicas, cada una representando un cliché. La mayoría tiene tintes eróticos y cómicos.

Género que se enfoca en una protagonista femenina, quien es el objeto amoroso de un reparto de personajes masculinos. Suele estar ambientado en la escuela o mundos fantásticos.

Sentai

Gran género enfocado en un grupo de súper héroes, caracterizados por colores y aptitudes o poderes.

Henshin hero

Gran género en el cual el protagonista se transforma en un héroe con habilidades especiales.

Horror

- Gore
- Misterio
- Suspenso
 - Psicológico

Gran género cuyo propósito es provocar miedo.

Género cuya narración contiene imágenes de violencia gráfica.

Género que se enfoca en la manifestación y resolución de incidentes y eventos que parecen irreales.

Género en que la tensión psicológica en la historia es continua.

Subgénero que representa el estado mental, muchas veces, alterado de los protagonistas.

- Sobrenatural

Género que se centra en seres y eventos que no tienen una explicación racional dentro de las leyes del mundo en que se manifiestan.

- Vampiro

Género que son protagonizados por seres que succionan sangre de los humanos para vivir.

Romance

Gran género cuyo elemento principal es el amor, a través del cual los personajes exploran las relaciones humanas más íntimas.

- *Rabukome*

Género que combina situaciones cómicas y románticas entre los protagonistas.

Mahou

Gran género que representa el poder de los elementos naturales y la relación de estos con el ser humano, y, de igual manera, con aquellos seres sobrenaturales que se alimentan de estas fuerzas.

- *Mahou shoujo*

Género cuyas protagonistas adquieren un poder mágico, el cual utilizan para ayudar a la gente.

- *Magical girlfriend*

Género que representa la relación entre un joven humano y una criatura fémina, que puede ser una alienígena, robot o diosa, etc.

Otaku

Gran género en que los personajes principales están demasiado preocupados con sus aficiones.

Slice of life

Gran género que representa la vida cotidiana de los personajes involucrados. Suele mezclarse con los géneros escolares.

- *Denki*

Género que muestra los principales eventos durante la vida de un individuo.

- *Seishun*

Género centrado en la época juvenil, siendo comparada con la primavera de la vida.

- *Escolar*

Género que se centra en la vida estudiantil.

- *Bukatsu*

Género que trata de las actividades extracurriculares de las escuelas, que incluyen clubes deportivos y culturales.

Comedia

Género en que las situaciones surreales y bromistas provocan risa como efecto.

- Parodia

Género que es autorreferencial, y hace burla de estereotipos y clichés de otras obras y personajes de los que hace alusión.

- Sátira

Género que hace crítica de la sociedad real.

- Absurdo

Género que caracteriza las historia sin contexto, lo que provoca eventos disparatados e irracionales.

Yakuza

Gran género que representa las actividades y códigos del crimen organizado japonés y de la mafia de otras partes del mundo.

- Yanqui

Género que se enfoca en grupos criminales estadounidenses, en el cual los personajes afrontan la violencia que surge a raíz de la lucha de poder. También, se denomina así a las obras en que los protagonistas japoneses imitan actitudes y moda estadounidense como parte de pandillas juveniles.

Oshigoto

Gran género en que los protagonistas se desenvuelven en algún trabajo.

- *Mangaka*

Género que se centra en los artistas de *manga* y aquellos que desean serlo.

- *Maid*

Género protagonizado por criadas o sirvientas, y su desenvolvimiento al trabajar en una cafetería o en una mansión.

- *Butler*

Género enfocado en el mayordomo, ya sea como mesero en una cafetería (ya que suelen vestirse con esa indumentaria), o como trabajador doméstico que sirve a un amo con alto rango social.

- *Kyoushi*

Género que se centra en los tutores y maestros y en su labor enseñando a jóvenes.

- *Host* Género en que un anfitrión, que trabaja en alguna cafetería, bar o cabaret, atiende a clientes femeninas para entretenerlas con su compañía y con bebidas.
- *Hostess* Género que se centra en una anfitriona, que trabaja en algún bar, cafetería o cabaret, quien se sienta al lado de un cliente masculino para entretenerlo con su compañía y bebidas.
- *Idol* Género enfocado en personajes que trabajan en el mundo del espectáculo, desempeñándose como cantantes, actores, actores de voz y modelos. Al ser figuras públicas, representan el trabajo duro y una imagen a seguir para sus fanáticos.
- *Iryou* Género protagonizado por doctores y enfermeras, y lo que el campo médico involucra
- *Ryourinin* Género que se centra en personajes que desean ser cocineros o en el que la comida es lo principal.
- *Gamble* Género protagonizado por apostadores y jugadores.

Hanzai

- *Kaitou* Género protagonizado por ladrones, quienes usan técnicas y trucos inteligentes para robar.

- *Tantei* Género que es protagonizado por detectives, quienes, a través del razonamiento, resuelven casos.
- *Keisatsu* Género protagonizado por policías y en su trabajo de detener ladrones.
- *Hard-boiled* Género que presenta a un detective, quien se enfrenta a crímenes muy violentos sin inmutarse.

Shinwa

Gran género cuya trama se basa en leyendas, mitología y cuentos japoneses.

- *Ninja* Género que se enfoca en el entrenamiento, técnicas y estilo de vida de este grupo de mercenarios japoneses de antaño.
- *Youkai* Género que representa criaturas del folklore japonés.
- *Kami-sama* Género en que alguna deidad posee influencia en la historia y en el resto de personajes.
- *Jinja* Género en que la trama se desarrolla en los santuarios sintoístas y con personajes que fungen como sacerdotes o cuidadores de estos.

Drama

Gran género que caracteriza de manera realista a los personajes, quienes afrontan problemas serios con ellos mismos y su entorno, por lo que sus

emociones son fuertes ante las tragedias presentadas.

Acción

Gran género que se caracteriza por escenas de persecuciones.

- Batalla
- *Nekketsu*

Género que contiene combates mano a mano o con armas.

Género en que un grupo de personajes que poseen poderes se unen por el fervor de combatir contra otros.

Aventura

Gran género protagonizado por un héroe que emprende un viaje hacia un mundo desconocido, para el cual debe obtener cosas y salir adelante de los obstáculos que se presentan en cada uno de sus recorridos.

Música

Gran género cuyo principal elemento es la composición melódica y canciones, ejecutadas por los protagonistas. En otros casos, se utilizan estas piezas para que los personajes expresen ideas o sentimientos, aunque la trama no tenga nada que ver con ello.

Gakushuu

Gran género en el cual se tratan temas de ciertos campos de estudio de manera que sean más comprensivos para el lector.

Spokon

- *Hashiri* Gran género enfocado en los deportes, y enfatiza el esfuerzo y la superación de las dificultades para la búsqueda de la victoria.
Género protagonizado por atletas y su desempeño en carreras.
- *Yakyuu* Género cuyo tema principal son jóvenes que practican el béisbol, mostrando sus competencias y explicando las reglas del mismo.
- Fútbol Género centrado en jóvenes que juegan fútbol, y lo que conlleva, como torneos.
- Tenis Género enfocado en el tenis, sus reglas y competencias.
- *Takkyuu* Género protagonizado por jóvenes interesados en el tenis de mesa, o pingpong.
- Boxeo Género centrado en este deporte de contacto, explicando sus métodos de entrenamiento y reglas a través de la participación de los personajes en torneos.
- *Rikujo* Género que muestra el interés de jóvenes en la modalidad del atletismo a campo traviesa.
- *Suei* Género en que los protagonistas practican la natación y participan en competencias.
- Voléibol Género enfocado en personajes que practican el voleibol, explicando sus

- técnicas y reglas a través de partidos y torneos en que participan.

• **Básquetbol** Género protagonizado por jóvenes que practican el básquetbol, explicando sus técnicas y reglas a través de partidos y torneos en que participan.
- *Tsuri* Género centrado en la pesca y sus técnicas.
- *Dance* Género cuyo elemento principal es el baile y quienes deciden practicar sus diferentes modalidades.
- *Shougi* Género enfocado en el ajedrez japonés, en su modo de juego y en sus torneos.
- **Moto** Género que engloba las actividades en motocicletas y bicicletas, simplemente como afición o como deporte.
- *Kuruma* Género en que los personajes son fanáticos a los coches, así como a competencias o actividades relacionadas a estos.
- *Mahjong* Género que trata sobre las reglas del juego de mesa chino, así como de torneos.
- *Keiba* Género centrado en caballos, así como en la carrera de caballos.

Artes marciales

Gran género cuya trama se basa en la organización de técnicas de defensa y ataque, sin el uso de armas de fuego, a la vez que se sigue una filosofía de vida o código de conducta.

- Judo Género que representa el arte marcial del judo, bajo la explicación de su filosofía y reglas a través de la participación de los personajes en torneos.
- Karate Género enfocado en el arte marcial del karate, bajo la explicación de su filosofía y reglas a través de la participación de los personajes en torneos.
- Kendo Género que representa el arte marcial en el entrenamiento de la espada japonesa, explicando su filosofía y reglas a través de la participación de los personajes en torneos.

Videojuegos

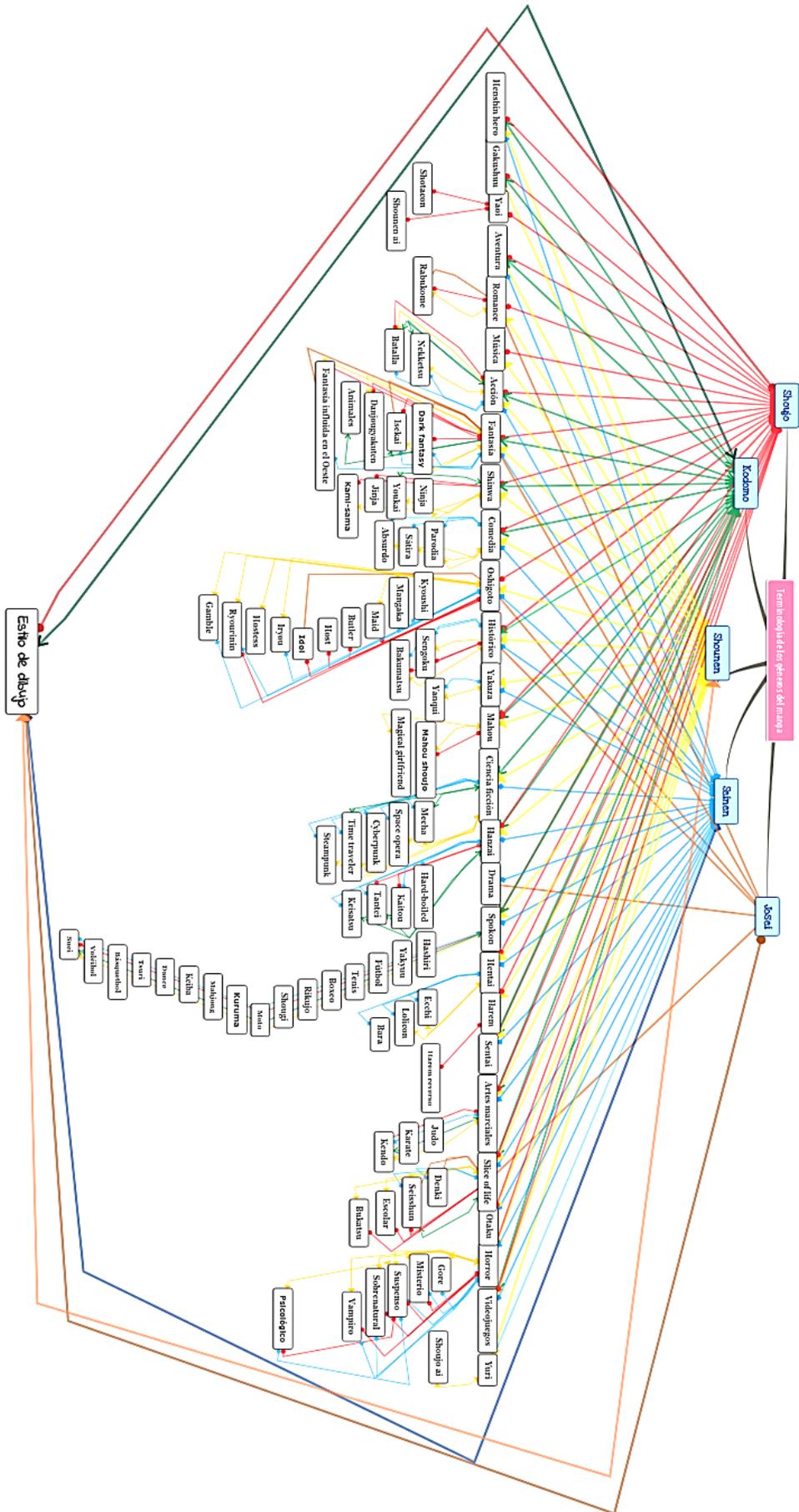
Gran género cuya ambientación ocurre dentro de los videojuegos, ya sea que los personajes sean asiduos a jugarlos, o que su cuerpo físico o mental estén en estos (realidad virtual), o que se trate de algún juego de supervivencia.

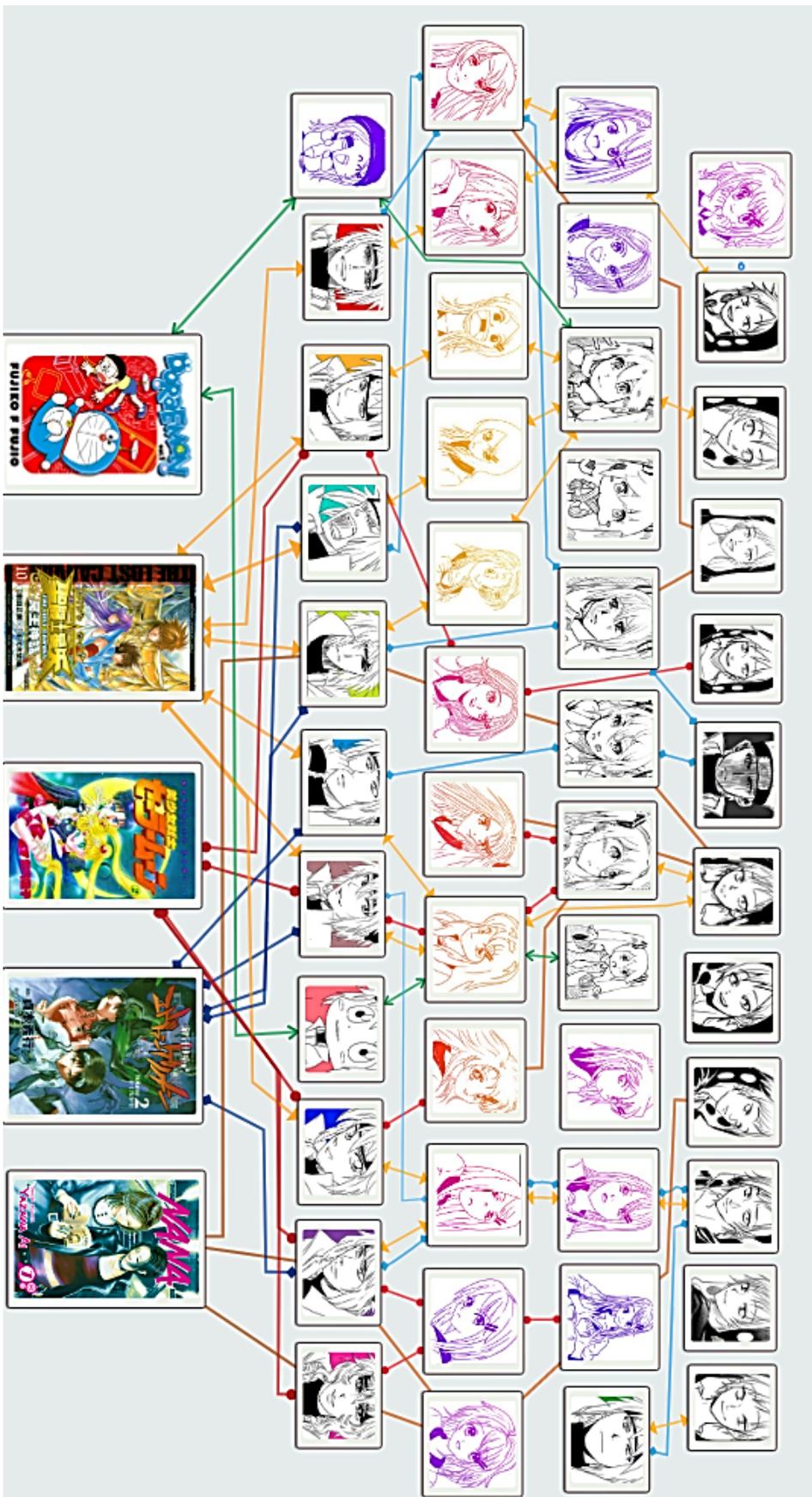
Con la anterior lista y definiciones, se puede entender cómo funcionan los grandes géneros temáticos (ciencia ficción, histórico, fantasía, *yaoi*, *yuri*, *hentai*, *harem*, *sentai*, horror, *henshin hero*, *romance*, *mahou*, *otaku*, *slice of life*, comedia, *yakuza*, *oshigoto*, *hanzai*, *shinwa*, drama, acción, aventura, música, *gakushuu*, *spokon*, artes marciales y videojuegos) y los géneros temáticos (*mecha*, *shounen ai*, *youkai*, *nekketsu*, *mahou shoujo*), complementándose y nutriéndose de la fuente primaria, así como de la tipología a la que están ceñidos. Solamente hubo un subgénero, el psicológico, como parte del género de suspenso dentro del gran género de horror.

Se usará esta clasificación (gran género, género y subgénero) por lo que significa esta relación en su campo semántico y porque se desglosa el sentido de terminología que es la intención de la tesina: proponer esas categorías para normalizar el uso de los términos.

El mapa conceptual que es la parte final, y complementaria de la lista explicada anteriormente, termina de interrelacionar los términos con base en las respuestas de los usuarios encuestados y de la información proveniente de las fuentes expertas. Por lo que se conectan los géneros tipológicos con los grandes géneros temáticos, y estos con los géneros y subgéneros temáticos.

Una vez estén organizados de tal manera, se conectará cada tipología (con todo el campo semántico que la conforma) con distintos estilos de dibujos de personajes, cuya correlación culminará en las características de los *manga* elegidos como los representativos de los cinco géneros demográficos (*Doraemon, kodomo; Saint Seiya, shounen; Sailor Moon, shoujo; Neon Genesis Evangelion, seinen; y Nana, josei*).





Estilo de dibujo

El último mapa mental que une el estilo de dibujo con los *manga* que se retomaron como referencia de los géneros tipológicos es una demostración de cómo el diseño de personajes está ligado en todo el proceso que conforma la publicación de las historietas japonesas y, el estilo, a su vez, se constituye de los términos de los géneros a los cuales representa.

En el caso del *shoujo* vemos primero cómo este vocablo se une a grandes géneros como lo son el romance y el *mahou*, mientras que de estos se desprende al *rabukome* y al *mahou shoujo*. Al momento de conectar los términos anteriores con imágenes hay una clara conexión entre éstas y las palabras, puesto que tanto una como la otra se compenetran. Los vocablos de los géneros son los que generan los arquetipos y estereotipos dentro del *manga*, lo que es posible conjeturar observando los diagramas de este apartado.

Al analizar todo el corpus detalladamente bajo distintas perspectivas, atendiendo a la terminología como el eje teórico y metodológico de la investigación, se concluye la tesina con la confección de una terminología de los géneros de la historieta nipona, que se podrá seguir estudiando tanto por orden jerárquico de sus géneros, así como la clasificación de estos con su definición, y otra por la relación entre cada vocablo y el resultado de sus conexiones visto como el producto final que es el *manga*.

Conclusiones

El corpus que se ha presentado, tanto el conformado por los usuarios especializados como por los usuarios *otaku* de primera generación, ha logrado dar un perfil lingüístico sobre el conocimiento y uso de términos especializados dentro del área del *manga*, específicamente, sobre sus géneros demográficos y temáticos.

Los vocablos aparecieron en tres lenguas, cumpliendo cada uno con funciones diferentes en cuanto sus propósitos semánticos: el japonés es la lengua originaria de los vocablos, por tanto, es la fuente lingüística de la cual manan vocablos equivalentes en la lengua materna, es decir, la española, nutriéndose de referentes desconocidos con estructuras desconocidas para su sistema lingüístico, o bien, de referentes conocidos con estructuras desconocidas; dentro de este flujo, la lengua inglesa llena vacíos léxicos de significado que poseen el japonés y el español.

Debido a estas características, abundan términos que son préstamos lingüísticos, lo cual nos indica que, pese a la inmersión e inserción de los usuarios de primera generación dentro de la lectura de *manga*, estos aún no han tomado como propias las piezas léxicas de origen japonés correspondientes a su afición, salvo por aquellos géneros que son más populares (*yaoi*, *yuri*, *mecha*, *lolicon*, *shotacon*, *hentai*, *ecchi*), identificando, en su mayoría, los tipológicos (*kodomo*, *shounen*, *shoujo*, *seinen*, *josei*) que, en sí mismos, ya engloban ciertos géneros temáticos representativos.

Dentro de las respuestas de los informantes encuestados se encuentra la tendencia de escribir el término en español, no en japonés, es decir, el equivalente en español del vocablo original fue frecuente al momento de preguntar sobre los nombres de los géneros temáticos. Lo contrario ocurrió respecto a los tipológicos, que fueron escritos de acuerdo con la romanización del silabario hiragana, y que en ninguna de las contestaciones se acudió a traducir literalmente aquellos términos. Esto hace pensar que, posiblemente, los *otaku* mexicanos no necesitan conocer toda la terminología temática en japonés, puesto que, como se mencionó en el párrafo anterior, comprenden que los tipológicos están conformados por temáticas específicas y que son parte del arquetipo de aquellos. Por ejemplo, el *shounen* es

el género demográfico más popular, cuyas tramas son, principalmente, de comedia, acción, aventuras, deportivos, entre otros.

Los términos, por tanto, se presentan con un 60% en español, dejando 28% para aquellos de origen japonés y 12% en inglés, demostrando el apego de los usuarios al uso de su lengua cuando tienen la oportunidad de hacerlo, en especial con aquellos vocablos que designan realidades compartidas, sin embargo, los japoneses, en vez de usar vocablos en su lengua para denominarlas en cuanto a los géneros del *manga*, prefieren emplear las voces inglesas porque es sencillo para los extranjeros su identificación y pronunciación, además que la analogía con géneros literarios universales da mayor peso a los vocablos ingleses. Tal sucede con el término “comedia”, el cual encontramos bajo esa forma dentro de las respuestas de los encuestados, mientras que en la fuente nipona KASTO aparece el término en inglés “comedy”, pero bajo su escritura en katakana romanizado como “komedii”, y no la expresión 喜劇 (“kigeki”), debido a que se existe un vocablo más conocido para denominar aquel objeto, aunque se recurra a otra lengua y no a la propia.

Por tanto, sólo aquellos términos japoneses más especializados son identificados, comprendidos y escritos de manera romanizada por los usuarios mexicanos, de acuerdo con los vacíos léxicos existentes de significantes, en especial, de neologismos referentes a cuestiones sociales, estilísticas y tecnológicas que son ajenas a su realidad y que, por su necesidad y situación de pertenecer a un grupo social bajo sus propios términos, los hacen suyos para comunicarse efectivamente respecto a sus objetos de interés, o sea, del *manga*.

Un problema hallado durante la transcripción de las respuestas fue la grafémica, ya que variaba por la omisión de alguna vocal por proceso de síncope (*shonen*, en vez de *shounen*), lo cual habla de sonidos a los que no están acostumbrados los usuarios, ya que este fenómeno se da ante los diptongos “ou”. La solución de los *otaku* fue suprimir la “u” de acuerdo con sus necesidades lingüísticas y a las características propias del español, lo cual significa que son conscientes de las diferencias en los sistemas lingüísticos del japonés y español.

La diversificación de la escritura romanizada de los términos japoneses que pertenecen a los neologismos ya mencionados representa el problema de la normalización de los términos respecto a, en primer lugar, la grafémica y, segundo, el conocimiento, reconocimiento y utilización de los otros vocablos señalizados en las fuentes expertas. En este caso, las usuarias expertas de la revista *Lit Ediciones* conocían más vocablos especializados, debido a que ellas trabajan directamente con la producción de *manga* y todo lo relacionado con éste, pero cabe la extrañeza de que los miembros del grupo no lo hicieran, a pesar de su acercamiento a este medio.

Eso hace pensar que muchos de ellos no están como tal inmersos en la cultura del *manga* o, en última instancia, en el abanico de géneros temáticos existentes, lo que explicaría la presencia mayoritaria de unos sobre otros, dándonos información de qué géneros son los que más consumen (como *yaoi*, *gore*, *mecha*).

Hay que señalar el hecho de que todos los vocablos obtenidos, tanto de los usuarios como de las fuentes expertas, pertenecen a la categoría de los sustantivos, lo que implica la expresión del pensamiento sobre la realidad conceptual y semántica de ellos, añadiendo su propia valoración sobre los signos que entran en contacto con los hablantes y del valor del referente que se otorga a la realidad ajena a ellos.

Por eso mismo, son sustantivos, y no verbos o adjetivos, los que categorizan los vocablos. No pueden ser adjetivos, porque estos califican referentes asimilados por los usuarios, y el objetivo de la investigación se dirigió a hallar sustantivos, nombres (objetos), que denominaran a los diversos géneros, siendo esencial la manera en que se formuló la interrogante a los usuarios: “Escribe sólo un género que caracterice a los siguientes *manga*: ¿a qué género pertenece temático pertenece *Dragon Ball Z*?”. Es decir, la misma sintaxis de la instrucción y de las preguntas no dan opción de escribir adjetivos que califiquen dicha obra. Lo mismo sucede con los verbos, puesto que no se está pidiendo que contesten, por ejemplo, acciones que llevan a cabo los personajes, éstas bajo términos propios dentro del mundo presentado en algunas de estas historietas japonesas, haciendo uso común dentro de la misma; o bien, que los *otaku* hayan tomado palabras japonesas que tienen cierto significado dentro de estas obras y que le añadan afijos para hacerlo

más cercano y significativo al entrar al español. Un ejemplo ocurre con el género *yaoi*, que las fans tomaron el término *uke* (de la raíz del verbo “*ukeru*”, que quiere decir “recibir”), que designa al hombre pasivo dentro de la relación, y le agregaron el sufijo verbal “*ar*”, resultando en “*ukear*”, es decir, se refieren a cuando el hombre activo (*seme*, de la raíz verbal “*semeru*”, o sea, “atacar”) va a seducir al pasivo, terminando en el acto sexual. Mas, de haber cambiado la pregunta a “¿Qué acciones recuerdas al pensar en el género *yaoi*?”, la categoría de pensamiento predominante serían los verbos.

Regresando al asunto de los sustantivos, las resemantizaciones obtenidas a través del análisis de los vocablos bajo la perspectiva de categorizadores lingüísticos, motivan la revitalización del objeto y la aparición de otro referente en un contexto diferente, conservando rasgos semánticos que hacen posible su rastreo histórico; lo mencionado habla de la creatividad lingüística de los *otaku* de añadir nuevos significantes sobre formas ya establecidas, de acuerdo con su necesidad de nombrar nuevas realidades sobre papel, sin perder de vista el primer significado, lo que, como se observó en el capítulo anterior, conlleva a relaciones metonímicas (*bara*, *sentai*), enlazando pasado y presente del vocablo retomado para designar los géneros del *manga* que posean tales rasgos especificativos.

Pese a este conocimiento, las respuestas que se esperaban eran 740 palabras, independientemente de su variación gráfica, de las cuales sólo 717 fueron óptimas para el estudio, es decir, se eliminaron las contestaciones que quedaron en blanco y aquellas del tipo “no sé”, ya que no es un término, por lo que no hubo veintitrés vocablos; aun así, que solamente se tuviera dentro del corpus de hablantes esta gran cantidad resalta que:

De las encuestas se obtuvieron 552 palabras, ya que de los espacios dejados en blanco y los “no sé” restaron más vocablos posibles a analizar. De haber sido respondidos todos los apartados, el número de palabras sería de 717. De las 552 se distinguieron 78 palabras tipo, que engloba variaciones ortográficas, independientemente de si tienen la misma raíz, lo cual indica que la lengua de grupo de los *otaku* enfocada al campo semántico de los géneros del *manga* no está normalizada. 380 palabras corresponden a los 53 vocablos que dan forma al corpus terminológico. Si se consideran estas cifras, se queda corta la variedad de términos

que pudieron aumentar el corpus, situación que refleja que el conocimiento de los mismos usuarios respecto al campo semántico de los géneros no es tan profundo o no se distinguen con los vocablos específicos, lo cual deriva en respuestas en su mayoría en español y no en japonés, como era de esperarse para la investigación. A esto se aúna el hecho de que no se puede afirmar que todos los usuarios encuestados sean *otaku* al cien por ciento, o sea, que son *mainstream* que simplemente leen *manga* o ven *anime* sólo por hacerlo sin involucrarse con la cultura y lengua japonesa, lo cual podría dar una explicación sobre por qué no abundaron más términos en esta parte del corpus.

Como se pudo observar al momento de analizar los términos que se obtuvieron por cada rubro, es clara la gran diversidad de estos, por lo que mencionar un solo género temático como el más asertivo no tiene cabida, cuestión que sí ocurre con los tipológicos, ya que ese aspecto está poco más normalizado en los usuarios encuestados. Para ello, varios de los informantes se guiaron por las imágenes, las cuales mostraban a los personajes principales de estas historias, es decir, depende de los géneros demográficos y temáticos el tipo de protagonistas y el estilo de dibujo que la obra tenga.

El último capítulo se conformó de la confección de la terminología, con base en lo analizado previamente, que, además de las dos categorizaciones mencionadas a lo largo del presente trabajo, clasifica los géneros temáticos en grupos semánticos, de manera que el lector comprenda lo que caracteriza a cada género y lo que distingue estos de aquellos con los que comparten rasgos similares.

La culminación de lo anterior, por tanto, se localiza en el árbol de dominio dividido en géneros tipológicos y temáticos, en el que la jerarquía otorga orden mediante la visualización gráfica de los términos, y en la confección de la terminología, el objetivo de la investigación.

Para conformarla, la elección de los vocablos y su significado se realizó a través de las respuestas de los usuarios y de las fuentes expertas. Fueron veintisiete los que se denominaron como “grandes géneros”. De ellos, catorce términos fueron españoles, considerando “yakuza”, puesto que ya está asimilada dentro de nuestra lengua. Los trece restantes pertenecen al japonés, los cuales hacen referencia a realidades y contextos que son ajenos para el mexicano.

Por otro parte, fueron 35 los vocablos en japonés usados para la terminología, mientras que en español fueron veintisiete y en inglés quince. Por estos resultados se puede observar que hay reticencia por los usuarios por usar totalmente vocablos japoneses o españoles.

La segunda parte de la presentación de la terminología demuestra con un mapa mental la relación que existe entre los géneros demográficos y temáticos, así como lo extenso que son los campos semánticos de los términos. Estos se interconectan y se definen al expresarse gráficamente con el estilo de dibujo que da, como resultado, una obra de *manga* que tiene dentro de sí todo un mundo lingüístico que lo redefine y que con esos vocablos especializados otorga cualidades y especificidades a aquello que se está denominando.

Por tanto, con esta propuesta se intenta normalizar la escritura de los vocablos y que la terminología, obtenida a través de la encuesta de los usuarios de primera generación y de las fuentes de expertos consultada, pueda también establecerse y usarse de manera que la ambigüedad desaparezca o, en dado caso, sea menos frecuente, en especial, cuando el *manga* ha vuelto a tomar fuerza en el país y la necesidad de realizar investigaciones sobre el mismo siga creciendo.

Bibliografía

Alegría de la Colina, Margarita, *Variedad y precisión del léxico*, México, Trillas, 1989, pp. 130.

Anchondo Pavón, Sandra; De Haro Romo, Martha, *Dignidad y derechos lingüísticos*, pp. 107-115, dentro de *Dignidad y culturas*, coordinada por Enrique Camacho Beltrán y Luis Muñoz Oliviera, México, UNAM, 2017, pp.184.

Avella, Natalie, *Graphic Japan: from woodblock and zen to manga and kawaii*, Londres, RotoVision, 2004, pp. 223.

Cabré, María Teresa, *La terminología: teoría, metodología, aplicaciones*, Barcelona, Antártida, 1993, pp. 529.

- *La Terminología hoy: replanteamiento o diversificación*. *Organon*, Porto Alegre, nº 26, 1998, pp. 6.

Campos, Cristian, *Mundo manga: 100 artistas, 1000 secretos profesionales*, España, Promopress, 2011, pp. 320.

Cardero, Ana María, *Terminología y procesamiento*, México, UNAM, 2003, pp. 278.

- *Lingüística y terminología*, México, UNAM, 2004, pp. 274.
- *El neologismo en la cinematografía mexicana*, Edit. UNAM, 1993, pp. 175.

Casas, Narciso, *Historia y Análisis de los Personajes en el Cómic*, Madrid, Bruguera, 2014, pp. 305.

Cassany, Daniel, *Enseñar lengua*, España, Graó, 1998, pp. 575.

Cervera Aguirre, Manuel, *Globalización japonesa: lecciones para América Latina*, México, Siglo XXI, 1996, pp. 190.

Chinn, Mike; McLoughin, Helen, *Curso de novela gráfica*, Barcelona, Gustavo Gil, 2009, pp. 160.

Clavería Nadal, Gloria; Freixas Alás, Margarita, et al., *Historia del léxico: perspectivas de investigación*, Madrid, Iberoamericana Vervuert, 2012, pp. 378.

Conexión Manga, México, No. 200. Agosto. 2009.

- Contreras, Lidia, *Ortografía y Grafémica*, Madrid, Visor, 1994, pp. 221.
- Coseriu, Eugene, *Principios de Semántica Estructural*, Madrid, Gredos, 1977, pp. 246.
- Cunillera, Montserrat; Resinger, Hildegard, *Implicación emocional y oralidad en la traducción literaria*, Alemania, Frank & Timme GmbH, 2011, pp. 223.
- Domínguez Miguela, Antonia, *Pasajes de ida y vuelta: la narrativa puertorriqueña en Estados Unidos*, España, Universidad de Huelva, pp. 371.
- Dubuc, Robert, *Manual de Terminología*, España, RiL, España, 1999, pp. 236.
- Duranti, Alessandro, "Lengua como Cultura en la Antropología Norteamericana. Tres Paradigmas". *Current Anthropology*. (44): 327. No. 3. Junio 2003.
- Gallardo San Salvador, Natividad, *Terminología y traducción: un bosquejo de su evolución*, Granada, Atrio, 1991, pp. 376.
- García Barreno, Pedro, *Nuevas palabras para nuevos tiempos*, Madrid, Dykinson, 2012, pp. 123-146, dentro de Vilches Vivancos, Fernando, *Creación neológica y la sociedad de la imaginación*, Madrid, Dykinson, 2012, pp. 338.
- Gómez-Tarín, Francisco Javier; Marzal, José Javier, *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales*, España, Cátedra, 2015, pp. 408.
- Gonzalo García, Consuelo; García Yebra, Valentí, *Documentación, terminología y traducción*, Madrid, Síntesis, 200, pp. 174.
- Lara, Luis Fernando, *Curso de lexicología*, México, Colegio de México, 2006, pp. 258.
- *Herencia léxica del español de México*, México, Colegio Nacional, 2016, pp. 119.
- Lyons, John, *Semántica lingüística. Una introducción*, España, Paidós, 1997, p. 400
- Marías, Julián, *El método histórico de las generaciones*, Madrid, Revista de Occidente, 1949, pp. 193.

Mayoral Arqué, Dolors, *Lenguaje y estatus sociocultural: un lenguaje empírico sobre el lenguaje infantil en los barrios de Lledia*, Salamanca, Universidad Lleida, 1999, pp. 243.

Richmond, Simon, *The rough guide to Anime*, London, Rough guides, 2009, pp. 292.

Sapir, Edward, *El lenguaje: introducción al estudio del habla*, México, Fondo de Cultura Económica, 1954, pp. 280.

Seco, Manuel, *Gramática Esencial de la Lengua Española*, Madrid, Espasa, 2011, pp. 420

Seco, Rafael, *Manual de Gramática Española*, Madrid, Aguilar, 1992, pp. 351.

Setién Quesada, Emilio. "Nueva propuesta para la estructura de la Bibliotecología en el contexto de la Teoría bibliológico-informativa". *Ciencias de la Información* (37): 23, abril 2006.

Tete Mielles, Ricardo Adrián, *Préstamos lingüísticos de los otakus: precisión conceptual e identidad*, España, Universidad de Cartagena de la Facultad de Ciencias Humanas, 2011, pp. 140

Ullmann, Stephen, *Introducción a la semántica francesa*, Barcelona, Instituto de Filología, 1986, p. 483.

Vázquez Ceja, Arturo. "El anime en México. ¡Ah, qué tiempos, señor don Goku!". *Conexión Manga* (200): 111, agosto 2009.

Wright, Sue; Budin, Gerhard, *Handbook of terminology management. Volumen 1: Basic aspects of terminology management*, Ámsterdam, John Benjamins Publishing Company, 1997, pp. 372.

Zárate, Adalisa. "El manga en México". *Conexión Manga* (200): 101, agosto 2009.

Anime and manga studies.

<https://animangastudies.wordpress.com/> (Visitado el 06 de noviembre de 2017)

Anime News Network, sitio dedicado al *manga* y *anime*.

<https://www.animenewsnetwork.com> (Visitado el 06 de noviembre de 2017)

Barba González, Rosario, *Otakus mexicanos. El análisis de la cultura participativa de los aficionados a las narrativas transmediales japonesas*, Aguascalientes, Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2017, pp. 226.

Tesis consultada en formato digital:
<http://bdigital.dgse.uaa.mx:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/1390/420097.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Visitada el 23 de junio de 2017)

Casadey Jarai, Cristian, *Fronteras de la ciencia ficción*, España, Neoalquímicas, 2010. Documento encontrado en el repositorio:
https://archive.org/details/bub_gb_Jp9ustuFbqQC/ (Visitado el 08 de noviembre de 2017)

Centro de Estudios sobre Japón en México

<https://cesjm.wordpress.com/> (Visitado el 06 de noviembre de 2017)

Cobos, Tania Lucía, “Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina”, pp. 28, *Razón y Palabra. Primera revista electrónica en América Latina especializada en Comunicación*, núm. 72:
http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf (Visitado el 14 de abril de 2017)

Diccionario del Español de México. Consultado de forma digital:
<http://dem.colmex.mx/> (Visitado el 19 de junio de 2018)

Esparza, Sebastián. “Las 20 reglas del shoujo”. *Vix*. Consultado en formato digital:
<http://www.vix.com/es/btg/comics/4899/las-20-reglas-del-shoujo> (Visitado el 20 de junio de 2018)

Estudios sobre *manga*, de Jaqueline Berndt, profesora de japonés y cultura japonesa en la Universidad de Estocolmo.

<https://su.se/> (Visitado el 06 de noviembre de 2017)

Fundación Japón en México

<https://fjmex.org> (Visitado el 06 de noviembre de 2017)

García Núñez, Roberto, *El manga y su divulgación en México*, *Paakat. Revista de tecnología y sociedad*. Año 2. núm. 2. marzo-agosto 2012, Universidad de Guadalajara.

<http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/171/236>

(Visitado el 08 de noviembre de 2017)

García Núñez, Roberto; García Huerta, Dassaev. “Una aproximación a los estudios sobre los otakus en Latinoamérica”. *Contextualizaciones Latinoamericanas*. (10): 9. Año 6. Enero-Junio de 2014. Consultado de manera digital:

<http://www.contextualizacioneslatinoamericanas.com.mx/pdf/Unaaproximaci%C3%B3nalosestudiossobrelosotakusenLatinoam%C3%A9rica.10.pdf>

Handy Comics, sitio japonés base para la traducción de géneros

<https://sp.handycomic.jp> (Visitado el 06 de noviembre de 2017)

Japanese in Anime & Manga

<https://anime-manga.jp> (Visitado el 06 de noviembre de 2017)

Jisho. Diccionario de japonés online: <https://jisho.org/search/otaku>

Kyoto Seika University International Manga Research Center

<https://imcr.jp> (Visitado el 06 de noviembre de 2017)

Martínez, Carlos. “El día que conocimos al embajador”. *Virtual Bread*. Febrero 18 de 2015. Consultado en página web.

<https://virtualbread.org/el-dia-que-conocimos-al-embajador/> (Visitado el 20 de junio de 2018)

Morales, Fernanda. “Frikiplaza: entre cómics, manga y videojuegos”. *Milenio*. 16 de febrero de 2014. México. Consultado en su formato digital:

<http://www.milenio.com/estados/frikiplaza-entre-comics-manga-y-videojuegos>

Misión Tokyo, sitio de internet dedicado a las noticias de *manga* y *anime*.

<http://misiontokyo.com/> (Visitado el 06 de noviembre de 2017)

Morikawa, Kaichiro, *お宅/Otaku/Geek*, California, Universidad de California, 2012, pp. 18.

<https://escholarship.org/content/qt5zb9r8cr/qt5zb9r8cr.pdf> (Visitado el 06 de noviembre de 2017)

Nakamori, Akio, 街には『おたく』がいっぱい. *Manga Burikko*. 6 de agosto. Consultado en formato digital:

<http://www.burikko.net/people/otaku01.html> (Visitado el 23 de junio de 2017)

Natsume, Fusanosuke, *Pictotext and panels: commonalities and differences in manga, comics and BD*, 2009, pp. 15, dentro de la Primer Conferencia Internacional del Manga: Cómics del mundo y el mundo del cómic, en Kyoto, Japón. Ensayo encontrado en el repositorio digital del Centro de Investigaciones de la Universidad Internacional de Manga de Kyoto Seika:

<http://imrc.jp/images/upload/lecture/data/040-054chap3Natsume20101224.pdf>

NHK en español (Siglas de Nippon Hōsō Kyōkai 日本放送協会, o Corporación Radiodifusora de Japón). Única radiodifusora pública en Japón:

<https://www.nhk.or.jp/lesson/spanish/syllabary/>

Nomura Research Institute

<https://nri.com/> (Visitado el 06 de noviembre de 2017)

Notimex, "Relación entre Japón y México en desarrollo". *Zócalo*. 2017. Consultada en formato digital:

http://www.zocalo.com.mx/new_site/articulo/relacion-entre-japon-y-mexico-esta-en-desarrollo (Visitado el 22 de junio de 2018)

Diccionario para aprendices de Oxford. Consultado en formato digital:

https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/hard-boiled (Visitado el 28 de marzo de 2019)

Population Pyramid. Sitio de estadísticas y registro de población mundiales.

<https://www.populationpyramid.net/es/jap%C3%B3n/2015/> (Visitado el 22 de junio de 2018)

Rabanales, Ambrosio. "La encuesta como técnica dialectológica". *Onomázein. Revista de lingüística, filología y traducción*. (2004): 75-93.

https://www.researchgate.net/publication/26842324_La_encuesta_como_tecnica_dialectologica/fulltext/0e6058c9f0c46d4f0ab3268d/26842324_La_encuesta_como_tecnica_dialectologica.pdf?origin=publication_detail

Red de Bibliotecas Públicas de Castilla-La Mancha

http://reddebibliotecas.jccm.es/intrabibl/images/BPECR/documentos/guias%20lecturas/generos_manga.pdf (Visitado el 20 de junio de 2018)

Revista que publica *manga* mexicano

<http://www.litediciones.com/> (Visitado el 06 de noviembre de 2017)

Revista Ecos de Asia, especializada en la divulgación sobre la cultura e historia de países asiáticos.

<http://revistacultural.ecosdeasia.com/> (Visitado el 06 de noviembre de 2017)

Sanz, Elena, "¿Es lo mismo geek que friki?". *Muy Interesante*. Consultado en formato digital:

<https://www.muyinteresante.es/curiosidades/preguntas-respuestas/ies-lo-mismo-qgeekq-que-qfrikiq> (Visitado el 23 de junio de 2018)

Servín Vega, Marín. "Marchan cientos para mostrar su orgullo friki y otaku sobre Reforma." *La Jornada*. 23 de mayo de 2016, p. 33, México. Consultado en La Jornada Online:

<https://www.jornada.com.mx/2016/05/23/capital/033n1cap> (Visitado el 23 de junio de 2018)

Sitio de Ciencia Ficción. Glosario de Ciencia Ficción y sus subgéneros.

<https://www.ciencia-ficcion.com/glosario/c/ciberpun.htm/> (Visitado el 06 de noviembre de 2017)

Steampunk Revolución. Diccionario de términos relacionados al subgénero *steampunk*.

<http://www.steampunkr.com/diccionario/#SteamPunk/> (Visitado el 08 de noviembre de 2017)

Story no neta, sitio japonés base para la traducción de géneros

<https://storyneta.com/> (Visitado el 06 de noviembre de 2017)

Tamashi, sitio dedicado a la cultura japonesa

<http://a-tamashi.net/> (Visitado el 06 de noviembre de 2017)

ANEXOS

Anexo 1

ESTUDIO SOCIOLINGÜÍSTICO SOBRE LOS GÉNEROS DEL MANGA
 FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN
 LENGUA Y LITERATURA HISPÁNICAS

EDAD: SEXO: OCUPACIÓN:

1. ESCRIBE SÓLO UN GÉNERO QUE CARACTERICE A LOS SIGUIENTES MANGA



¿A qué género tipológico (público) pertenece *Doraemon*?



¿A qué género temático pertenecen estas imágenes de *To Love Ru*?



¿A qué género tipológico (público) pertenece *Saint Seiya (Caballeros del Zodiaco)*?



¿A qué género tipológico (público) pertenece *Nana*?



¿A qué género tipológico (público) pertenece *Sailor Moon*?



¿A qué género tipológico (público) pertenece *Neon Genesis Evangelion*?



¿A qué género temático pertenece *Kaichou wa Maid-sama*?



¿A qué género temático pertenecen este tipo de escenas de *Citrus*?



¿A qué género temático pertenece *Slam Dunk*?



¿A qué género temático pertenece *Uragiri wa Boku no Namae wo Shitteru*?



¿A qué género temático pertenecen este tipo de escenas de *Sekaiichi Hatsukoi*?



¿A qué género temático pertenece *Sakura Trick*?



¿A qué género temático pertenece *Boku wa Tomodachi ga Sukunai*?



¿A qué género temático pertenece *Dragon Ball Z*?



¿A qué género temático pertenece *Ouran High School Host Club*?



¿A qué género temático pertenece *Tiger and Bunny*?



¿A qué género temático pertenece *Shokugeki no Soma*?



¿A qué género temático pertenece *Serial Experiment Lain*?



¿A qué género temático pertenece *Sakura Card Captor*?



¿A qué género temático pertenece *Deadman Wonderland*?



¿A qué género temático pertenece *Higurashi no Naku Koro ni*?



¿A qué género temático pertenece *Mobile Suit Gundam*?



¿A qué género temático pertenecen este tipo de escenas de *Kodomo no Jikan*?



¿A qué género temático pertenece *Rurouni Kenshin (Samurai X)*?



¿A qué género temático pertenecen este tipo de escenas de *Super Lovers*?



¿A qué género temático pertenece *Detective Conan*?



¿A qué género temático pertenece *Kuroshitsuji*?



¿A qué género temático pertenece *Ghost in the Shell*?



¿A qué género temático pertenece *Accel World*?



¿A qué género temático pertenece *Inuyasha*?



¿A qué género temático pertenece *Fullmetal Alchemist*?



¿A qué género temático pertenece *Magi*?



¿A qué género temático pertenece *Chobits*?



¿A qué género temático pertenece *Monster*?



¿A qué género temático pertenece *Nurarihyon no Mago*?



¿A qué género temático pertenece *K-On*?



¿A qué género temático pertenece *Uzumaki*?



¿A qué género temático pertenece *Lucky Star*?



¿A qué género temático pertenece *Gintama*?



¿A qué género temático pertenece *Hellsing*?



¿A qué género temático pertenece *Danshi Koukousei no Nichijou* (*La vida diaria de los chicos de preparatoria*)?



¿A qué género temático pertenece *One Punch Man*?



¿A qué género temático pertenece *Cowboy Bebop*?

Anexo 2

Cuestionario sobre los géneros del *manga*

Edad

Género

Ocupación/puesto

Es usted especialista en manga y sus géneros

Cuántos años se ha dedicado al manga y sus géneros

Cómo inició su trayectoria en el manga y sus géneros

1.- ¿Cómo fue su acercamiento hacia el *manga* y sus géneros?

Actualmente cuál es su interés en el manga y sus géneros

2.- ¿Existe una clasificación de los géneros del *manga*?

3.- ¿Bajo qué criterios identifica los diferentes géneros entre sí?

4.- ¿Conoce el origen y/o significado de los géneros cuya denominación es japonesa? ¿Qué géneros son?

5.- ¿Qué opina sobre la variedad de los géneros del *manga* respecto a otro tipo de historietas?

6.- ¿Considera que la comunidad *otaku* conoce y reconoce la mayoría de los géneros? ¿Por qué?

7.- ¿Cree que en la comunidad *otaku* emplean los términos de los géneros del *manga* en su habla cotidiana con otros *otaku* e, inclusive, con personas ajenas a este grupo? ¿Por qué?

8.- ¿Considera que el *manga*, mediante sus géneros, puede cambiar la perspectiva del *otaku* en su lengua y en su experiencia vital del mundo?

Anexo 3

Fichas terminológicas

Campo 1: science fiction	Campo 2: RIROU	Campo 3: 2009	Campo 4: 200	Campo 5: -	Campo 6: GEN
<p>Campo 7:</p> <p><i>Contemporary sci-fi manga are perhaps those that mull over the impact that advanced technology has on daily life.</i></p> <p>Impacto de los avances tecnológicos en la vida diaria</p>					
Campo 8: サイエン スフィク ション	Campo 9: KASTO	Campo 10: 2015	Campo 11: -	Campo 12: science fiction	Campo 13: GEN
<p>Campo 14:</p> <p>SF の空想科学を題材に扱ったもの。SF とはSがサイエンス（科学）で.Fがフィクション（想像や架空）のこと。</p> <p>Se trata de ciencia dentro de la ciencia ficción. Qué es SF: S de science (ciencia), F es sobre fiction (imaginación).</p>					
Campo 15: sci-fi:	Campo 16: BILIT	Campo 17: 2017	Campo 18: -	Campo 19: science fiction	Campo 20: GEN
<p>Campo 21: Narración que tiene por objetivo mostrar elementos de ciencia ficción.</p>					
<p>Campo 22: <i>Manga</i></p>		<p>Campo 23: NA 17-12-13</p>		<p>Campo 24: GTM</p>	

Campo 1: mecha	Campo 2: COMAN	Campo 3: 2009	Campo 4: 147	Campo 5: mecánico	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p>Literalmente se refiere a productos mecánicos, y en cuanto a género equivale a series que presentan grandes robots. En esta clasificación entran aquellas en que los personajes se interesan en la tecnología.</p>					
Campo 8: mecha	Campo 9: RIROU	Campo 10: 2009	Campo 11: 200	Campo 12: mechanical	Campo 13: ES
<p>Campo 14:</p> <p><i>One area in which science fiction manga has excelled is in its depiction of robot technology, collectively known as mecha (an abbreviation of "mechanical"). Real robots break down and require repairs, or need to have their ammunition replaced. Super robots, like superheroes, are invariably giant sized and often have special powers which.</i></p> <p>Un área en la que el manga de ciencia ficción se ha destacado es en la descripción de la tecnología de robots, conocida colectivamente como mecha (abreviatura de "mecánico"). Los robots reales se descomponen y requieren reparaciones, o necesitan reemplazar sus municiones. Los súper robots, como los superhéroes, son invariablemente de tamaño gigante y, a menudo, tienen poderes especiales.</p>					
Campo 15: mecha	Campo 16: EDLIT	Campo 17: 2017	Campo 18: -	Campo 19: -	Campo 20: ES
<p>Campo 21: Robots</p>					
Campo 22: ロボット	Campo 23: KASTO	Campo 24: 2016	Campo 25: -	Campo 26: robot	Campo 27: ES
<p>Campo 28:</p> <p>ロボットが主人公だったりキャラが巨大なロボットに乗り込んで活躍する要素があるもの。</p> <p>Los robots son los personajes principales, o un personaje se mete en un gran robot.</p>					
Campo 29: <i>manga</i>		Campo 30: NA 18/15/01		Campo 31: GTM	

Campo 1: fantasy	Campo 2: RIROU	Campo 3: 2009	Campo 4: 203	Campo 5: -	Campo 6: GEN
<p>Campo 7:</p> <p><i>For fantasy and it would be easy to count many science-fiction and horror/supernatural shows as falling within this genre, also include alternative history scenarios, and fairy/folks tales.</i></p> <p>La fantasía abarca ciencia ficción, horror y suspenso, incluyendo escenarios de historias alternativas y cuentos de hadas o cuentos folklóricos.</p>					
Campo 8: ファンタ ジー	Campo 9: KASTO	Campo 10: 2016	Campo 11: -	Campo 12: -	Campo 13: GEN
<p>Campo 14:</p> <p>ファンタジーの要素、現実には起こり得ない。不思議なことが起きるもの。</p> <p>Elementos poco realistas. Que cosas extrañas suceden.</p>					
Campo 15: Fantasy	Campo 16: EDLIT	Campo 17: 2017	Campo 18: -	Campo 19: fantasía	Campo 20: GEN
<p>Campo 21:</p> <p>Magia y mundos fantásticos.</p>					
Campo 22: <i>manga</i>		Campo 23: NA 17/12/14		Campo 24: GTM	

Campo 1: shounen	Campo 2: RIROU	Campo 3: 2009	Campo 4: 201	Campo 5: -	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p><i>Is likely to be heavy on robotic technology or fighting.</i></p> <p>Es probable que sea sobre tecnología robótica o de peleas.</p>					
Campo 8: shounen	Campo 9: COMAN	Campo 10: 2009	Campo 11: 148	Campo 12: shounen	Campo 13: ES
<p>Campo 14:</p> <p>Género dirigido a chicos entre 14 y 18 años. Se caracteriza por sus grandes dosis de acción con toques de humor.</p>					
Campo 15: 少年	Campo 16: HACOM	Campo 17: 2017	Campo 18: -	Campo 19: shounen	Campo 20: ES
<p>Campo 21:</p> <p>少年</p> <p>Para chicos.</p>					
Campo 22: shounen	Campo 23: EDLIT	Campo 24: 2017	Campo 25: -	Campo 26: shounen	Campo 27: ES
<p>Campo 28:</p> <p>Hombre joven.</p>					
Campo 29: <i>manga</i>		Campo 30: NA 17/12/14		Campo 31: GDM	

Campo 1: history	Campo 2: RIROU	Campo 3: 2009	Campo 4: 217	Campo 5: histórico	Campo 6: GEN
<p>Campo 7:</p> <p><i>Samurai dramas and the traumas of World War II feature of as part of this genre, so historical dramas overseas.</i></p> <p>Historias sobre samuráis y traumas de la 2° Guerra Mundial son parte de este género, al igual que dramas históricos extranjeros.</p>					
Campo 8: 歴史	Campo 9: KASTO	Campo 10: 2016	Campo 11: -	Campo 12: rekishi	Campo 13: GEN
<p>Campo 14:</p> <p>過去の歴史上の出来事や人物を物語の要素として扱っているもの。</p> <p>Acontecimientos históricos del pasado. Las personas como elementos de la historia. Con lo que estamos lidiando.</p>					
Campo 15: jidaimono	Campo 16: BILIT	Campo 17: 2017	Campo 18: -	Campo 19: De época	Campo 20: GEN
<p>Campo 21:</p> <p>Se desarrolla en las épocas históricas del Japón.</p>					
Campo 22: <i>manga</i>		Campo 23: NA 17/12/14		Campo 24: GTM	

Campo 1: 戦国	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: sengoku	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p>戦国時代の武将や戦国時代を舞台にして活躍した人にスポットがあたっているもの。</p> <p>Se enfoca en los señores feudales, de la época de “los Estados en guerra”, o período Sengoku.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 17/12/14		Campo 10: GTM	

<i>Campo 1:</i> 幕末	<i>Campo 2:</i> KASTO	<i>Campo 3:</i> 2016	<i>Campo 4:</i> -	<i>Campo 5:</i> bakumatsu	<i>Campo 6:</i> ES
<p><i>Campo 7:</i> 幕末時代の偉人や幕末時代を舞台にして活躍した人にスポットがあたっているもの。 Personajes y situaciones durante la llamada gran era Edo.</p>					
<i>Campo 8: manga</i>		<i>Campo 9: NA 18/14/01</i>		<i>Campo 10: GTM</i>	

<i>Campo 1:</i> shoujo	<i>Campo 2:</i> RIROU	<i>Campo 3:</i> 2009	<i>Campo 4:</i> 201	<i>Campo 5:</i> -	<i>Campo 6:</i> ES
<p><i>Campo 7:</i> <i>Girls shows, focus more on fantasy and romance.</i> Series para chicas, enfocado en fantasía y romance.</p>					
<i>Campo 8:</i> shoujo	<i>Campo 9:</i> COMAN	<i>Campo 10:</i> 2009	<i>Campo 11:</i> 148	<i>Campo 12:</i> -	<i>Campo 13:</i> ES
<p><i>Campo 14:</i> Género dirigido a chicas. Se centra en historias de amor, cuyas protagonistas son adolescentes cursando secundaria, que pasarán diversas pruebas para consolidar su amor.</p>					
<i>Campo 15:</i> shoujo	<i>Campo 16:</i> BILIT	<i>Campo 17:</i> 2017	<i>Campo 18:</i> -	<i>Campo 19:</i> -	<i>Campo 20:</i> ES
<p><i>Campo 21:</i> Mujeres jóvenes.</p>					
<i>Campo 22: manga</i>		<i>Campo 23: NA 18/14/01</i>		<i>Campo 24: GDM</i>	

Campo 1: kodomo	Campo 2: RIROU	Campo 3: 2009	Campo 4: 201	Campo 5: -	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p><i>Shows and movies for young children.</i></p> <p>Series y películas para niños.</p>					
Campo 8: kodomo	Campo 9: COMAN	Campo 10: 2009	Campo 11: 147	Campo 12: -	Campo 13: ES
<p>Campo 14:</p> <p>Género dirigido a niños. Posee un estilo desenfadado y su trama está encaminada a ser apta para toda la familia.</p>					
Campo 15: kodomo	Campo 16: BILIT	Campo 17: 2017	Campo 18: -	Campo 19: -	Campo 20: ES
<p>Campo 21:</p> <p>Niño.</p>					
Campo 22: <i>manga</i>		Campo 23: NA 18/15/01		Campo 24: GDM	

Campo 1: josei	Campo 2: RIROU	Campo 3: 2009	Campo 4: 201	Campo 5: -	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p><i>Aimed at Young women.</i></p> <p>Destinada a mujeres jóvenes.</p>					
Campo 8: josie	Campo 9: COMAN	Campo 10: 2009	Campo 11: 147	Campo 12: -	Campo 13: ES
<p>Campo 14:</p> <p>Significa “femenino” y se refiere a historias dirigidas a un público femenino adulto. La trama romántica es más seria que el shojo y, por lo general, el diseño de personajes es más estilizado.</p>					
Campo 15: josei	Campo 16: BILIT	Campo 17: 2017	Campo 18: -	Campo 19: -	Campo 20: ES
<p>Campo 21:</p> <p>Mujer madura, o el género que encapsule correctamente el tema principal de la obra.</p>					
Campo 22: <i>manga</i>		Campo 23: NA 18/15/01		Campo 24: GDM	

Campo 1: seinen	Campo 2: RIROU	Campo 3: 2009	Campo 4: 201	Campo 5: -	Campo 6: ES
Campo 7: <i>Aimed at young men.</i> Dirigido a jóvenes hombres.					
Campo 8: seinen	Campo 9: COMAN	Campo 10: 2009	Campo 11: 148	Campo 12: -	Campo 13: ES
Campo 14: Historias dirigidas a un público masculino adulto por tratar temas como la violencia, político y hasta sexo.					
Campo 15: seinen	Campo 16: BILIT	Campo 17: 2009	Campo 18: -	Campo 19: -	Campo 20: ES
Campo 21: Hombre maduro.					
Campo 22: <i>manga</i>		Campo 23: NA 18/15/01		Campo 24: GDM	

Campo 1: yaoi	Campo 2: RIROU	Campo 3: 2009	Campo 4: 201	Campo 5: -	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p><i>For women into homosexual love stories.</i></p> <p>Historias de amor homosexual para mujeres.</p>					
Campo 8: yaoi	Campo 9: COMAN	Campo 10: 2009	Campo 11: 148	Campo 12: -	Campo 13: ES
<p>Campo 14:</p> <p>Abreviatura de yamanashi, ochinashi, iminashi, que significa "sin clímax, sin resolución, sin sentido". Género que presenta historias de amor entre dos o más personajes masculinos, dirigido específicamente a mujeres. Los protagonistas desempeñan el sig. Rol: seme (papel activo, es rudo), y uke (papel pasivo, de aspecto delicado).</p>					
Campo 15: boys love	Campo 16: KASTO	Campo 17: 2016	Campo 18: -	Campo 19: -	Campo 20: ES
<p>Campo 21:</p> <p>ボーイズラブ、男同士の恋愛を題材を扱ったもの。</p> <p>Los chicos se aman, algo relacionado con el romance de los hombres.</p>					
Campo 22: yaoi	Campo 23: BILIT	Campo 24: 2009	Campo 25: -	Campo 26: -	Campo 27: ES
<p>Campo 28:</p> <p>Temática de contenido gay para un público femenino.</p>					
Campo 29: <i>manga</i>		Campo 30: NA 18/15/01		Campo 31: GTM	

Campo 1: spokon	Campo 2: BILIT	Campo 3: 2017	Campo 4: -	Campo 5: -	Campo 6: ES
Campo 7: Deportes.					
Campo 8: スポコン (根性)	Campo 9: KASTO	Campo 10: 2016	Campo 11: -	Campo 12: spokon	Campo 13: ES
Campo 14: 物語に「スポーツ」と「根性を主題において扱ったもの。スポーツの世界を努力と根性によって困難を乗り越えて勝利を掴もうとする要素があるもの。 "Deportes" y "agallas". Son elementos manejados en este tema los esfuerzos y las entrañas del mundo del deporte, superación de las dificultades; se busca la victoria.					
Campo 15: spokon	Campo 16: COMAN	Campo 17: 2009	Campo 18: -	Campo 19: -	Campo 20: ES
Campo 21: Historias deportivas.					
Campo 22: <i>manga</i>		Campo 23: NA 18/15/01		Campo 24: GTM	

Campo 1: バトル	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: batalla	Campo 6: GEN
Campo 7: バトルや戦闘の要素があるもの。 Contiene elementos de combates.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 変身ヒーロー ー	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: henshin hero	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p>主人公が特殊な能力を持つヒーローに変身して敵や悪の組織と戦う要素があるもの。</p> <p>El personaje se transforma en un héroe con una habilidad especial, y luchan contra enemigos y organizaciones malignas.</p>					
Campo 8: super héroe	Campo 9: BILIT	Campo 10: 2017	Campo 11: -	Campo 12: -	Campo 13: ES
<p>Campo 14:</p> <p>Individuos con poderes fantásticos.</p>					
Campo 15: <i>manga</i>		Campo 16: NA 18/15/01		Campo 17: GTM	

Campo 1: 魔法少女	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2017	Campo 4: -	Campo 5: mahou shoujo	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p>魔法などの不思議な力を使う少女が登場し事件を解決したり騒動を引き起こしたりする要素があるもの。</p> <p>Una chica que usa la magia para resolver casos misteriosos.</p>					
Campo 8: Mahō Shōjo	Campo 9: BILIT	Campo 10: 2017	Campo 11: -	Campo 12: -	Campo 13: ES
<p>Campo 14:</p> <p>Magia.</p>					
Campo 15: magic girls	Campo 16: COMAN	Campo 17: 2009	Campo 18: 147	Campo 19: -	Campo 20: ES
<p>Campo 21:</p> <p>Género que presenta niñas o adolescentes que adquieren un poder mágico, utilizado para proteger a las personas. Además, deben afrontar clásicos problemas de su edad, como hacer sus tareas y hasta romance.</p>					
Campo 22: <i>manga</i>		Campo 23: NA 18/15/01		Campo 24: GTM	

Campo 1: lolicon	Campo 2: COMAN	Campo 3: 2009	Campo 4: 147	Campo 5: -	Campo 6: ES
<p>Campo 7: Género en el que se exponen a chicas de aspecto infantil en situaciones sugerentes y hasta relaciones con adultos. También llamado “Lolita Complex”, en algunos países está prohibido y sus autores penados.</p>					
Campo 8: lolicon	Campo 9: RIROU	Campo 10: 2009	Campo 11: 201	Campo 12: -	Campo 13: ES
<p>Campo 14: <i>Which caters to the unpleasant fantasies of those who lust after skimpily dressed schoolgirls.</i> Atiende las fantasías incumplidas para quienes gustan lujuriosamente de niñas de escuela.</p>					
Campo 15: lolicon	Campo 16: BILIT	Campo 17: 2017	Campo 18: -	Campo 19: -	Campo 20: ES
<p>Campo 21: Manga sumamente inapropiado que representa atracción sexual a niñas.</p>					
Campo 22: <i>manga</i>		Campo 23: NA 18/15/01		Campo 24: GTM	

Campo 1: shotacon	Campo 2: RIROU	Campo 3: 2009	Campo 4: 223	Campo 5: -	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p><i>The pederast's version of lolicon, an abbreviation for Shotaro complex, named after the boy hero of Tetsugin 28 go.</i></p> <p>La version pederasta del lolicon, es la abreviación del “complejo de Shotaro”, llamado así por el niño héroe de <i>Tetsugin 28 go</i>.</p>					
Campo 8: shotacon	Campo 9: COMAN	Campo 10: 2009	Campo 11: 147	Campo 12: -	Campo 13: ES
<p>Campo 14:</p> <p>Género que trata sobre las relaciones entre un hombre y un niño. Son historias para mayores de edad y en algunos países está prohibido.</p>					
Campo 15: shotacon	Campo 16: BILIT	Campo 17: 2017	Campo 18: -	Campo 19: -	Campo 20: ES
<p>Campo 21:</p> <p>Manga sumamente inapropiado que representa atracción sexual a niños.</p>					
Campo 22: <i>manga</i>		Campo 23: NA 18/15/01		Campo 24: GTM	

Campo 1: ecchi	Campo 2: BILIT	Campo 3: 2017	Campo 4: -	Campo 5: -	Campo 6: ES
Campo 7: Contenido erótico.					
Campo 8: ecchi	Campo 9: COMAN	Campo 10: 2009	Campo 11: -	Campo 12: -	Campo 13: ES
Campo 14: Género en el que se presentan situaciones con connotaciones sexuales no explícitas y a veces con detalles cómicos, que lo vuelven hentai suave.					
Campo 15: ecchi	Campo 16: RIROU	Campo 17: 2009	Campo 18: 228	Campo 19: -	Campo 20: ES
Campo 21: <i>Describe sexually provocative material.</i> Describe material provocativo sexualmente.					
Campo 22: <i>manga</i>		Campo 23: NA 18/15/01		Campo 24: GTM	

Campo 1: hentai	Campo 2: RIROU	Campo 3: 2009	Campo 4: 201	Campo 5: -	Campo 6: ES
Campo 7: <i>Straight heterosexual porn.</i> Pornografía heterosexual.					
Campo 8: hentai	Campo 9: BILIT	Campo 10: 2017	Campo 11: -	Campo 12: -	Campo 13: ES
Campo 14: Contenido pornográfico.					
Campo 15: hentai	Campo 16: COMAN	Campo 17: 2009	Campo 18: 147	Campo 19: -	Campo 20: ES
Campo 21: Erótico, aunque el concepto casi no es usado en Japón, ya que la pornografía tiene su propia clasificación. Más bien es utilizado por los distribuidores y fanáticos para separarlo de los filmes live-action.					
Campo 22: 成人	Campo 23: KASTO	Campo 24: 2016	Campo 25: -	Campo 26: seijin	Campo 27: ES
Campo 28: エロやポルノなどの未成年が見ることできない要素があるもの。 Erótica y pornografía. Hay elementos que los menores no pueden ver.					
Campo 29: <i>manga</i>		Campo 30: NA 18/15/01		Campo 31: GTM	

Campo 1: 冒険	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: bouken	Campo 6: GEN
Campo 7: 主人公が旅や冒険をしていき各地を巡っていく要素があるもの El héroe va en un viaje o una aventura; debe obtener cosas en cada uno de sus recorridos.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: nekketsu 熱血	Campo 2: BILIT	Campo 3: 2009	Campo 4: -	Campo 5: nekketsu	Campo 6: ES
Campo 7: Aventuras.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: yuri	Campo 2: RIROU	Campo 3: 2009	Campo 4: 201	Campo 5: -	Campo 6: ES
Campo 7: <i>Derive from the lesbian term yurizoku (meaning "lily tribe").</i> Deriva del término lesbiano <i>yurizoku</i> (significa "tribu del lirio").					
Campo 8: yuri	Campo 9: BILIT	Campo 10: 2017	Campo 11: -	Campo 12: -	Campo 13: ES
Campo 14: Temática lesbiana para adultos.					
Campo 15: yuri	Campo 16: COMAN	Campo 17: 2009	Campo 18: -	Campo 19: -	Campo 20: ES
Campo 21: Género de corte erótico lésbico, derivado de <i>yurizouku</i> , que significa "la tribu del lirio". Las protagonistas desempeñan los siguientes roles: <i>tachi</i> (personalidad atrevida y dominante) y <i>neko</i> (personalidad pasiva y sumisa.)					
Campo 22: 百合	Campo 23: KASTO	Campo 24: 2016	Campo 25: -	Campo 26: yuri	Campo 27: ES
Campo 28: 女性同士の同性愛を題材にしているもの。 El tema es la homosexualidad femenina.					
Campo 29: <i>manga</i>		Campo 30: NA 18/15/01		Campo 31: GTM	

Campo 1: harem	Campo 2: COMAN	Campo 3: 2009	Campo 4: 147	Campo 5: -	Campo 6: GEN
<p>Campo 7:</p> <p>Género en que la trama se enfoca en un chico de aspecto promedio, detallista y con marcada caballerosidad, rodeado por un grupo e chicas interesadas en él. Cada una de las protagonistas llena un cliché, y al final el chico tendrá que decidir con quién quedarse. Algunas son historias cómicas y otras con tintes dramáticos.</p>					
Campo 8: ハーレム	Campo 9: KASTO	Campo 10: 2016	Campo 11: -	Campo 12: harem	Campo 13: GEN
<p>Campo 14:</p> <p>一人の男性キャラクターに対し複数の女性キャラクターが好意を寄せる要素があるもの。</p> <p>Múltiples personajes femeninos se enamoran de un sólo personaje masculino.</p>					
Campo 15: harem	Campo 16: BILIT	Campo 17: 2017	Campo 18: -	Campo 19: -	Campo 20: GEN
<p>Campo 21:</p> <p>Un protagonista masculino, con un reparto de personajes femeninos como secundarios.</p>					
Campo 22: <i>manga</i>		Campo 23: NA 18/15/01		Campo 24: GTM	

Campo 1: 逆ハーレム	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: gyakku harem	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p>一人の女性キャラクターに対し複数の男性キャラクターが好意を寄せる要素があるもの。</p> <p>Múltiples personajes masculinos se enamoran de un personaje femenino.</p>					
Campo 8: reverse harem	Campo 9: BILIT	Campo 10: 2017	Campo 11: -	Campo 12: -	Campo 13: ES
<p>Campo 14:</p> <p>Una protagonista femenina, con un reparto de personajes masculinos como secundarios.</p>					
Campo 15: <i>manga</i>		Campo 16: NA 18/15/01		Campo 17: GTM	

Campo 1: sentai	Campo 2: COMAN	Campo 3: 2009	Campo 4: 147	Campo 5: -	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p>Género enfocado en un grupo de súper héroes. Su origen data desde la Segunda Guerra Mundial, por ser el término empleado por el Servicio Aéreo del Ejército Imperial, y se refería a una unidad compuesta por dos o más escuadrones.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: gore	Campo 2: BILIT	Campo 3: 2017	Campo 4: -	Campo 5: -	Campo 6: GEN
Campo 7: Narración que contiene imágenes de violencia gráfica.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: ホラー	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: horror	Campo 6: GEN
Campo 7:ホラーや恐怖感を煽る要素があるもの Cosas y situaciones que tienen un factor para aumentar el miedo.					
Campo 8: horror	Campo 9: BILIT	Campo 10: 2017	Campo 11: -	Campo 12: -	Campo 13: GEN
Campo 14: Narración que tiene por objetivo causar miedo.					
Campo 15: horror	Campo 16: RIROU	Campo 17: 2009	Campo 18: 211	Campo 19: -	Campo 20: GEN
Campo 21: <i>It includes the pantheon of Japanese supernatural beings, as well as authentic and allusive horror, and remains in two dimensions: psychological impact and gore.</i> Incluye el panteón de seres sobrenaturales japoneses, así como horror auténtico y alusivo, y se mantiene en dos dimensiones: impacto psicológico y el gore.					
Campo 22: <i>manga</i>		Campo 23: 18/15/01		Campo 24: GTM	

Campo 1: サスペンス	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: suspenso	Campo 6: GEN
Campo 7: 宇宙空間で繰り広げられるドラマ活劇の要素を持つもの。 La tensión psicológica en la historia es continua.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: mystery	Campo 2: BILIT	Campo 3: 2017	Campo 4: -	Campo 5: misterio	Campo 6: GEN
Campo 7: Género que se enfoca a resolver crímenes.					
Campo 8: 推理	Campo 9: KASTO	Campo 10: 2016	Campo 11: -	Campo 12: suiri	Campo 13: GEN
Campo 14: 事件や不思議な出来事を調べて真相を探ろうとする要素があるもの。 Se investigan incidentes y eventos misteriosos; se trata de descubrir la verdad.					
Campo 15: <i>manga</i>		Campo 16: 18/15/01		Campo 17: GTM	

Campo 1: 探偵	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: tantei	Campo 6: GEN
Campo 7: 推理漫画の一つで探偵が登場し事件を推理していく要素があるもの。 Razonamiento detectivesco para inferir en casos.					
Campo 8: meitantei	Campo 9: COMAN	Campo 10: 2009	Campo 11: 147	Campo 12: tantei	Campo 13: GEN
Campo 14: Género enfocado en historias policiacas.					
Campo 15: <i>manga</i>		Campo 16: 18/15/01		Campo 17: GTM	

Campo 1: 吸血鬼	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: kyuuketsuki	Campo 6: GEN
<p>Campo 7:</p> <p>吸血鬼が登場したり吸血鬼と交流したりする人物を描いた要素があるもの。 Los aparecen vampiros, y las personas interactúan con ellos.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: supernatural	Campo 2: BILIT	Campo 3: 2017	Campo 4: -	Campo 5: sobrenatural	Campo 6: GEN
<p>Campo 7:</p> <p>Relata eventos inexplicables.</p>					
Campo 8: supernatural	Campo 9: RIROU	Campo 10: 2009	Campo 11: 211	Campo 12: sobrenatural	Campo 13: GEN
<p>Campo 14:</p> <p><i>It includes the pantheon of Japanese supernatural beings, as well as authentic and allusive horror, and remains in two dimensions: psychological impact and gore.</i></p> <p>Incluye el panteón de seres sobrenaturales japoneses, así como horror auténtico y alusivo, y se mantiene en dos dimensiones: impacto psicológico y el gore.</p>					
Campo 15: <i>manga</i>		Campo 16: 18/15/01		Campo 17: GTM	

Campo 1: 恋愛	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: renai	Campo 6: GEN
<p>Campo 7:</p> <p>恋愛が物語の主な要素にあるもの。</p> <p>El amor es el elemento principal de la historia.</p>					
Campo 8: romance	Campo 9: BILIT	Campo 10: 2017	Campo 11: -	Campo 12: -	Campo 13: GEN
<p>Campo 14:</p> <p>Busca explorar las relaciones románticas humanas.</p>					
Campo 15: romance	Campo 16: RIROU	Campo 17: 2009	Campo 18: 223	Campo 19: -	Campo 20: GEN
<p>Campo 21:</p> <p><i>Lovers not quite getting together provided the ongoing drama.</i></p> <p>Los amantes no están juntos a lo largo de la historia.</p>					
Campo 22: <i>manga</i>		Campo 23: NA 18/15/01		Campo 24: GTM	

Campo 1: ラブコメ	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: rabucome	Campo 6: GEN
<p>Campo 7:</p> <p>主に恋愛の要素と笑いの要素が入っているもの。</p> <p>Contiene principalmente elementos de romance y comedia.</p>					
Campo 8: romakone	Campo 9: COMAN	Campo 10: 2009	Campo 11: 148	Campo 12: romakome	Campo 13: GEN
<p>Campo 14:</p> <p>Comedias románticas.</p>					
Campo 15: <i>manga</i>		Campo 16: NA 18/15/01		Campo 17: GTM	

Campo 1: magical girlfriend	Campo 2: COMAN	Campo 3: 2009	Campo 4: 147	Campo 5: -	Campo 6: ES
<p>Campo 7: Género que presenta la relación entre un humano y un alien, ciborg y hasta dios.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 魔法	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: mahou	Campo 6: GEN
<p>Campo 7: Tiene elementos mágicos en la historia, y los personajes se ocupan de las fuerzas paranormales.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: オタク	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: otaku	Campo 6: ES
<p>Campo 7: 自分の趣味や好きなことに没頭しすぎる傾向がある人物やその興味ある分野を物語の題材にしたもの。 La historia principal es de personas que están demasiado preocupadas con sus aficiones y cosas favoritas.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: slice of life	Campo 2: BILIT	Campo 3: 2017	Campo 4: -	Campo 5: -	Campo 6: ES
Campo 7: Historias del día a día.					
Campo 8: 日常	Campo 9: KASTO	Campo 10: 2016	Campo 11: -	Campo 12: nichijou	Campo 13: ES
Campo 14: キャラクターたちの日常を描いたもの。一般的にストーリーの劇的な変化は少なくキャラの日常を淡々と描いている要素があるもの。 Representa la vida cotidiana de los personajes. En general, el cambio dramático de una historia es poco probable.					
Campo 15: <i>manga</i>		Campo 16: NA 18/15/01		Campo 17: GTM	

Campo 1: 伝記	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: denki	Campo 6: GEN
Campo 7: 個人の生涯にわたる主な出来事や業績の記録に焦点をあてて物語を綴ったもの。 Principales eventos durante la vida de un individuo.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: comedy	Campo 2: BILIT	Campo 3: 2017	Campo 4: -	Campo 5: comedia	Campo 6: GEN
Campo 7: Busca hacer reír al lector.					
Campo 8: comedy	Campo 9: RIROU	Campo 10: 2009	Campo 11: 214	Campo 12: comedia	Campo 13: GEN
Campo 14: <i>Foolish and surreal moments to cause comic effect.</i> Tontos y surreales momentos para causar efecto cómico.					
Campo 15: ギャグ	Campo 16: KASTO	Campo 17: 2016	Campo 18: -	Campo 19: gag	Campo 20: GEN
Campo 21: ギャグや笑いがメインの要素としてあるもの。 Las bromas y la risa son los elementos principales.					
Campo 22: <i>manga</i>		Campo 23: NA 18/15/01		Campo 24: GTM	

Campo 1: parody	Campo 2: RIROU	Campo 3: 2009	Campo 4: 215	Campo 5: parodia	Campo 6: GEN
Campo 7: <i>Be self-referential, the stereotypes and clichés of other shows.</i> Es autoreferencial y se vale mucho de estereotipos y clichés de otras series.					
Campo 8: パロディ	Campo 9: KASTO	Campo 10: 2016	Campo 11: -	Campo 12: parodia	Campo 13: GEN
Campo 14: 既存の作品やキャラを元ネタにして、マネたり茶化したりする要素があるもの。 Se utilizan obras y personajes existentes como historias originales.					
Campo 15: <i>manga</i>		Campo 16: NA 18/15/01		Campo 17: GTM	

Campo 1: 風刺	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: fuushi	Campo 6: GEN
<p>Campo 7:</p> <p>現実の社会を風刺（愚かしさや暴き愚弄する）する要素があるもの。 Sátira, de la estupidez o enredos, de una sociedad real.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 不条理	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: fujouri	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p>不条理で理解しがたい出来事や変なキャラクターの登場やツッコミ役が不在など脈絡のない展開の物語が主な要素のもの。 La historia sin contexto es el elemento principal, lo cual provoca eventos absurdos e incomprensibles, así como la aparición de personajes divertidos, y la ausencia del papel de Tsukkomi.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: ダークファンタジー	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: dark fantasy	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p>ファンタジーのジャンルの中の1つで重苦しい雰囲気があるもの。特に主人公に不条理で悲惨な展開や人間の暗黒面などに焦点を当てているのが特徴。</p> <p>Es uno de los géneros de fantasía; tiene una atmósfera pesada. Es característico que lo absurdo y miserable afecte al personaje principal. Tiene un enfoque en el lado oscuro humano.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: マンガ家	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2009	Campo 4: -	Campo 5: mangaka	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p>マンガ家やマンガ家志望者に物語の焦点をあてたもの。</p> <p>Es una historia centrada en los artistas de manga y aquellos que desean ser un artista de manga.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: スペースオペラ	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: space opera	Campo 6: GEN
<p>Campo 7:</p> <p>宇宙空間で繰り広げられるドラマ活劇の要素を持つもの。 Es aquella con una historia dramática que se desarrolla en el espacio exterior.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: タイムトラベル	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: time traveler	Campo 6: GEN
<p>Campo 7:</p> <p>現在から過去、過去から現代、同じ時間を繰り返しループするものなど、物語に時空を超える要素があるもの。 La historia tiene elementos que exceden el espacio-tiempo: del presente al pasado, del pasado al presente, como un bucle del tiempo.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 異世界移動	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: isekai	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p>現実の世界から異世界に移動してその世界で生活や行動していく要素があるもの。 Moverse del mundo real a un mundo diferente, y vivir y actuar en ese mundo.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 男女逆転	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: danjouyakuten	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p>男性が女性、女性が男性として生きるなど性別を逆転させている要素があるもの。</p> <p>Hay elementos que invierten el género: los hombres son mujeres, las mujeres viven como hombres.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: ヤンキー	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: yanqui	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p>ヤンキーや不良を題材にしたりヤンキーキャラクターに物語のスポットが当たっているもの。</p> <p>Utiliza temas yanquis; y el personaje yanqui afronta la violencia que hay en su territorio.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 任侠	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: yakuza	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p>ヤクザやマフィアなどの任侠の世界を題材にしたもの。</p> <p>Un mundo de ideales nobles de la yakuza y la mafia.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 動物	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: doubutsu	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p>物語として動物が重要な要素を占めているもの。人間の代わりに動物が主役になっているものなども含まれる。</p> <p>Los animales desempeñan el papel principal en lugar de los humanos También se incluyen los humanos que se han convertido en animales.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: メイド	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: maid	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p>炊事・洗濯・掃除など家庭内の労働をしてくれるメイドを題材にしたもの Criada para hacer trabajo en el hogar, como cocina, lavado, limpieza, etc.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 執事	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: shitsuji	Campo 6: ES
<p>Campo 7:</p> <p>身分が高い家柄で家事や事務、または部下の使用人を監督する執事を題材にしたもの。</p> <p>El trabajo doméstico y el trabajo de oficina con un patrón de alto rango, o un mayordomo que supervisa a los empleados de sus subordinados.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 神社	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: jinja	Campo 6: ES
<p>Campo 7: 神社を題材にしたたり物語の主な人物や舞台に神社が登場するもの。 El personaje principal se desenvuelve en un santuario. El santuario es el tema de la historia.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 怪盗	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: kaitou	Campo 6: GEN
<p>Campo 7: 神出鬼没で手口が巧妙でなかなか正体を掴ませない盗みのプロが主役などで登場するもの。 Los ladrones usan técnicas inteligentes para robar y mantienen su identidad en secreto.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 教師	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: kyoushi	Campo 6: ES
<p>Campo 7: 教師が主人公になっている要素があるもの。 Los tutores son los protagonistas.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 警察	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: keisatsu	Campo 6: GEN
<p>Campo 7: 警察官や刑事が主人公になっている要素のもの。 Elementos de policías y ladrones, y aquellos son los héroes.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 犯罪	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: hanzai	Campo 6: GEN
<p>Campo 7: 犯罪や事件を物語の題材にしたもの La historia se basa en el crimen o los incidentes.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: ギャンブル	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: gamble	Campo 6: GEN
<p>Campo 7: ギャンブルや博打や賭け事が物語の主要な要素としているもの。 Los juegos, juegos de azar y apuestas son los elementos principales de la historia.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: ホスト	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: host	Campo 6: ES
<p>Campo 7: 女性客中心の飲酒店で女性客の隣に座って接待する男性従業員（ホスト）が 物語の主要な要素になっているもの Se centra en una cafetería, donde un empleado masculino (anfitrión) se sienta al lado de una cliente femenina para entretenerla.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: ホステス+	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: hostess	Campo 6: ES
<p>Campo 7: 男性客中心の飲酒店で男性客の隣に座って接待する女性従業員のホステスや キャバ嬢が物語の主要な要素になっているもの。 Está centrada en una empleada (maid) sentada al lado de un cliente masculino para entretenerlo.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 忍者	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: ninja	Campo 6: ES
Campo 7: 忍者を物語の題材にしたもの。 Los ninja son el tema principal de la historia.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 妖怪	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: yokai	Campo 6: ES
Campo 7: 妖怪が登場したり妖怪と交流したりする人物を描いた要素があるもの。 Los youkai aparecen e interactúan con las personas.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 神様	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: kamisama	Campo 6: ES
Campo 7: 日本や世界の神々のキャラクターが登場したり物語に神の力が影響を及ぼす要素があるもの。 Deidades de Japón y el mundo aparecen. Una deidad posee influencia en la historia.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 神話	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: shinwa	Campo 6: ES
Campo 7: 日本や世界に伝わる神々の伝説や様々なエピソードを題材にしたもの Se basa en leyendas transmitidas a Japón y al mundo.					
Campo 8: japanese folk tales	Campo 9: RIROU	Campo 10: 2009	Campo 11: 206	Campo 12: -	Campo 13: ES
Campo 14: <i>Japanese mythology and folk tales.</i> Mitología y cuentos folklóricos japoneses.					
Campo 15: <i>manga</i>		Campo 16: NA 18/15/01		Campo 17: GTM	

Campo 1: western influenced fantasy	Campo 2: RIROU	Campo 3: 2009	Campo 4: 208	Campo 5: -	Campo 6: GEN
Campo 7: <i>Fantasy inspiration from outside of Japan.</i> Fantasía inspirada desde fuera de Japón.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: アクション	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: action	Campo 6: GEN
Campo 7: アクション要素があるもの。 Con elementos de acción.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 音楽	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: ongaku	Campo 6: GEN
Campo 7: 音楽を題材に含んでいるもの。 La música es el tema principal.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: ハードボイルド	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: hard boiled	Campo 6: GEN
Campo 7: 不安定な感情の波に影響されないタフで妥協しない精神力を持った主要なキャラクターが登場するもの。 Los personajes principales no se ven afectados por poder mentales.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 青春	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: seisshun	Campo 6: ES
<p>Campo 7: 人生の春の例えられる若い時代異性を意識し始める時期に物語の焦点を当てた要素があるもの。 El elemento de la época juvenil comparable a la primavera de la vida es lo importante de la historia. Es el principio de la conciencia del sexo opuesto.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 走り	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: hashiri	Campo 6: ES
<p>Campo 7: 峠道や高速道路を舞台に走り屋にメインにスポットがあたっているのも。 El punto principal es el corredor, desempañándose en caminos y carreteras.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 学習	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: gakushuu	Campo 6: ES
<p>Campo 7: 様々な分野の学習や勉強する内容を漫画表現によって理解しやすくしたもの。 Aprendizaje y contenido para estudiar en varios campos. Temas que se hicieron más fácil de entender por la expresión del manga.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 部活	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: bukatsu	Campo 6: ES
<p>Campo 7: 主に学校の部活動の要素を扱ったもの。 Trata elementos de las actividades del club escolar.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 野球	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2006	Campo 4: -	Campo 5: yakyuu	Campo 6: ES
Campo 7: 野球を物語の重要な要素としたもの。 El béisbol es un elemento importante de la historia.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: サッカー	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: soccer	Campo 6: ES
Campo 7: サッカーを物語の重要な要素としたもの。 El fútbol es un elemento importante de la historia.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: テニス	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: tenis	Campo 6: ES
Campo 7: テニスを物語の重要な要素としたもの。 El tenis es un elemento importante de la historia.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 卓球	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: tenis de mesa	Campo 6: ES
Campo 7: 卓球を物語の重要な要素としたもの。 El tenis de mesa es un elemento importante de la historia.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 柔道	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: juudou	Campo 6: ES
Campo 7: 柔道を物語の重要な要素としたもの。 Un judo es un elemento importante de la historia.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 空手	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: karate	Campo 6: ES
Campo 7: 空手を物語の重要な要素としたもの。 El karate es un elemento importante de la historia.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: ボクシング	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: boxing	Campo 6: ES
Campo 7: ボクシングを物語の重要な要素としたもの。 El boxeo es un elemento importante de la historia.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 剣道	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: kendou	Campo 6: ES
Campo 7: 剣道を物語の重要な要素としたもの。 El kendo es un elemento importante de la historia.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 陸上	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: rikujo (campo traviesa)	Campo 6: ES
<p>Campo 7: 陸上競技を物語の重要な要素としたもの。 El atletismo es un elemento importante de la historia.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 水泳	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: suiei	Campo 6: ES
<p>Campo 7: 水泳を物語の重要な要素としたもの。 La natación es un elemento importante de la historia.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: バレー	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: volley	Campo 6: ES
<p>Campo 7: バレーボールを物語の重要な要素としたもの。 El voleibol es un elemento importante de la historia.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: バスケット	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: basket	Campo 6: ES
<p>Campo 7: バスケットボールを物語の重要な要素としたもの。 El baloncesto es un elemento importante de la historia.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 釣り	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: tsuri	Campo 6: ES
Campo 7: 釣りを物語の重要な要素としたもの。 La pesca es un elemento importante de la historia.					
Campo 8: manga		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10:	

Campo 1: 格闘技	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: kakutougi (artes marciales)	Campo 6: ES
Campo 7: 格闘技を物語の重要な要素としたもの Las artes marciales son un elemento importante de la historia.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: ダンス	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: dance	Campo 6: ES
Campo 7: ダンスを物語の重要な要素としたもの。 La danza como elemento importante de la historia.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 将棋	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: shougi	Campo 6: ES
Campo 7: 将棋を物語の重要な要素としたもの。 El shougi es un elemento importante de la historia.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: サークル	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: circle	Campo 6: ES
<p>Campo 7: サークルや同好会を物語の重要な要素としたもの。 Actividades de un círculo o un club que son elementos importantes de la historia.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 料理人	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: ryourinin	Campo 6: ES
<p>Campo 7: 料理人など食材を調理する人に焦点をあてたもの。 Se enfoca en cocineros y en cómo cocinar.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: アイドル	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: idol	Campo 6: ES
<p>Campo 7: アイドルやアイドルになることを目指している人に焦点をあてたもの。 Enfocado en grupos de ídolos juveniles.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 医療	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: iryuu	Campo 6: GEN
<p>Campo 7: 医師や看護師などの医療行為をする人や医療の現場に焦点をあてたもの。 Se centra en el campo médico, y en las personas que prestan atención médica, como médicos y enfermeras.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: バイク	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: moto	Campo 6: ES
Campo 7: バイク乗りやバイクを題材にしたもの。 Basada en andar en bicicleta o en motocicleta.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: クルマ	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: kuruma	Campo 6: ES
Campo 7: 自動車や車乗りや車好きな人など車に関わる要素があるもの。 Lo principal son los elementos relacionados con los coches, como paseos en coches, los coches, y los amantes de los coches.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 麻雀	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: mahjong	Campo 6: ES
Campo 7: 麻雀を物語の主要な要素としているもの。 El mahjong es el elemento principal de la historia.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 競馬	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: keiba	Campo 6: ES
Campo 7: 競馬を物語の主な要素としているもの La carrera de caballos es el elemento principal de la historia.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: お仕事	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: oshigoto	Campo 6: ES
Campo 7: 仕事や仕事をしている業界のことを題材にしているもの。 Los personajes están sujetos a trabajar en la industria.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: videogame	Campo 2: BILIT	Campo 3: 2017	Campo 4: -	Campo 5: videojuegos	Campo 6: ES
Campo 7: Desarrolla su trama con base en un videojuego.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: yuri ai	Campo 2: BILIT	Campo 3: 2017	Campo 4: -	Campo 5: shojo ai	Campo 6: ES
Campo 7: Temática lesbiana para jóvenes.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: shonen ai	Campo 2: BILIT	Campo 3: 2017	Campo 4: -	Campo 5: -	Campo 6: ES
Campo 7: Temática de contenido gay para un público femenino joven.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: bara	Campo 2: BILIT	Campo 3: 2017	Campo 4: -	Campo 5: -	Campo 6: ES
Campo 7: Gay manga para un público gay.					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: 学園	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: gakuen	Campo 6: ES
<p>Campo 7: 学生生活の要素があったり、物語の舞台がおもに学校という要素があるもの。 Hay elementos de la vida estudiantil. El escenario de la historia es principalmente la escuela.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: グルメ	Campo 2: KASTO	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: gourmet	Campo 6: GEN
<p>Campo 7: 料理や料理人や食材などの食に関する要素にスポットが当たっているもの。 Elementos alimenticios, cocinar, chefs e ingredientes son lo principal.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: drama	Campo 2: BILIT	Campo 3: 2016	Campo 4: -	Campo 5: -	Campo 6: GEN
<p>Campo 7: Busca crear una fuerte respuesta emocional.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	

Campo 1: psychological	Campo 2: BILIT	Campo 3: 2017	Campo 4: -	Campo 5: psicológico	Campo 6: GEN
<p>Campo 7: バトルや戦闘の要素があるもの。 Contiene elementos de combates.</p>					
Campo 8: <i>manga</i>		Campo 9: NA 18/15/01		Campo 10: GTM	