

## Unidades lingüísticas empleadas por los fans del *anime* y del *manga* en la ciudad de Córdoba

### Linguistics units used by *anime* and *manga* fans in Córdoba city

**Marianella E. Pignata Kovaluk** • Universidad Nacional de Córdoba, Argentina •  
marianella.pignata@unc.edu.ar

**Alejandra Menti** • Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas - Universidad Nacional de Córdoba, Argentina • alejandra.menti@unc.edu.ar

#### Resumen

El presente trabajo analiza las unidades lingüísticas que emplean los fans del *anime* y del *manga* en la ciudad de Córdoba. Para este estudio se realizaron observaciones participantes, encuestas y entrevistas semiestructuradas en eventos y reuniones a las que asistieron los fans de la cultura *otaku*. Todas las entrevistas fueron grabadas en audio y posteriormente transcritas. En una primera etapa, se realizó un análisis cualitativo de la información empírica. Específicamente, se identificaron 120 unidades lingüísticas propias de la jerga *otaku* y se las clasificó según: 1) el tipo de unidad lingüística (afijo, palabra, frase); 2) la neología; 3) la lengua de origen y 4) el campo semántico al cual pertenecían. Posteriormente, se cuantificaron las unidades lingüísticas incluidas en cada una de las categorías y se comparó su distribución en el corpus de datos según la edad de los participantes que las proporcionaron. Los resultados pusieron de manifiesto que la mayor parte de las unidades lingüísticas relevadas fueron palabras que constituyen préstamos del japonés. A su vez, la mayoría de las unidades lingüísticas se categorizaron dentro de los dominios «género audiovisual» y «pauta social». La mayor parte de las unidades fueron proporcionadas por los hablantes más jóvenes.

#### Abstract

The present work analyzes the linguistic units used by *anime* and *manga* fans in Córdoba city. For this study, participant observations, surveys and semi-structural interviews were carried out at events and meetings attended by fans of *otaku* culture. All interviews were recorded and then transcribed. In a first stage, a qualitative analysis of the empirical information was executed. Specifically, 120 linguistic units of *otaku* jargon were identified and classified according to: 1) the type of linguistic unit (affix, word, phrase); 2) the neology; 3) the language of origin and 4) the domain or semantic field. Then, the linguistic units included in each of the categories were quantified. The units distribution in the corpus was compared according to the age of the participants who provided them. The results showed that most of the linguistic units surveyed were words that constitute loanwords from Japanese. At the same time, most of the linguistic units were categorized within the "audiovisual genre" and "social pattern" domains. Most of the units were provided by younger speakers.

#### Palabras clave

Anime-manga • Jerga otaku • Córdoba

#### Keywords

Anime-manga • Otaku jargon • Cordoba

## 1. Introducción

A partir de los años sesenta, Japón comienza a construirse con el lema de la *kokusaika*, es decir, la internacionalización. Este lema no solo busca crear una sociedad más internacional de acuerdo con los tiempos que la posguerra dejó, sino que a la vez intenta expandir su cultura al resto del mundo (Lozano Méndez, 2009). En este marco, las estrategias económicas, políticas y socioculturales de Japón se focalizaron en los avances tecnológicos y en la industria del entretenimiento con la exportación de productos culturales, más allá de los videojuegos. Así, a fines de los ochenta, surge el boom de la comercialización del *anime* y del *manga* como principales productos culturales. De acuerdo con Papalini (2006), el género *manga* incluye caricaturas, historietas, tiras cómicas y libros de historietas pertenecientes a la cultura nipona. Mientras que, el *anime* integra animaciones japonesas audiovisuales.

La gran aceptación por parte del mundo occidental de estos productos culturales trajo aparejada la adopción de una «cultura fan» del *anime* y del *manga*, generalmente denominada *otaku*. Etimológicamente, la palabra *otaku* proviene del japonés y significa “tú” o “la casa de otra persona”. En Japón, este término posee una connotación peyorativa ya que hace referencia a un fanático del *anime* y del *manga* solitario, obsesivo con su hobby y aislado de la realidad<sup>1</sup>. Mientras que en Occidente, la palabra *otaku* contiene una connotación dual, es decir, puede caracterizar al fan del *anime* y del *manga* de manera positiva o negativa.

La cultura fan, conocida actualmente como *fandom* ('el mundo de los fans'), es entendida como el lugar en el que los fanáticos consumen y elaboran productos culturales relativos a una temática en particular (Lourenço, 2009). Según Lourenço (2009), *fandom* es una palabra de origen inglés que se forma a partir de la unión de *fan* (fanático) y la contracción de *kingdom* (reino o mundo). Desde esta perspectiva, el «fanático» no solo consume productos o bienes culturales, sino que, además, se inserta y construye espacios sociales delimitados. En estos espacios, los fans conforman una identidad individual y grupal a través de sus prácticas socioculturales (Díaz, 2011). Cabe destacar que estas prácticas incluyen la participación en diversos eventos, la creación de productos relacionados al *anime* y el *manga* por parte de los fanáticos, tales como, hacer *cosplay* (vestirse de un personaje favorito), ser *cosmaker* (crear el disfraz para el *cosplay*) y participar en foros o comunidades en la web, entre otros.

Asimismo, Torti Frugone y Schandor (2013) señalan que los fans además de producir, adoptar y apropiarse de un producto cultural, generan la emergencia de un lenguaje o jerga que se vincula a las características y eventos relacionados con la afición. Desde la sociolingüística, Moreno Fernández (2015) define a la palabra jerga como un conjunto de elementos, rasgos o patrones lingüísticos que configuran una variedad de lengua estándar utilizada por un grupo de hablantes que comparten una actividad específica. A su vez, estos hablantes integran una comunidad de habla en la que comparten su jerga, actitudes lingüísticas, usos y normas que incorporan criterios y valores propios

---

<sup>1</sup> Lourenço (2009) explica que esta acepción se profundizó cuando en 1989, Tsutomu Miyazaki abusó y mató a unas niñas. Este criminal fue llamado «el asesino otaku» porque la policía había encontrado productos referentes al *anime* y el *manga* en todo su departamento.

a la comunidad. En ella, sus miembros se reconocen a sí mismos como parte de ella.

Los conceptos teóricos mencionados más los aportes de diversas investigaciones antecedentes (Álvarez Gandolfi, 2016; Paradas y Uribe, 2010; Vidal Pérez, 2010; Zabaleta Tejado, 2011), sustentan la existencia de una comunidad de habla conformada por los fans del *anime* y del *manga*. Por ejemplo, autores latinoamericanos como Vidal Pérez (2010), Paradas y Uribe (2010) y Zabaleta Tejado (2011) han observado que los *otaku* utilizan términos y expresiones en grupos cercanos y en ámbitos donde la cultura japonesa y sus productos culturales son el eje de la discusión. Por otro lado, Bloem (2014) ha identificado una jerga especial en angloparlantes *otaku* a la que denomina *japanese fanspeak*: un fenómeno que se produce a partir del contacto entre dos lenguas: el japonés y el inglés. Sin ir más lejos, en las comunidades virtuales de Argentina, Álvarez Gandolfi (2016) señala tres elementos con los que los fans demuestran su pertenencia al mundo *otaku*: 1) el uso de *nicknames* que son extraídos de algún *anime* o *manga*; 2) la comunicación a través de expresiones japonesas; y 3) la escritura acompañada de emojis que refieren a la temática en cuestión.

Es importante destacar que el mundo del *anime* y del *manga*, como también, sus fans conocidos como *otaku*, han sido estudiados desde diferentes disciplinas teóricas como la sociología (Hill, 2002; Dela Pena, 2006; Baldemarra y Pérez, 2009; Vidal Pérez, 2010; Menkes, 2012), la antropología y etnografía (Lourenço, 2009; Díaz, 2011), la semiótica (Cobos, 2010), los estudios culturales (Ito et al., 2012; Torti Frugone y Schandor, 2013), las ciencias de la comunicación (Papalini, 2006; Falconí Benavides, 2014; Álvarez Gandolfi, 2014; Morales Lozada, 2015), la psicología (Paradas Morales y Uribe Ruiz, 2010; Anticono et al., 2014) y la lexicografía (Zabaleta Tejado, 2011). Esto se debe, al gran impacto e interés que esta cultura genera, especialmente, en los hablantes adolescentes y jóvenes de Occidente. Sin embargo, no se han reseñado estudios previos que, desde una perspectiva sociolingüística, hayan atendido al lenguaje empleado por los integrantes de la comunidad de habla *otaku* que viven en la ciudad de Córdoba. En consecuencia, este estudio se propone identificar y analizar las unidades lingüísticas que integran la jerga *otaku*, empleada por los fans del *anime* y del *manga* que consumen productos culturales japoneses en la ciudad de Córdoba.

A partir de estos objetivos, el presente trabajo busca responder a los siguientes interrogantes: ¿cuáles son las unidades lingüísticas que conforman la jerga *otaku* de los fans del *anime* y del *manga* que viven en la ciudad de Córdoba? ¿De qué lengua provienen los préstamos o neologismos relevados? ¿A qué campos semánticos o dominios pertenecen las unidades lingüísticas que configuran la jerga *otaku*? ¿Qué generación etaria utiliza una mayor cantidad de unidades lingüísticas pertenecientes a la jerga *otaku*?

## 2. Metodología

### 2.1 Diseño

El diseño de análisis de esta investigación se establece a partir de un enfoque mixto que combina el empleo de procedimientos de análisis cualitativos y cuantitativos para responder al planteamiento del problema (Hernández Sampieri et al., 2010). En una primera etapa, se realizó un análisis cualitativo de la información empírica.

Específicamente, se identificaron aquellas unidades lingüísticas propias de la jerga *otaku* y se las clasificó según: 1) el tipo de unidad lingüística (afijo, palabra, frase); 2) la neología; 3) la lengua de origen y 4) el dominio o campo semántico. Posteriormente, se cuantificaron las unidades lingüísticas incluidas en cada una de las categorías y se comparó su distribución en el corpus de datos según la edad de los participantes que las proporcionaron.

## 2.2 Participantes

La muestra está conformada por fans del *anime* y del *manga*, conocidos generalmente como *otaku*, que viven en la ciudad de Córdoba. Hernández-Campoy y Almeida (2005), afirman que desde la sociolingüística no hay un consenso sobre el tamaño de la muestra ya que «un excesivo número de informantes puede resultar redundante, ralentizar innecesariamente un estudio [...], por el contrario, extraer conclusiones y formular generalizaciones sobre un número bajo de informantes puede ser también arriesgado» (p. 60). Atendiendo a estas recomendaciones, se seleccionaron, de manera aleatoria, 54 informantes. Participaron personas de género femenino y masculino, que pertenecían a tres generaciones etarias: 1.º generación (entre 14 y 17 años), 2.º generación (entre 18 y 25 años) y 3.º generación (entre 26 y 35 años). La organización de estos grupos se basa en la división que propone el sociolingüista Anton (1994), y que permite evaluar el uso y la frecuencia de la jerga *otaku* de acuerdo a la variable genolectal (edad).

Cabe destacar que para este estudio se descartaron las generaciones que incluyen informantes mayores de 35 años, ya que no se contactaron ni encontraron en los eventos fans del *anime* y del *manga*. A modo de síntesis, se puede observar en la Tabla 1, la estratificación de la muestra:

Estratificación de la muestra (Total = 54 informantes)	
14 a 17 años	18 (Mujeres: 9 y Varones: 9)
18 a 25 años	18 (Mujeres: 9 y Varones: 9)
26 a 35 años	18 (Mujeres: 9 y Varones: 9)

Tabla 1 – Número de participantes según la generación etaria

## 2.3 Procedimiento de recolección de la información empírica

Para la recolección y conformación del corpus se aplicaron, de manera combinada, técnicas de observación, encuestas y entrevistas (Moreno Fernández, 2015). La primera autora observó y participó en seis eventos y reuniones de los fans del *anime* y del *manga* que se desarrollaron en la ciudad de Córdoba durante el período 2016-2018 (*observación*

*participativa*). A su vez, durante los eventos, realizó diez entrevistas que contenían preguntas específicas y espontáneas (*entrevistas semiestructuradas*). Además, efectuó 44 *encuestas estructuradas*; de las cuales, 32 se tomaron en formato papel durante los eventos de *anime y manga* y 12 en formato digital a través de la página web “Survio”.

#### **2.4 Procedimiento de análisis de la información**

El análisis de la información se constituyó a partir de dos procedimientos:

- *Procedimientos de análisis cualitativo*: en esta fase, se identificaron las unidades lingüísticas propias de la jerga *otaku* y se las clasificó según: 1) el tipo de unidad lingüística (afijo, palabra, frase); 2) la neología; 3) la lengua de origen; y el 4) el dominio o campo semántico al que pertenecen. Para ello, se elaboró una matriz analítica que organizó los datos de acuerdo con las variables estudiadas. A continuación, la Tabla 2 muestra el sistema de dimensiones y categorías que se elaboró de manera inductiva para realizar el análisis de la información empírica:

<b>Unidad Lingüística</b>		
Esta dimensión integra unidades de la jerga <i>otaku</i> que poseen significado léxico.		
<b>Categoría</b>	<b>Definición</b>	<b>Ejemplo</b>
afijo	Unidad lingüística que añade información de diverso tipo y que puede participar de tres procesos de derivación: la sufijación, la prefijación y la parasíntesis.	<p><b>-chan:</b> sufijo honorífico (afectivo) que se coloca al final de un nombre y se utiliza para llamar con cariño o confianza a niños pequeños, animales o mujeres de cualquier edad. <i>Ej.: Marce-chan.</i></p> <p><b>-kun:</b> sufijo honorífico que se coloca al final de un nombre y se utiliza solamente para referirse a personas/amigos del género masculino y de grado menor (edad) a la persona que lo usa. <i>Ej.: Pablo-kun.</i></p>
palabra	Unidad lingüística formada a partir de la unión de un lexema y sus propiedades flexionales.	<p><b>Douzo:</b> término utilizado para diferentes expresiones: “Aquí tiene”, “Pase, por favor”, “Adelante”.</p> <p><b>Itadakimasu:</b> término que se utiliza para agradecer por la comida servida (¡Gracias por la comida, estuvo exquisita!) mientras que, al mismo tiempo, se realiza una leve inclinación hacia el plato con las manos juntas como si se estuviera rezando.</p>
frase	Conjunto de palabras que forman grupos sintácticos o sintagmas.	<p><b>Arigato Gozaimasu:</b> expresión que se utiliza para agradecer de manera formal: “¡Muchas gracias!”.</p> <p><b>Daijoubu deska?:</b> expresión que se usa a modo de interrogación para demostrar preocupación sobre una persona: “¿Estás bien? o ¿Te encuentras bien?”.</p>

<b>Neología</b>		
Esta dimensión categoriza el proceso mediante el cual se crean palabras nuevas en una lengua.		
préstamo	Unidad lingüística que se incorpora a una lengua receptora con el mismo significado que en su lengua de origen.	<p><b>Ohayo:</b> término que se utiliza para saludar de manera informal: “Buenos días”.</p> <p><b>Oishii:</b> adjetivo utilizado para calificar una comida como rica o deliciosa.</p>
neologismo	Unidad lingüística nueva que se integra a una lengua o jerga, como producto de una creación léxica.	<p><b>Otako/otaco:</b> en Argentina, es un término que se utiliza para insultar o burlarse de un <i>otaku</i> que es fan del anime y del manga sólo por moda; o de manera despectiva para nombrar a “un fan ignorante, inculto en el tema y con actitudes de negro o pobre”.</p>
<b>Lengua de origen</b>		
Esta dimensión describe la lengua de la que proviene una palabra.		
japonés		<p><b>Matane:</b> término que se utiliza para despedirse de manera informal: “Hasta luego”.</p> <p><b>Nani:</b> término que se utiliza para expresar una sorpresa: “¡¿Qué?!” y suele llevar un signo de interrogación al final.</p>
inglés		<p><b>Cosplay:</b> término que proviene de la contracción en inglés de “costume play”: es la interpretación/representación de personajes famosos de anime, manga, videojuegos y otros mediante un disfraz y accesorios.</p> <p><b>Friki:</b> término que proviene de la palabra en inglés “freak” (extraño, extravagante). Es la persona que es considerada rara ya que tiene gustos extraños u obsesivos en</p>

		relación a un hobby y se convierte en experto sobre dicho tema. Sobresalen de lo convencional y, generalmente, les gusta la ciencia ficción y estar todo el día jugando en la computadora.
<p><b>Dominio o campo semántico</b> Esta dimensión categoriza el conjunto de palabras que se relacionan y organizan en torno a un valor semántico.</p>		
género audiovisual	Dominio léxico conformado por unidades lingüísticas que representan acciones, cualidades o nombres relativos a productos audiovisuales relacionados al <i>anime</i> y al <i>manga</i> .	<p><b>Shōjo/shoujo:</b> género de <i>manga</i> y <i>anime</i> para chicas del estilo romántico, dramático o cómico.</p> <p><b>Doujinshi:</b> <i>manga</i> autopublicado o un trabajo de aficionados al <i>manga</i> con tiradas pequeñas.</p>
pauta social	Campo semántico que incluye palabras y frases referidas a saludos, jerarquías sociales y reglas de comportamiento.	<p><b>Konnichiwa:</b> ¡Hola! (saludo informal).</p> <p><b>Sempai:</b> hace referencia a la jerarquía superior en cualquier tipo de actividad deportiva, escolar, de trabajo o cultural. Es un compañero de mayor edad o grado que se convierte en tutor de los que tienen menos experiencia.</p>
cualidad	Dominio integrado por unidades lingüísticas que designan cualidades, características o propiedades de una cosa, persona o animal.	<p><b>Baka:</b> tonto o idiota, según el contexto.</p> <p><b>Kawaii:</b> adjetivo que se refiere a algo/alguien que es “tierno, lindo y adorable” (existen emoticones japoneses que expresan este adjetivo: ◡ ◡ ◡).</p>
sentimientos	Campo léxico conformado por unidades lingüísticas que expresan estados de ánimo.	<p><b>Aishiteru:</b> Te amo.</p> <p><b>Kokoro</b><sup>2</sup>: corazón.</p>

<sup>2</sup> La expresión «me rompió el *kokoro*/ right in the *kokoro* / mi pobre *kokoro*» se utiliza para referirse al desamor o a la desilusión sobre algo o alguien. Es un recurso lingüístico frecuente en la jerga *otaku*.



comida	Dominio que contiene unidades lingüísticas relativas a la alimentación japonesa.	<b>Gohan:</b> arroz.  <b>Onigiri:</b> comida tradicional de Japón. Es una bola de arroz envuelta en algas nori con diferentes rellenos (salados o dulces).
familia	Campo semántico conformado por unidades lingüísticas que refieren a relaciones de parentesco.	<b>Okaasan:</b> madre, mamá.  <b>Onee-chan:</b> término utilizado para referirse de manera cariñosa a una hermana.
animales	Dominio que integra palabras referidas a animales domésticos	<b>Neko:</b> gato (animal doméstico).  <b>Inu:</b> perro (animal doméstico).
flora	Campo léxico que incluye palabras que refieren al mundo vegetal.	<b>Sakura:</b> flor del cerezo.  <b>Saori:</b> florecer.

**Tabla 2** – Sistema de dimensiones y categorías

- *Procedimientos de análisis cuantitativo:* en una segunda instancia, se cuantificó y se comparó la frecuencia de las categorías a lo largo del corpus. Posteriormente, se cuantificó y comparó a los distintos tipos de unidades lingüísticas - afijo, palabra y frase- de la jerga *otaku*, atendiendo a la edad de los informantes que las proporcionaron.

### 3. Resultados

#### 3.1 Tipos de unidad lingüística

A partir de los instrumentos de recolección de la información empírica, se relevaron 120 unidades lingüísticas pertenecientes a la jerga *otaku*. En una primera instancia, todas las unidades se categorizaron teniendo en cuenta el tipo de unidad lingüística: afijo, palabra y frase. Como se observa en la Figura 1, la mayor parte de las unidades relevadas constituyen palabras (93 %) seguidas de frases (5 %) y afijos en posición de sufijos (2 %).

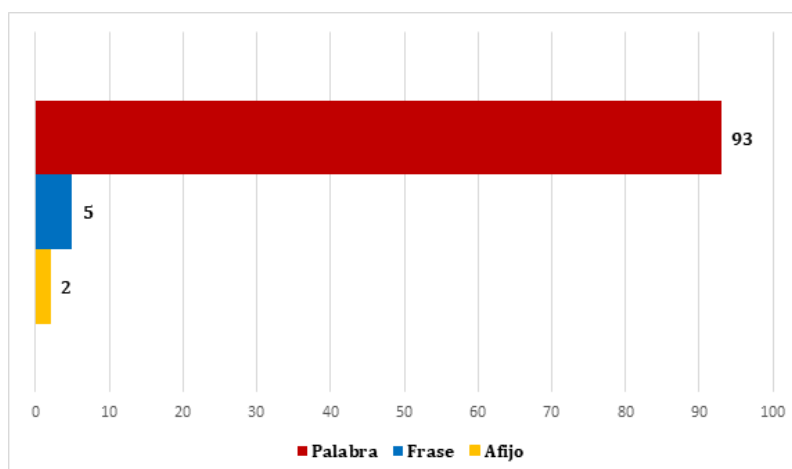


Figura 1 – Porcentaje de las unidades lingüísticas según los tipos de unidad

### 3.2 Neología y Lengua de origen

La Figura 2 muestra la distribución de las unidades lingüísticas relevadas en función de la neología y lengua de origen. Los datos ponen de manifiesto que el 84 % de las unidades son préstamos de origen japonés. Es importante destacar que en el caso de estos préstamos, se utiliza el rōmaji (caracteres romanos) para escribir palabras del japonés en letras romanas o latinas. La información de la Figura 2 demuestra, además, que el 15 % de las unidades lingüísticas constituyen préstamos de origen inglés.

Tanto los préstamos de origen japonés como inglés son considerados préstamos integrales. Es decir, palabras que se han transferido directamente, sin ningún cambio, por parte de la lengua receptora, como este caso, el español (Gómez Capuz, 2004). Solo se categorizó una palabra (1 %) como neologismo: *Otako/otaco*.

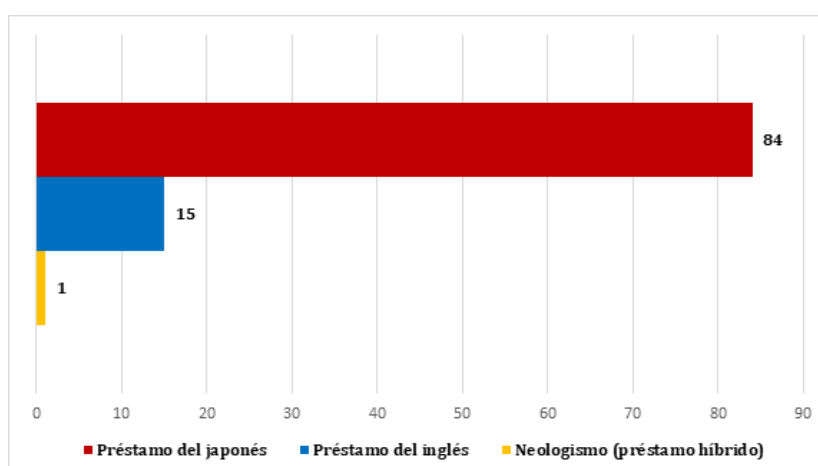


Figura 2 – Porcentaje de las unidades lingüísticas según la neología y la lengua de origen

Cabe destacar que el neologismo o creación léxica *otako/otaco* es un préstamo híbrido que mantiene el lexema (raíz) del préstamo integral “*otaku*” de origen japonés,

mientras que se produce un reemplazo del morfema *-u* por *-o* del español (*otaku* = *otak-* + *-o* = *otako*). Asimismo, existe una segunda versión o proceso morfológico donde se reemplaza el elemento compositivo *-ku* por *-co* (*otaku*=*ota* + *-co* = *otaco*). Es así que, el préstamo híbrido se convierte en un neologismo semántico al designar un nuevo significado al término creado.

Por otro lado, lo curioso de este neologismo es que, desde el punto de vista semántico, mantiene diferentes acepciones. Su significado varía en función del lugar donde se lo emplee. Por ejemplo, en Argentina y, particularmente en Córdoba, es un término que se emplea, con una mirada peyorativa y discriminatoria, para hacer referencia a una persona que se autopercibe como fan pero desconoce, en gran medida, el mundo del *anime* y del *manga*. En México, por su parte, la palabra *otako/otaco* adquiere el mismo significado que posee en Japón. Denota a un fanático obsesionado con el *anime* y el *manga*. En Colombia, refiere al fan del *anime* y del *manga* que disfruta de su hobby y se apasiona por la cultura japonesa.

### 3.3 Dominio o campo semántico

Como se observa en la Figura 3, las unidades lingüísticas relevadas se incluyeron en ocho campos semánticos relacionados con la jerga *otaku*: 1) género audiovisual, 2) pauta social, 3) cualidad, 4) sentimiento, 5) comida, 6) familia, 7) animales y 8) flora.

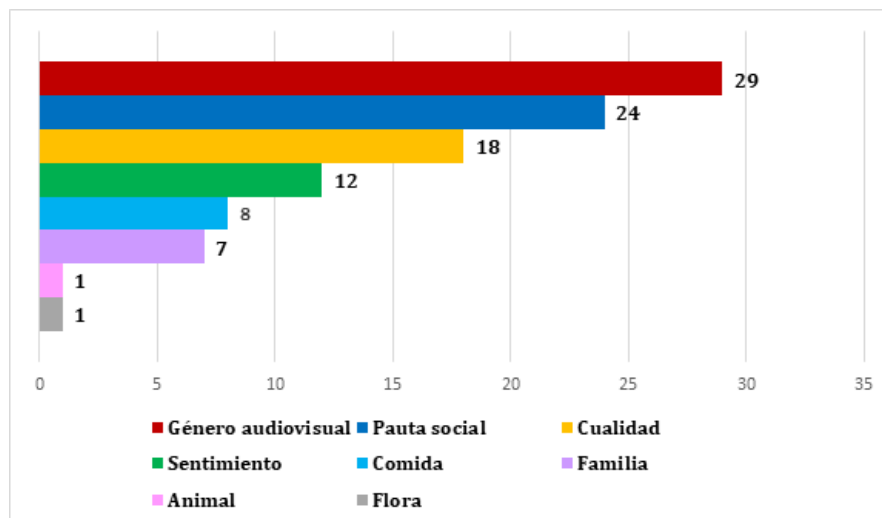


Figura 3 – Porcentaje de las unidades lingüísticas según los dominios o campos semánticos

Los resultados del análisis cuantitativo mostraron que el 29 % de las unidades categorizadas se insertaron dentro del campo semántico *género audiovisual*. Este dominio léxico integra unidades lingüísticas que aluden a acciones, cualidades o nombres vinculados al consumo y generación de productos audiovisuales relacionados con el *anime* y el *manga*. Por otra parte, los datos evidenciaron que el 24 % de las unidades se categorizaron dentro del dominio *pauta social*. Este campo semántico incluye palabras que se refieren a saludos y marcas de jerarquías sociales que se ponen de manifiesto en el marco de las interacciones. El dominio *cualidad*, a su vez, incluyó el 18 % de las unidades lingüísticas que designan características o propiedades de una cosa, persona o animal. El campo léxico *sentimiento*, por otro lado, integró el 12 % de las unidades lingüísticas que expresan estados de ánimo. El 8 % de las unidades que se categorizaron referían a la alimentación japonesa, por lo tanto, se las incluyó dentro del dominio *comida*. En el campo *familia*, se incluyó el 7 % de las unidades lingüísticas referidas a relaciones de parentesco. En menor medida, se categorizaron unidades que hacían referencia a animales domésticos (1 %) y al mundo vegetal (1 %).

### 3.4 Variable edad o genolectal

La información de la Figura 4 muestra la distribución de las unidades lingüísticas relevadas en función de la edad de los informantes, edades que fueron proporcionadas en las encuestas y entrevistas semiestructuradas. Los datos muestran que los informantes de la primera generación (14 a 17 años) aportaron el mayor porcentaje de unidades lingüísticas (70 %). Por su parte, los informantes de la segunda generación (18 a 25 años) proporcionaron el 22 %, mientras que, los de la tercera (26 a 35 años) aportaron el 8 %. Los resultados evidenciaron que, a medida que se incrementa la edad de los participantes a los eventos del *anime* y *manga*, disminuye la cantidad de unidades lingüísticas empleadas.

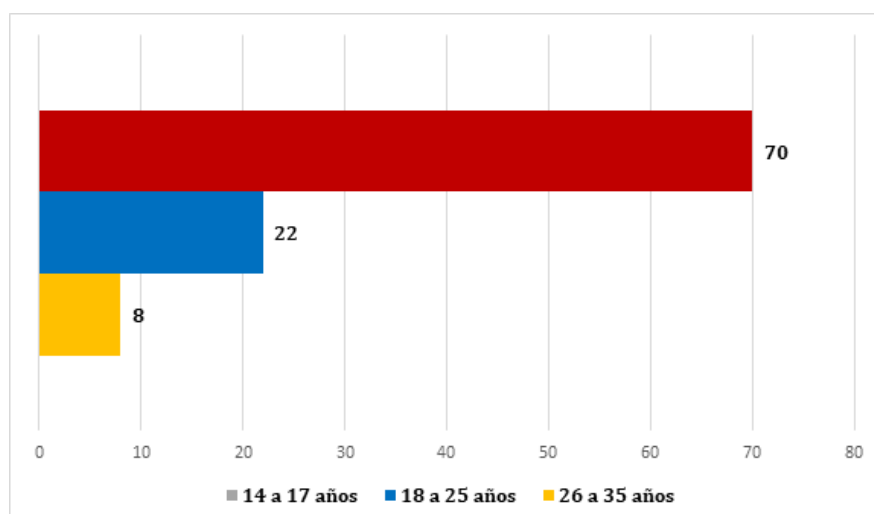


Figura 4 - Porcentaje de los términos relevados según la variable genolectal.

#### 4. Conclusiones

El análisis de la información empírica muestra cómo a partir de un fenómeno sociocultural se genera una jerga. En este caso, las personas que consumen productos culturales japoneses como el *anime* y el *manga* han creado y emplean una variedad o código especial al que denominamos jerga *otaku*. A partir de encuestas y entrevistas se relevaron 120 unidades lingüísticas que fueron posteriormente categorizadas según el tipo de unidad, la neología, la lengua de origen y el dominio o campo semántico que integran.

Los resultados de este estudio pusieron de manifiesto que la mayor parte de las unidades lingüísticas relevadas fueron palabras, seguidas de frases y afijos. De este modo, los informantes tendieron a emplear durante las interacciones palabras con contenido léxico: sustantivos, adjetivos y verbos.

A su vez, los datos evidenciaron que las unidades lingüísticas empleadas por los hablantes cordobeses que asistieron a los eventos de *animé* y *manga*, constituyen préstamos lingüísticos que provienen principalmente del japonés. Estos resultados pueden explicarse a partir del hecho de que los fans prefieren consumir productos audiovisuales del *anime* y el *manga* en la lengua original, el japonés. Asimismo, el acercamiento a la cultura japonesa motivó a varios fans a estudiar la lengua nipona. En consecuencia, ampliaron su vocabulario e incluyeron palabras nuevas en sus conversaciones con otros fans. Por otra parte, el empleo de los préstamos de origen inglés se corresponde, específicamente, al mundo de la cultura fan. Es decir que estas palabras también son empleadas en cualquier afición. Sin embargo, no podemos perder de vista el significado de este hecho que reafirma la existencia de una cultura fan a nivel global, que se filtra a través de una jerga que mantiene sus orígenes en los productos culturales japoneses. Los datos evidenciaron, además, una sola unidad léxica proveniente del español, *otako/otaco*. El empleo de este término muestra cómo la comunidad de habla crea un neologismo a partir de un lexema o base nipona *otak-* a la que se le añade el morfema masculino *-o*; así como también en su segunda versión donde se reemplaza el elemento compositivo *-ku* por *-co*. Los resultados de este estudio pusieron de manifiesto que esta creación léxica se emplea de manera peyorativa para designar a una persona que se autopercibe como fan del *anime* y del *manga* pero que, en realidad, no posee grandes conocimientos de la cultura *otaku*.

Si se consideran los dominios o campos semánticos, los resultados mostraron que la mayor parte de las unidades lingüísticas pertenecen al dominio *género audiovisual* y al de *pauta social*. Estos resultados pueden interpretarse a partir de que la existencia de los fans del *anime* y del *manga* gira en torno a el consumo y a la generación de productos audiovisuales. Estas prácticas socioculturales propias del *fandom* se realizan principalmente durante eventos o encuentros destinados a *otakus*. En estas instancias se producen diversas interacciones entre los fans en las que, más allá de consumir o vender productos culturales japoneses, hablan sobre su afición al mundo del *anime* y del *manga*. En el marco de estas interacciones, los fans emplean, en mayor medida, préstamos del japonés para saludarse o producir otras expresiones propias de las pautas sociales.

Finalmente, los datos mostraron que a los eventos asisten personas de diferentes edades. Sin embargo, los jóvenes de entre 14 y 17 años fueron quienes proporcionaron la

mayor cantidad de unidades lingüísticas de la jerga *otaku*. Su justificación se vincula al hecho de que en la etapa de la adultez comienzan a surgir mayores responsabilidades derivadas del estudio, el trabajo, la familia, entre otros, que reducen el tiempo de ocio. Por lo tanto, el consumo de productos culturales como el *anime* y el *manga* también se ve reducido.

En resumen, el presente trabajo analizó el uso de un lenguaje o código restringido que surge en una comunidad de habla de fans del *anime* y del *manga* de la ciudad de Córdoba. Una jerga que, gracias al consumo y la generación de productos culturales japoneses, permite comprender cómo la industria cultural, los medios masivos de comunicación y las nuevas tecnologías facilitan la incorporación de términos que se adaptan a la lengua receptora y, en algunos casos, crea nuevas nociones o incorpora diferentes valores socioculturales.

---

## Referencias bibliográficas

- Álvarez Gandolfi, F. (2014). *Subcultura otaku. Representaciones, prácticas e identidades juveniles de los fans del manga y el anime en Argentina*. (Tesis de grado inédita). Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Antón, M. (1994). *Sociolinguistic Aspects of Post-Nuclear Phonological Phenomena in Asturian* (Tesis doctoral). University of Massachusetts, Amherst.
- Anticona Verástegui, A., Felices Huanchi, A. y Rodríguez Ramirez, J. (2014). *El Otaku como principal consecuencia del impacto de la cultura japonesa en los jóvenes de Latinoamérica a través de anime y manga en el siglo XXI*. Perú: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC).
- Baldemarra Gastelú, L. y Pérez Hernáiz, C. C. (2009). *La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno*. (Tesis de grado inédita). Universidad Católica Andrés Bello, Caracas. Recuperado de <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR5086>
- Bloem, W. (2014). *Japanese fanspeak in the Anglophone manga and anime fan culture*. (MA thesis). University of Leiden, Faculty of Humanities, Netherlands. Recuperado de [https://openaccess.leidenuniv.nl/bitstream/handle/1887/29529/Bloem\\_0912956\\_Mathesis.pdf?sequence=1](https://openaccess.leidenuniv.nl/bitstream/handle/1887/29529/Bloem_0912956_Mathesis.pdf?sequence=1).
- Cobos, T. (2010). Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, 72, 1-28. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906046>
- Dela Pena, J. L. (2006). *Otaku: Images and Identity in Flux*. CUREJ- College. Recuperado de <http://repository.upenn.edu/curej/9>.
- Díaz, M. C. (2011). *Los mundos del animé en Córdoba: Poéticas de los consumos culturales y sociabilidades juveniles contemporáneas*. (Tesis de grado inédita). Escuela de Historia, Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba.
- Falconí Benavides, C. D. (2014). *El anime como herramienta de comunicación, integración y forjadora de identidades en la subcultura Otaku de los adolescentes del club "Ichiban" de la ciudad de Quito*. (Tesis de grado). Universidad Politécnica Salesiana, Quito. Recuperado de <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/7160>.
- Hernandez Campoy, J. M. y Almeida, M. (2005). *Metodología De La Investigación Sociolingüística*. España: Comares.
- Hernández Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5.ª edición). México: McGraw Hill Interamericana de México.
- Hills, M. (2002). *Transcultural otaku: Japanese representations of fandom and representations of Japan in anime/manga fan cultures. Media in transition 2: Globalization and Converge*. Massachusetts: Instituto Tecnológico.
- Ito, M., Okabe, D. y Tsuji, I. (2012). *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. New Haven: Yale University Press.
- Lourenço, A. L. C. (2009). *Otakus. Construção e representação de si entre aficionados por cultura pop nipônica* [Tesis doctoral inédita, Universidad Federal de Rio de Janeiro].
- Lozano Méndez, A. (2009). Genealogía del tecno-orientalismo. *Inter Asia Papers*, 7, 1-64. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/interasiapapers/article/view/133167>
- Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10, 51-62. Recuperado de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cinde->

- 
- Morales Lozada, P. S. (2015). *Estudio de los imaginarios que se construyen a través del manga y anime en las culturas otaku y cosplay*. (Tesis de grado). Universidad Central del Ecuador, Quito. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle25000/5058>
- Moreno Fernández, F. (1990). *Metodología sociolingüística*. Madrid: Gredos.
- Moreno Fernández, F. (1998). *Principios de sociolingüística y sociología del lenguaje*. Barcelona: Ariel.
- Papalini, V. (2006). *Anime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Buenos Aires: La Crujía.
- Parada Morales, D. y Uribe Ruiz, S. (2010). *Representaciones Sociales en relación al fenómeno manga - anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku*. (Tesis de grado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Facultad de Psicología, Bogotá.
- Torti Frugone, Y. y Schandor, A. M. (2013). *El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como fenómeno cultural*. VII Jornadas de Jóvenes Investigadores. Universidad de Buenos Aires. Facultad de Ciencias Sociales. Instituto de Investigaciones Gino Germani, Buenos Aires.
- Vidal Pérez, L. A. (2010). *El Anime como elemento de Transculturación Caso: Naruto*. (Tesis de grado). Facultad de las Ciencias de la Comunicación, Perú. Recuperado de [http://www.academia.edu/3640700/El\\_Anime\\_como\\_elemento\\_de\\_transculturaci%C3%B3n\\_Caso\\_Naruto](http://www.academia.edu/3640700/El_Anime_como_elemento_de_transculturaci%C3%B3n_Caso_Naruto).
- Zavaleta Tejedo, F. (2011). *El léxico de la subcultura Otaku (manga y anime)*. Actas VI Congreso Internacional de Lexicología y Lexicografía en homenaje a Aída Mendoza Cuba. Academia Peruana. Universidad Nacional Mayor de San Marcos de la Lengua. Facultad de Letras y Ciencias Humanas, Perú.

Fecha de recepción: 17/09/2021  
Fecha de aceptación: 12/11/2021