



CREACIÓN LÉXICA EN LA COMUNIDAD OTAKU EN SANTIAGO DE CALI

ALEXÁNDER GÓMEZ HURTADO

UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE CIENCIAS DEL LENGUAJE
SANTIAGO DE CALI, 2019

Creación léxica en la comunidad otaku en Santiago de Cali

Presentado por:

Alexánder Gómez Hurtado

Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título de:

Licenciado en Lenguas Extranjeras Inglés - Francés

Trabajo de grado dirigido por:

Róbinson Grajales Alzate, Ph.D.

Universidad del Valle

Facultad de Humanidades

Escuela de Ciencias del Lenguaje

Santiago de Cali, 2019

Agradecimientos

A mi madre, quien por cada hora que yo pasaba escribiendo, durmiendo o encerrado en mi habitación, tú cocinabas como dos, trabajabas como dos, y sonreías como dos; siempre con amor. Haciéndome el niño más sano y afortunado bajo la bóveda celeste.

Al profesor Róbinson, con su infatigable simpatía y ayuda, quien me guió durante este recorrido y de quien aprendí mucho.

A Matsura y Jhon por las conversaciones, bromas y risas que me ayudaron tanto durante la investigación.

En esta realidad, en el interminable fluir del espacio y el siempre creciente tiempo, es mi alegría y máximo deleite vivir en un mundo y una época contigo, Isabella.

Índice

Agradecimientos	2
Índice	3
Introducción	5
Planteamiento del problema	6
Justificación	11
Objetivos	12
Objetivo general.	12
Objetivos específicos.	12
Antecedentes	13
Marco Teórico	19
Sociolingüística y comunidad de habla	19
Argot	20
Léxico	21
Creación léxica y motivación	22
Procesos morfológicos de creación léxica	22
Composición.	23
Derivación.	23
Procesos semánticos de creación léxica	24
Metáfora.	24
Metáfora global.	25
Metáfora por rasgo parcial.	25
Extranjerismo y préstamo.	26
Transferencia de sentido.	27
Relaciones semánticas	27
Homonimia.	28
Polisemia.	28

Sinonimia.	29
Unidades fraseológicas	29
Locución nominal.	29
Enunciados fraseológicos.	30
Fórmulas rutinarias.	30
Criterios distribucionales	31
Lexicografía y Lexicología	32
Metodología	33
Análisis de Resultados	41
Análisis por variable	41
Categoría gramatical.	41
Género del enunciador y enunciatario.	43
Canal de comunicación.	45
Recursos de creación.	47
Análisis por palabras	48
Nombres.	48
Adjetivos.	51
Verbos.	53
Fórmulas rutinarias.	53
Sufijos.	54
Interjecciones.	55
Entradas léxico particular Otaku	56
Vocabulario comunidad otaku	57
Discusión	67
Conclusiones	70
Referencias	74
Apéndice	78

1. Introducción

Esta obra es un estudio del léxico de la comunidad otaku en la ciudad de Santiago de Cali, Colombia. Comunidad que se caracteriza por su afinidad con la cultura japonesa, la cultura *pop* y particularmente con los formatos de entretenimiento del anime y el manga. Esta investigación se realiza desde un punto de vista morfológico, semántico y lexicográfico; dentro del marco de la etnografía. Desde el análisis de datos producto de actos de habla espontánea y conversaciones con miembros de la comunidad se pretende determinar los procesos de creación léxica, y a la luz de la riqueza del corpus recogido se vuelve menester para este trabajo de investigación la elaboración de un vocabulario con el léxico particular de la comunidad.

A nivel metodológico, para la recolección del corpus, que sienta la base de los datos y análisis, se sirve de la observación participante, donde se hace uso de una relación con la comunidad a observar; de modo que esto propicie un entorno agradable y natural donde los hablantes realicen actos de habla espontáneos durante las interacciones sociales a estudiar por el investigador. También se utilizan medios electrónicos como redes sociales y chats para la recolección de datos, ya que se consideran medios de interacción espontánea por naturaleza.

Una vez recogidos los datos comienza una fase de clasificación y análisis, donde se identifica el léxico particular presente en el corpus y se analiza cada elemento según varios aspectos morfológicos, semánticos e incluso pragmáticos.

Finalmente se procede a la construcción de un vocabulario elaborado siguiendo referentes teóricos y articulado en razón de los datos obtenidos del análisis del léxico particular.

1.1. Planteamiento del problema

La sociolingüística permite aproximarnos a diversos fenómenos lingüísticos, originados a partir de diferentes aspectos y variaciones en la cultura y la sociedad, que ocurren en el habla de las comunidades. Estas comunidades de habla, tratadas por Labov (citado por Vallés, 1998) como aquellos grupos sociales que comparten una variedad de lengua en particular y unos patrones de uso de esa variedad, son de especial interés para la sociolingüística puesto que su análisis permite vislumbrar la heterogeneidad de la lengua en congruencia con las identidades particulares de estos grupos. La comunicación entre los miembros de la comunidad se lleva a cabo en el marco de unos eventos comunicativos que estructuran y desarrollan la vida social del grupo, que opera bajo un mismo juego de comportamientos que en mayor o menor medida dictan su identidad social, y, a partir de esta, las diferentes variables de carácter diastrático (sociocultural), diatópico (geográfico) y diafásico (concerniente al estilo) que finalmente dan lugar al fenómeno de creación léxica.

Una comunidad que ha sido poco explorada en el campo de la lingüística y en nuestro contexto nacional es la autodenominada comunidad otaku. El término es una forma cortés, poco usada y formal de decir "usted" en la lengua japonesa.

Esta palabra es una combinación del prefijo de carácter honorífico para personas /o/ con la raíz /taku/, que significa "casa", literalmente se traduce como "tu casa".

En la ciudad de Cali se empieza a bosquejar como comunidad en el año 1997, cuando se conforma un grupo alrededor de un cine-club y reuniones culturales en las universidades Santiago de Cali y Autónoma de Occidente. Este espacio pasaría a llamarse *Shin Anime* en 2002 (Pierrot, 2014). Este grupo se propuso como misión propiciar el conocimiento de la cultura japonesa, con el fin de adoptar los significados y símbolos de ella e integrarlos en la comunidad caleña para construir una identidad en niños y jóvenes.

La comunidad otaku aparece por primera vez en 1970, según Clements (2013), momento en el que la industria del anime y el manga, que llevaba varias décadas creciendo dentro del Japón, sufre un *boom* que la llevaría en las décadas siguientes a varias partes del mundo. La corriente otaku llega a Colombia a finales de los años ochenta y toma fuerza a inicios de los años noventa cuando la televisión colombiana empieza a transmitir con mayor frecuencia programas de animación japonesa.

Desde su aparición durante los últimos años del siglo XX, la comunidad otaku ha ido creciendo y consolidándose como una colectividad cada vez más relevante en la ciudad de Cali. Para el año 2014, alrededor de mil ochocientas personas pertenecientes a esta comunidad asistían activamente a las convenciones *Shin Anime* realizadas en Santiago de Cali (Pierrot, 2014). El rango

de edad de la mayoría de sus integrantes va de los catorce a los treinta años. El otaku, según Bogarín (2008), se concibe como el público por excelencia del anime y del manga. Este pilar común, basado en este tipo de entretenimiento, da pie para entender a los otakus como una comunidad. Esto se debe a que, a partir de lo que propone Ricciardelli-Dusseldorp (2018), surge un tipo particular de relación entre el grupo y sus integrantes, cuyo objeto social de convergencia es el manga y el anime, donde el ser otaku adquiere una definición que parte de las dinámicas relacionales de los integrantes del grupo:

En esta investigación entiendo la identidad como la relación que se da entre los individuos de determinado grupo y la relación de estos con las reglas, los códigos, los comportamientos y los pensamientos que comparten como miembros de dicho grupo. El conjunto de estas relaciones individuales (estrategias y comportamientos) produce un grupo identitario con características emergentes. A su vez, el individuo y el grupo identitario se retroalimentan, modificándose y tensionándose mutuamente creando una dinámica compleja (Ricciardelli-Dusseldorp, 2018, p. 4).

A partir de esta dinámica relacional de normas, códigos, comportamientos y pensamientos comunes entre los integrantes del grupo, se entiende a los otakus como una comunidad.

En la ciudad de Cali, según lo manifiestan sus integrantes, los otakus no tienen una organización interna jerárquica o estratificada. Existen ciertas

diferenciaciones dependiendo de qué tan estrecha sea la relación de un integrante u otro con la cultura japonesa y las formas de entretenimiento como ánimes o mangas, lo que los lleva a ser, o no, integrantes muy activos de la comunidad, a participar de sus eventos y prácticas.

A pesar de que existen algunos trabajos de investigación acerca de la comunidad otaku, en áreas como la psicología y la educación, (Rodríguez, 2015; Tsutui, 2008), los estudios acerca de esta comunidad en disciplinas relacionadas con el lenguaje se limitan a escasas entradas del propio término *otaku*, o a algunas de sus creaciones léxicas, repartidas en algunos diccionarios de neologismos circulando en internet sin evidencias de soporte o rigor que los sustenten. Estas condiciones hacen de la comunidad otaku una materia de interés para el estudio lexicográfico. Por esta razón, creemos pertinente delimitar el léxico propio de esta comunidad en Cali y analizar los mecanismos de creación léxica que lo sustentan para entender mejor este fenómeno lingüístico. En este sentido, surgen las siguientes incógnitas que enmarcan este trabajo de investigación, a la vez subsidiarias del problema objeto de esta investigación:

- ¿Qué fenómenos de creación léxica, en los niveles morfológico y semántico, ocurren dentro de la comunidad otaku en la ciudad de Cali?
 - ¿Qué aspectos de motivación lingüística se evidencian en los procesos de creación léxica de la comunidad otaku?

Para dar respuesta a estas incógnitas hemos hecho un recorrido minucioso por los estudios de algunos autores, por ejemplo, Montes (1983, 1985) o Guiraud (1976). Entre los trabajos de Montes encontramos un gran número de materiales léxicos (pertenecientes al Atlas lingüístico-etnográfico de Colombia), analizados desde la teoría de la motivación y la creación léxica presentada por el mismo Montes. También se trabaja desde la obra Pierre Guiraud (1976), quien desde el análisis de una triada en la semántica (semántica lingüística, filosófica y general) aborda los problemas del sentido y la significación. Investiga también la *motivación de las palabras* y los procesos de creación semántica, que son la piedra angular de esta investigación. Estas teorías pueden aplicarse para estudiar los diferentes aspectos y variaciones concernientes a los fenómenos de creación léxica que ocurren en la comunidad otaku.

Un ejemplo preciso que da cuenta de esto es la palabra /waifu/, que es utilizada para referirse a un individuo del sexo femenino con el cual una persona (pertenezca o no a la comunidad otaku) sostiene una relación sentimental, sin que sea necesario que estén casados. Este término viene del japonés ワイフ /waifu/, que a su vez es un extranjerismo de la lengua nipona que adapta la palabra inglesa wife (cabe aclarar que en estas dos lenguas este término guarda el mismo significado de *esposa*). Se aprecia, entonces, un fenómeno de creación léxica producto del préstamo de una palabra que, si bien no sufre cambios a nivel morfológico, sí cambia a nivel semántico donde pasa a satisfacer una necesidad de carácter denominativo y conceptual de la comunidad.

Por este motivo, creemos pertinente analizar el léxico particular de esta comunidad en Cali y describir los procesos de creación léxica que los forman para entender mejor este tipo de fenómenos lingüísticos.

1.2. Justificación

La sociolingüística estudia las conexiones que se dan entre el lenguaje y la sociedad, a la vez que desde ella se analiza el uso del lenguaje como dinamizador de relaciones de carácter social entre los miembros de un mismo grupo y como agente formador de una identidad social. La lengua, a la luz de las variantes léxicas producto de estas relaciones, se observa como una entidad polimorfa y moldeable a la voluntad de las conductas y prácticas propias de sus hablantes. Es su objeto de investigación sopesar e indagar los efectos que suponen en una lengua las diferentes variables de uso que determinan el acto comunicativo, como son la clase socioeconómica, la edad, el género de los interlocutores, la relación que hay entre ellos o el tiempo y lugar en que se produce la comunicación.

Todas estas condiciones nutren la heterogeneidad lingüística en la que se mueve el ser humano, permitiendo en algunos casos el florecimiento de comunidades de habla con ricos repertorios léxicos. Es de interés para esta investigación identificar y describir los fenómenos de creación de repertorios léxicos en los integrantes de la comunidad otaku, una comunidad que, a pesar de ser relativamente joven, cuenta con un gran número de integrantes a nivel regional, nacional e internacional. A partir del análisis y el producto de esta

investigación se afianza el uso de teorías de motivación o de recursos de creación, propuestas por autores como Guiraud (1976) o Ullmann (1962); de propuestas de variantes morfológicas, semánticas y pragmáticas, que subyacen de estos fenómenos, como las exponen Hualde, Olarrea, Escobar, y Travis (2009) para la descripción y el análisis de léxicos particulares de una comunidad de habla.

Esta comunidad existe no solo en todo el territorio nacional (principalmente en la zona urbana), sino también en diferentes países de habla hispana como Chile, España o México, de manera que este trabajo puede sentar un referente nacional e internacional en el estudio del habla particular de esta comunidad, en razón del enfoque metodológico, los instrumentos y sus resultados, pese a lo modesto de su alcance. Es igualmente importante apuntar al reconocimiento sociocultural y sociolingüístico de esta comunidad, que con este trabajo de investigación permite a cualquiera conocer un poco más acerca del *¿Qué?* y el *¿Cómo?* de su léxico particular.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general.

Analizar los fenómenos de creación léxica entre los integrantes de la comunidad otaku de la ciudad de Santiago de Cali.

1.3.2. Objetivos específicos.

- Definir la comunidad otaku como una comunidad de habla.
- Construir un corpus léxico propio de la comunidad.

- Analizar los elementos léxicos en razón de las categorías gramaticales, los recursos de creación, los géneros del enunciador y enunciatario y los canales comunicativos usados por la comunidad.
- Elaborar un vocabulario con el léxico particular analizado.

1.4. Antecedentes

De entre la literatura consultada para enriquecer los cimientos de este trabajo de investigación, además de los textos de Montes (1983, 1985), Ullmann (1962), entre otros, son destacables dos trabajos investigativos acerca de los modos de creación léxica en comunidades particulares en la ciudad de Cali; y otro más acerca de la creación léxica en el habla juvenil en Galicia, España.

El primero, *Modos de creación léxica empleados por un grupo de hombres homosexuales de la ciudad de Cali, en situaciones de habla espontánea*, realizado por Herrera (2014), describió los procesos de creación léxica utilizados por un grupo de hombres homosexuales. Este autor estudió los diferentes modos de creación léxica, realizando un análisis de los procesos morfológicos y semánticos que ocurren en este grupo; los clasificó en diferentes categorías de análisis (procesos morfológicos: composición, derivación, flexión de género, truncamiento, combinación y paronomasia; y procesos semánticos: metáfora metonimia, sinonimia, extranjerismo, resemantización, hipérbole y efeminización) y adicionalmente construyó un glosario a partir del corpus obtenido durante la

investigación.

Herrera (2014) analizó diferentes procesos morfológicos como la composición, la derivación, la combinación, y otros; al igual que diferentes procesos de naturaleza semántica como la metáfora, la sinonimia, la metonimia y el préstamo, entre otros. Además, exploró las fuerzas motivantes (Montes, 1983) que intervienen en la creación y la utilización de los términos producto de esta. Herrera (2014) encontró que los procesos más recurrentes en la comunidad objetivo, a nivel morfológico, son la derivación y la composición, y a nivel semántico, la metáfora, específicamente la metáfora por rasgo parcial, con ocho subprocesos (similitud de forma, función similar, similitud de proceso, lo humano identificado con lo inanimado, comportamiento animal atribuido al humano, creación a partir de estados o actividades fisio-psicológicas, afecto en el círculo familiar, y lugar donde se da o se contiene algo). También identificó los contextos en los que estas locuciones son utilizadas, así como la influencia de extranjerismos y préstamos del inglés desde una perspectiva cultural.

Esta investigación fue realizada en tres fases principales (una etapa de preparación, una etapa de trabajo de campo y una etapa de análisis de los datos), siguiendo un enfoque etnográfico, en la que el investigador observó y recogió los datos desde el interior del grupo. Utilizó como técnica de recolección de la información la observación directa de los integrantes de la muestra y, como instrumento, entrevistas semiestructuradas para obtener información sobre fenómenos de creación específicos. Además de esto, el autor empleó la

observación participante cuando se introdujo en lugares frecuentados por personas de la comunidad objetivo para aumentar significativamente la cantidad y la fidelidad de los datos recolectados. También, aclara Herrera (2014), fue de gran ayuda el apoyo de amigos integrantes de la comunidad y la recolección de datos encontrados en medios electrónicos, como redes sociales y salas de chat, que suelen ser puntos de confluencia para esa comunidad.

Este trabajo guarda una estrecha relación con la presente investigación desde el enfoque metodológico, pues ambas conciben la observación participante como herramienta por excelencia para la recolección de datos. En ambos casos el investigador tiene algún tipo de relación y cercanía con la comunidad objetivo, lo cual facilita la observación participante, de modo que, al ingresar en la comunidad, la posibilidad de que los datos estuvieran viciados fuera mínima.

El segundo trabajo, *Análisis morfo-semántico del léxico del grupo denominado 'metalero' en la ciudad de Cali*, realizado por Gaspar (2013), es un estudio del léxico de una comunidad de habla conocida como Metaleros. Este estudio, además de clasificar los términos hallados según los diferentes procesos de creación léxica en los niveles morfológico y semántico, buscó caracterizar socioculturalmente a la comunidad objetivo, en términos de densidad de su población, disposición geográfica en la ciudad, el proceso de auto-denominación de sus integrantes y su visión del mundo. También se realizó en esta investigación un análisis comparativo con un estudio llevado a cabo una década atrás con la

misma comunidad objetivo.

Luego de su análisis, Gaspar (2013) clasificó el habla de esta comunidad como argótica, e identificó los procesos de creación léxica más comunes según el orden morfológico, donde prima la derivación y el truncamiento; y según el orden semántico, donde predominan los cacofemismos, la metáfora por rasgo parcial y extranjerismos de la lengua inglesa.

Gaspar (2013) siguió en su investigación una línea de corte cualitativo y etnográfico; abordó el análisis del modo de vida de la comunidad objetivo mediante la observación y la descripción de lo que hacen sus integrantes, cómo se comportan y cómo interactúan entre sí; indagó sus creencias, valores, motivaciones, visiones del mundo y la manera como todos estos elementos varían según los diferentes contextos y momentos en los que se encuentren los hablantes.

El trabajo de este autor constituye un gran referente para la realización de la presente investigación porque busca caracterizar, en mayor o menor medida, la comunidad objeto del estudio como una comunidad de habla. Esta es descrita por el autor como socialmente heterogénea en términos de la edad, el género, el estrato socioeconómico y el nivel educativo de sus integrantes, al igual que la comunidad otaku. Es también de mucha utilidad el criterio utilizado por el autor para escoger sus informantes, en razón de la heterogeneidad de la comunidad, ya que no se enfoca en seguir o construir unos parámetros de acuerdo a la variable

de la edad de los individuos, por ejemplo, sino en buscar aquellos integrantes que se mueven y relacionan en el contexto particular de la comunidad, con sus gustos y aficiones, garantizando así un alto nivel de veracidad en el corpus a recoger.

El tercer trabajo de investigación aquí referenciado, *Creación léxica en el lenguaje juvenil*, fue realizado por Boháčková (2008). En él aborda la creación léxica en el lenguaje juvenil de la región de Galicia, España. La autora analizó los mecanismos básicos de creación léxica utilizados por los jóvenes, tales como son la derivación, el acortamiento y el préstamo.

Con esta investigación, Boháčková (2008) encontró que el inventario léxico recogido era lo suficientemente vasto como para figurar como un referente que señala los rasgos característicos del lenguaje juvenil de la región de Galicia, los cuales se convertirían en una señal de identidad generacional frente a otros grupos de esa región. A propósito de los procesos lingüísticos observados durante la investigación, se encontró que la derivación, el acortamiento y el préstamo son los más recurrentes entre los jóvenes Gallegos.

Boháčková (2008) encontró que la forma de hablar de su comunidad objetivo se diferencia de la población general por factores como: la cohesión del grupo, el deseo de diferenciación, o muestras de rebeldía. Es especialmente interesante este apartado, ya que la comunidad otaku está (en mayor medida) conformada por personas jóvenes que comparten esa cohesión grupal y un deseo de diferenciación o independencia de la sociedad juvenil en general. En ambos

casos, el hecho de que estas comunidades coexistan con el resto de la sociedad en el mismo entorno, puede llevar a que muchos de los factores que afectan su comportamiento, y finalmente los propios procesos de creación léxica, guarden similitudes entre ellas.

Estas investigaciones son de gran relevancia para la realización de esta investigación acerca de la comunidad objetivo aquí tratada, ya que siguen una línea de trabajo muy similar a la que se plantea esta investigación. Llama mucho la atención la metodología empleada en todos los trabajos, que escogen la etnografía como enfoque principal para la recolección de datos y ente integrador de los aspectos culturales de una comunidad, a partir de sus comportamientos, deseos, creencias, motivaciones, valores y maneras de interactuar entre sí, desde las concepciones de autores como Lecompte & Schensul (1999) o Montes (1983). Es igualmente importante destacar que las líneas metodológicas y teóricas seguidas por estos autores arrojaron elementos imprescindibles para la puesta en marcha de este trabajo de investigación.

2. Marco Teórico

En este apartado se presenta el marco conceptual de esta investigación. Se incluyen algunos conceptos que se identificaron en la búsqueda de literatura y antecedentes, y son, por lo tanto, el esqueleto formal y teórico de este trabajo.

2.1. Sociolingüística y comunidad de habla

Para este estudio se parte de la concepción de comunidad de habla propuesta por William Labov en 1972 (citado por Romaine, 1982): “una comunidad lingüística no debe ser concebida como un grupo de hablantes que utilizan todas las mismas formas, sino como un grupo que comparte las mismas normas” (p. 13), es decir, que comparten un conjunto de actitudes sociales hacia la lengua. Se toman también las consideraciones que hace Romaine (1982) sobre este tema, quien dice que aquello de lo que las teorías de la sociolingüística necesita ocuparse es de cómo las personas se relacionan con las diferentes formas y usos que dan a la lengua en la sociedad.

Es por eso que se toma a la sociolingüística como uno de los ejes de esta investigación. Es desde este campo interdisciplinario del conocimiento que se establecen las relaciones entre el lenguaje y la sociedad; dicho de otro modo, la sociolingüística analiza e interpreta los efectos lingüísticos y sociales según diferentes variables. Tales como las que menciona Rona (citado por Frenzel y Wagner, 1986), variables de una dimensión espacial correspondientes a una visión *diatópica*, donde se distinguen variaciones de acuerdo a distribuciones geográficas

o espaciales, una visión *shintópica*, donde las variaciones ocurren en un espacio geográfico determinado y luego se encuentra la dimensión social, con las variantes *diastráticas* y *sintráticas* donde las variaciones en la lengua se observan a partir del contexto social de los hablantes, por ejemplo: estratos socioeconómicos.

Rona (1985) también propone una dimensión estilística, en la que los factores determinantes son la edad, la educación o la ideología política, por ejemplo; esta visión corresponde a unas variaciones *diafásicas* y *sinfásicas*. Finalmente tenemos una visión temporal, que puede ser *diacrónica* o *sincrónica*, que varía de la una a la otra si aquello que se está estudiando se analiza según su evolución o cambios a través del tiempo o si se estudia en un momento determinado.

2.2. Argot

Además del concepto de comunidad de habla, para esta investigación se trabajará también con la definición de argot que propone Esnault (citado por François, 1976) según la cual este es una construcción de estados y motivaciones que llevan a procesos de creación léxica que satisfacen las necesidades comunicativas de un grupo o una comunidad particular. Alcaraz y Martínez (1997) presentan el argot como un sistema coloquial, lejos del sistema estándar, que resalta la cercanía y la cohesión entre varios individuos a los que son comunes unas mismas marcas socioculturales. Por eso, en ocasiones, al argot se le

identifica como habla popular. El argot es un término que juega un papel fundamental en la caracterización del grupo otaku en particular, ya que esta comunidad está marcada por un conjunto de rasgos sociológicos, de clase social, edad, sexo, y de comportamiento particulares, que en principio caracterizarían a esta comunidad como excluyente dentro de la sociedad caleña e hispanohablante en general. Sin embargo, no es excluyente en su naturaleza o en la de sus integrantes sino en los contextos en los que se mueve; desde donde construye una identidad a partir de las interacciones sociales y los significados formados en estas, teniendo como gran pilar el anime y la cultura japonesa en general.

2.3. Léxico

El objeto de análisis de esta investigación es el léxico particular de la comunidad otaku. Para lo cual se parte desde la concepción de léxico presentada por Alcaraz y Martínez (1997), donde se entiende por léxico como uno de los conjuntos de elementos que se encuentran a disposición de un enunciador o enunciatario para la realización del acto comunicativo. Los autores añaden que el léxico se encuentra en un proceso de enriquecimiento y desarrollo constantes, esto producto de la creatividad y del uso nacidos de las necesidades comunicativas de los hablantes.

Ahora, este enriquecimiento ocasionalmente, como afirman Alcaraz y Martínez (1997), desplazará términos o mutará significados dentro de este conjunto de elementos, causando que cada conjunto de unidades lexicales o

léxico adquiera unas características particulares. En la comunidad otaku es especialmente notable la particularidad de su léxico dada la gran influencia de la cultura japonesa en sus integrantes.

2.4. Creación léxica y motivación

Dirigiendo la atención al área que impulsa este trabajo de investigación, es necesario hablar de *creación léxica*. Ullmann (1962) propone el término de motivación léxica para referirse a los procesos de creación léxica; él propone que la motivación “puede radicar o bien en los sonidos mismos, o bien en la estructura morfológica de la palabra, o bien en su fondo semántico”.

Guiraud (1976) afirma que todas las palabras del lenguaje, cuando se habla de creación léxica, están motivadas morfológica o semánticamente, y es precisamente de esta definición que partiremos para explicar los diferentes procesos que se encuentran desde una perspectiva u otra. Ullmann (1962), además, presenta cuatro relaciones en la motivación a nivel morfológico y semántico: primero, la motivación cambia el significado de una palabra, pero deja su forma intacta; segundo, la motivación altera la forma de la palabra, pero deja intacto su significado; tercero, la motivación cambia el significado y la forma de la palabra; y cuarto, la motivación altera la grafía de la palabra, pero no su pronunciación.

2.5. Procesos morfológicos de creación léxica

Según Matthews (como aparece en Alcaraz & Martínez, 1997), podemos considerar los procesos morfológicos de creación léxica como aquellos que utilizan los elementos existentes dentro de la lengua para crear nuevos elementos léxicos.

2.5.1. Composición.

La composición, según Alcaraz y Martínez (1997), es uno de los medios de creación léxica más usados en español. Esta “consiste en la formación de una nueva unidad léxica mediante la combinación de dos o más palabras, de dos o más piezas léxicas que funcionan como formas libres, autónomas, en la lengua” (p. 123). Como ejemplos de composición encontramos: *limpiabotas*, *sacacorchos* o *carepalo*. El resultado del proceso de composición se conoce como *compuesto* y comprende una unión permanente de estos dos elementos léxicos en uno nuevo con un significado *irreversible*. Los compuestos pueden ser, según Alcaraz y Martínez (1997), de orden *endocéntrico*, cuando los componentes hacen parte de la misma categoría: agridulce; o de orden *exocéntrico*, cuando son de categorías distintas: limpiavidrios.

2.5.2. Derivación.

Es uno de los procesos de creación léxica más usados en español. Según Alcaraz y Martínez (1997), la derivación es el proceso mediante el cual diferentes afijos (infijos, interfijos, prefijos y/o sufijos) se adicionan a una base léxica para formar una nueva palabra. En ocasiones, cambian la categoría gramatical de la

misma (Montes, 1983); esto es producto del juego entre el morfema base y el morfema gramatical o derivativo que provee a la nueva palabra de funciones léxico-semánticas y/o gramaticales definidas.

Como ejemplos de derivación encontramos: *cucharear* o *lengüetear* (Montes, 1983). El resultado del proceso de derivación se conoce como *derivado* y, según la categoría gramatical o función léxico-semántica resultante, se puede decir que la unidad léxica sufrió un proceso de nominalización, adjetivación, verbalización, entre otros.

2.6. Procesos semánticos de creación léxica

La semántica es la cuna de los procesos de creación léxica. Esta idea se apoya en la concepción de Bréal (citado por Alcaraz & Martínez, 1997), quien dice que la semántica es la disciplina a cargo de las leyes que dictan los “cambios de sentido, así como el nacimiento y muerte de las palabras.” (p. 510). Entre estos procesos son muy reconocidos, en los diversos trabajos de creación léxica, la metáfora, la transferencia de sentido, los extranjerismos y los préstamos.

2.6.1. Metáfora.

La metáfora, entendida según Alcaraz y Martínez (1997) como “una transposición consciente e intencional de significados, basada en la similitud de aspectos, de usos o de funciones” (p. 350) es la figura esencial en los fenómenos de creación léxica. Ullmann (1962) comparte esta definición cuando afirma que la metáfora es el “factor capital de la motivación léxica” (p. 204). Además, como

soporte fundamental para el análisis del repertorio léxico recogido, se hace uso de la clasificación presentada por Montes (1983), cuando propone que la metáfora, como proceso, debe ser clasificada en los procesos de *metáfora global* y *metáfora por rasgo parcial*.

2.6.1.1. Metáfora global.

Esta comprende formas diferentes que señalan la similitud del objeto o la persona de la que estamos hablando, con el objeto o persona a la que se le hace la comparación. Por ejemplo, llamar *pe/o* a las hebras de la mazorca (Montes, 1983); entre estos nombres se pueden realizar varias comparaciones: las hebras del maíz son delgadas y alargadas como el cabello humano, en ocasiones pueden tener el mismo color que el cabello de una persona rubia, tanto estas hebras como el cabello salen por la parte superior del objeto del que provienen (mazorca y cabeza).

2.6.1.2. Metáfora por rasgo parcial.

Relaciona uno de los aspectos o particularidades del objeto con el que se realiza la comparación, para renombrar el sujeto del que inicialmente se está hablando. Montes (1983), además, propone un listado de cualidades o características especiales, con las cuales puede ser comparado algo o alguien:

- Similitud de forma: El objeto o la persona es comparado con algo o alguien de acuerdo a su forma. Ej.: “*Pocillo* se le dice a una persona

(más allá de lo desafortunada) cuando ha perdido una oreja.”

(Gaspar, 2013, p. 40).

2.6.2. Extranjerismo y préstamo.

Se incluyen las definiciones de *extranjerismo* y *préstamo* en un mismo apartado porque es necesario marcar una diferencia entre ambos conceptos, ya que gran parte del léxico particular de esta comunidad proviene de una lengua extranjera, que es el japonés. Esto no quiere decir que este léxico esté constituido enteramente de extranjerismos; por el contrario, la gran mayoría corresponde a préstamos que sufren algún cambio a nivel fonológico, morfológico y/o semántico.

En primer lugar, el extranjerismo es definido por Alcaraz y Martínez (1997) como una “unidad léxica que, proveniente de un idioma extranjero, ha entrado a formar parte del léxico de una lengua, ya mediante adopción, ya mediante adaptación léxica” (p. 81). Esta lo hace sin sufrir cambios a nivel morfológico o semántico.

En segundo lugar, Francois (1976) presenta el concepto de préstamo explicando que este es, al igual que el extranjerismo, un elemento léxico que proviene de una lengua diferente de la materna, que se va adaptando a las “normas mor-fonológicas” de la lengua materna a medida que es usada con más y más frecuencia, lo que lo convierte en una palabra que puede deformarse fonológica, semántica y/o morfológicamente. Por ejemplo, bazuca y escáner que

vienen de las palabras inglesas *bazooka* y *scanner*, respectivamente. Guiraud (1976) agrega que, si bien estas creaciones han mutado desde la lengua extranjera, siguen evocando la cultura de origen por medio de valores estilísticos visibles en el léxico particular.

2.6.3. Transferencia de sentido.

De acuerdo con Guiraud (1976), la transferencia de sentido “consiste en designar un concepto por un nombre que ya pertenece a otro” (p. 45). Para que este proceso ocurra, es necesario que entre ambos entes, *nominandum* y *referente*, como los llama Montes (1983), exista o se evoque una relación de color, de forma o de función, que generalmente va del todo por la parte. Por ejemplo: “pata de cabra” para referirse a un tipo de martillo o a un arma cortopunzante, u “hoja” para referirse a un trozo de papel.

2.7. Relaciones semánticas

Según Rodríguez (2003), las relaciones semánticas son las que existen entre el significado de dos o más palabras, frases u oraciones y la conceptualización que los hablantes se hacen del referente de las mismas. Esto a causa de que, como lo exponen Hualde et al. (2009), los hablantes en todo momento utilizan palabras, frases y oraciones en razón de un contexto de uso particular, lo que lleva a una construcción del significado a partir del uso, donde convergen la semántica y la pragmática.

2.7.1. Homonimia.

Según Hualde et al. (2009) la homonimia es la relación que se establece entre palabras que se pronuncian igual, pero que ostentan diferentes sentidos, dando como resultado conceptos distintos. Por ejemplo *duelo* (enfrentamiento entre dos individuos) y *duelo* (pesar por el fallecimiento de una persona), en el caso de una homonimia absoluta, ya que no hay diferencias gramaticales entre ambos. Se considera homonimia parcial *cura* (un miembro de la iglesia) y *cura* (la venda adhesiva), ya que se diferencian en el género. Hualde et al. también definen la homofonía como un tipo de homonimia donde la pronunciación ocurre de la misma manera, pero existe una variación en la escritura. Por ejemplo *botar* (desechar) y *votar* (sufragar).

2.7.2. Polisemia.

De acuerdo con Hualde et al. (2009) la polisemia muestra la existencia de varios significados relacionados en una misma palabra. Se diferencia de la homonimia en tanto esta se basa en la relación de palabras distintas y la polisemia entre los significados de una misma palabra. Por ejemplo, *vía* puede significar: calle o camino (*haciendo referencia a una vía pública*), los rieles de un tren, un tipo de ruta (*vía aérea, terrestre*) un procedimiento para hacer algo (*vía judicial*), entre otros. Estos significados, como lo explican Hualde et al., convergen “con la noción de un camino que va de un sitio a otro, en un sentido concreto o abstracto” (p. 354). La diferencia primordial entre homonimia y polisemia radica entonces en una

“extensión semántica” (p. 356) entre los significados de una palabra: si estos difieren será homonimia, y si están relacionados será polisemia.

2.7.3. Sinonimia.

Hualde et al. (2009) presentan la sinonimia como una relación de “identidad de significado” (p. 345); es decir, la relación establecida entre dos o más palabras que ostentan el mismo significado básico, el cual puede variar un poco según ciertos contextos del uso en el acto comunicativo. Por ejemplo: *padre* y *papá*.

2.8. Unidades fraseológicas

Romero (2006) presenta las unidades fraseológicas como aquellas unidades compuestas, que presentan carácter poliléxico, cierto grado de lexicalización y se caracterizan por la alta regularidad con la que aparecen en la lengua. Entre estas se encuentran dichos, locuciones, expresiones fijas, modismos, refranes, entre otros.

2.8.1. Locución nominal.

Romero (2006) define las locuciones como aquellas expresiones cuya imagen y significado no es reflejado en los significados de los elementos que las componen o en la suma de los mismos, siendo estos elementos inalterables o insustituibles por otro diferente, como aclara Porto Dapena (2002), ya que resultaría en un elemento con un sentido completamente diferente. Por ejemplo: *cabello de ángel* para referirse a un tipo de pasta.

Según Romero (2006) las locuciones deben cumplir con unos criterios en cuanto a una cohesión semántica, morfosintáctica, un criterio acentual y ortográfico, además de funcionar en el dominio suboracional. Es decir, como propone Porto Dapena (2002), que estas deben ser una construcción estable y funcionar como una palabra única dentro de la oración. Las locuciones nominales se caracterizan como tal de acuerdo a la función que desempeñan dentro del enunciado.

2.8.2. Enunciados fraseológicos.

Romero (2006) define los enunciados fraseológicos como aquellos elementos que representan por sí solos actos de habla o con sentido propio. Romero (2006) los clasifica en fórmulas rutinarias (presentes en esta investigación), que son determinadas por situaciones y circunstancias particulares que ocurren durante el acto comunicativo y paremias (refranes, citas, entre otros).

2.8.2.1. Fórmulas rutinarias.

Según Romero (2006), estas fórmulas vienen codificadas culturalmente y reflejan unos valores constituidos en unas formas de comportamiento particulares de la comunidad en cuestión. Estas pueden ser usadas para confrontar diferentes eventos dentro del marco de las interacciones sociales; también son conocidas como expresiones rituales o fórmulas de cortesía. Romero (2006) menciona dos tipos de fórmulas rutinarias:

- Fórmulas discursivas: Estas organizan el discurso y lo encaminan en cierta dirección. Ejemplo: *¿Qué más?, Chao pues.*

- Fórmulas psicosociales: También llamadas de cortesía. Estas facilitan el desarrollo del acto comunicativo y pueden expresar los estados emocionales o sentimientos del interlocutor. Ejemplo: *¡Mi Dios se lo pague!, Lo siento...*

2.9. Criterios distribucionales

Según Hualde et al (2009), los criterios distribucionales aluden a los contextos particulares “en los que determinados tipos de palabras tienden a aparecer” (p. 125). Utilizando estos criterios sobre el análisis de un enunciado es posible identificar y posteriormente clasificar las diferentes palabras de un enunciado según su categoría gramatical; Hualde et al. (2009) explican que para caracterizar un nombre, por ejemplo “inundación” o “reparación” se analiza si son palabras que pueden ir acompañadas de artículos como *la, el, las* o *los* (según aparezcan con marcas de número), hecho esto se puede decir que las palabras inundación y reparación son nombres (incluso si describen una acción), ya que pueden ir acompañadas de estos artículos. Con el mismo proceder se pueden descartar palabras como “rápidamente” o “inteligentemente”, porque no decimos *la rápidamente* o *el inteligentemente*. El mismo criterio se puede utilizar para identificar verbos: identificando posibilidades de cambios para indicar aspecto y tiempo; adjetivos: identificando posibles cambios para género y número, sumado a la posibilidad de ser precedidos por la partícula *muy*; entre otros.

2.10. Lexicografía y Lexicología

De acuerdo con Porto Dapena (2002), la lexicografía tiene como objeto de estudio el léxico en todos sus niveles, en el marco de los métodos y técnicas a utilizar para la construcción de diferentes tipos de diccionarios. En tanto que la lexicología, concebida como una disciplina de corte teórico, se centra en el estudio científico del vocabulario donde convergen, como lo expresa Haensch (1997), la etimología, la semántica, la morfología y la gramática histórica. Esto da como resultado dos disciplinas articuladas en torno al estudio del léxico desde un punto de vista teórico y práctico cuyo punto de corte se materializa en los diccionarios.

Estos autores y sus planteamientos teóricos ayudan al desarrollo de esta investigación que busca identificar, describir y analizar los fenómenos de creación léxica entre los integrantes de la comunidad otaku de la ciudad de Santiago de Cali. Así como brindar una guía teórica sobre la cual sustentar los diferentes hallazgos obtenidos durante la investigación, y cómo conducir los mismos a la construcción de una discusión y conclusiones concretas, interesantes y pertinentes.

4. Metodología

Este trabajo de investigación es de corte etnográfico. Por etnografía, podemos entender el estudio de los grupos de personas y su lenguaje étnico, no solo como comunidad, sino también como seres individuales que se comportan de una manera distinta o similar, según el contexto en el que se encuentren. Esta investigación sigue la línea metodológica propuesta por Gaspar (2013) y por Herrera (2014), quienes llevaron a cabo investigaciones etnográficas similares con comunidades objetivo muy diferentes, lo cual constituye un buen referente para seguir esa línea. Además, para este tipo de investigaciones se debe tener en cuenta lo que proponen Lecompte y Schensul (1999), quienes mencionan algunas de las características que hacen de este proyecto una investigación etnográfica:

- El proceso investigativo no se lleva a cabo en un laboratorio o en un ambiente controlado, sino en contextos naturales y reales donde los participantes puedan expresarse como lo hacen regularmente.
- Conlleva una interacción directa con los participantes, por lo que no debe existir apatía entre investigador e investigado para con la recolección de datos, análisis o constatación de los mismos.
- Se hace una reflexión acerca del comportamiento y perspectivas de esta comunidad y sus integrantes, llegando así a entender sus concepciones y visiones del mundo.

- En la investigación, se utilizan métodos inductivos, interactivos y recursivos para la recolección de datos, estableciendo así estrategias analíticas que permitan construir teorías culturales.
- La recursividad utilizando diferentes fuentes en la recolección de datos puede variar de cuantitativa a cualitativa.
- El estudio enmarca el comportamiento humano y sus creencias dentro de un contexto sociopolítico e histórico.
- Los datos recogidos se medirán e interpretarán a partir de la concepción de cultura.

A partir de estos preceptos, se obtiene un modelo confiable para realizar esta investigación, que permite alcanzar los objetivos planteados. Los métodos a utilizar consisten primordialmente en la inmersión en los puntos de reunión de los participantes de la comunidad objetivo y el registro de su lenguaje émico así como de sus comportamientos a través de la observación participante.

Como instrumentos esenciales para la recolección de datos, se utilizan la libreta de campo, la grabadora de audio y la cámara fotográfica y de video, contando por supuesto con el consentimiento (oral) de los participantes.

Para definir la comunidad otaku como una comunidad de habla, el conocerla desde hace algunos años (a pesar de nunca haber sido un miembro activo y regular de ella), facilita en gran medida el acercamiento a los integrantes de la misma. Al entrar directamente a los espacios de reunión de la comunidad,

fue posible observar una dinámica relacional de normas, códigos, comportamientos y pensamientos comunes entre los integrantes del grupo. En su mayoría, giran en torno a formas de entretenimiento como el anime, el manga y los videojuegos. Es a la luz de estos hallazgos que se puede entender a los otakus como una comunidad de habla.

Con el fin de construir un corpus léxico propio de la comunidad, se realizaron recolecciones de datos durante la asistencia a convenciones como el Shin Anime, en las que los integrantes de la comunidad se encuentran en un punto máximo de comodidad; y donde dejan entrever comportamientos y actos de habla espontáneos, que permiten observar variaciones lingüísticas. En estos contextos fue importante integrar el uso de la libreta de campo para registrar momentos en los que se reúnen grupos de integrantes de la comunidad a dialogar y debatir sobre diferentes temas. De esta forma, siempre que hubo datos, quedaron registrados en físico, facilitando mucho la extracción y análisis de los mismos.

Para este trabajo de investigación, además de las observaciones en los lugares que suelen ser visitados por la comunidad, se abordaron algunos grupos de la plataforma Facebook, como *ShinAnime*, para recolectar datos desde la expresión escrita de la comunidad; es necesario destacar la importancia de la recolección de datos en medios electrónicos, dada la sensación de confianza, comodidad y relativo anonimato que estos ofrecen, lo cual contribuye a la obtención de datos de alta fidelidad. También se seleccionaron algunos

informantes de la comunidad de habla para establecer si los elementos recogidos eran usados en la comunidad, para verificar la escritura y pronunciación, y para disipar cualquier duda que pudiese surgir durante la recolección y clasificación de los datos. Los informantes, que fueron tres hombres y tres mujeres entre los dieciocho y treinta y cinco años de edad, forman una muestra representativa (desde el punto de vista cualitativo) de la comunidad otaku, ya que todos ellos son o fueron miembros activos de la comunidad en algún momento (4 de ellos aún lo son), es decir que se reúnen y participan de espacios como el Shin Anime y sus diferentes actividades; igualmente, todos son miembros activos de las redes sociales en las que se recolectaron datos.

Con el fin de organizar los datos obtenidos durante la fase de recolección, se construyó una tabla por cada enunciado para facilitar el análisis de los elementos léxicos en razón de las variables a trabajar en la investigación, como se muestra en la Tabla 1: categoría gramatical, género del enunciador y enunciatario y el canal de comunicación (para ver la totalidad de tablas originales para la recolección de datos, ver Apéndice, p. 78). Se incluyeron campos como *significado*, donde se registró el significado de la expresión obtenido de la comunidad; en el campo *notas* se registró cualquier dato adicional y aclaratorio acerca del elemento léxico; en *otros términos relacionados* se registraron elementos léxicos diferentes del analizado en la tabla con los que este podría guardar alguna relación de tipo semántico, morfológico y/o fonético; en el campo *contexto* se registró una breve descripción del contexto en el que se produjo cada

enunciado, con el fin de registrar variables de canal comunicativo y género de los interlocutores, y cualquier detalle particular que pudiera ayudar a analizar el elemento léxico en cuestión.

Tabla 1.

Organización de los datos recogidos en razón de variables de género, categoría gramatical e información del enunciado y contexto en el que se producen.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	Género enunciador	<u>Género enunciatario</u>
7	elfa	Individuo del sexo femenino con la que se sostiene una relación sentimental informal.	“Waifu es la oficial, elfa es una mujer cualquiera con la que sales.”		Femenino/ Masculino	Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	-
Enunciado	M1: Como cuando no tienes elfa , ni empleo, ni nada que hacer... Ok, no.		Enunciado 2	H1: ¿Estás con tu waifu o con tu elfa ? H2: ¿Qué? (risas) Con mi waifu.		
Contexto	Mujer a hombre que mencionaba ver un anime en TV nacional. <u>ShinAnime</u> .		Contexto 2	Hombre a otro hombre, preguntando si su amigo estaba esperando a su pareja. <u>Universidad del Valle</u> .		

Nota. Tabla de elaboración propia. Nº= número de entrada (según aparición en libreta de campo); M1, H1= “mujer 1”, “hombre 1”, etiquetas para registrar el género y el número de participantes en los enunciados.

Con el fin de analizar los elementos léxicos, se procedió a extraer los datos relevantes en una tabla (Tabla 2) diseñada con el propósito de organizar cada elemento léxico en razón de las siguientes variables: categoría gramatical, género del enunciador, género del enunciatario, canal comunicativo, recursos de creación y anotaciones. En el campo *anotaciones* se registró cualquier detalle pertinente

para el análisis del elemento léxico; por ejemplo, relaciones semánticas con otros elementos.

Tabla 2

Tabla para clasificación y análisis de elementos léxicos en razón de categoría gramatical, género del enunciador y enunciatario, el canal de comunicación, y los recursos de creación.

Nº	Palabra	Categoría	G. Enunciador	G. Enunciatario	Canal	Recursos de creación	Anotaciones
1	AMV	N	M	M	P	Pr	-
2	Arigatou	FR	FM	FM	P	Pr	Fórmula rutinaria psicosocial
3	Baka	Adj	M	FM	Vt	Pr	-
4	Besto	Adj	FM	FM	PVt	Pr	-
5	Chan	Sf	M	FM	Vt	Pr	-
6	Chibi	Adj	M	FM	P	Pr	-
7	Cosplay	N	M	FM	P	Pr	-
8	CP (Caldo de poio)	N	FM	FM	P	Ts	Locución nominal
9	Crossplay	N	M	FM	P	Pr	-
10	Doujinshi	N	F	FM	P	Pr	-
11	Ecchi	N	M	FM	PVt	Pr	Polisemia
12	Ecchi	Adj	M	FM	PVt	Pr	Polisemia
13	Elfa	N	FM	M	P	MRP	Similitud de forma
14	Ending	N	F	FM	P	Pr	-
15	Eroge	N	FM	FM	PVt	Pr	Polisemia
16	Eroge	Adj	FM	FM	PVt	Pr	Polisemia
17	Farmear	V	M	FM	Vt	D	-

Nota. Este es un fragmento de la tabla utilizada durante la investigación, presentada aquí con el fin de ilustrar sobre la metodología utilizada, por lo tanto no contiene la totalidad de los datos recogidos. Tabla de elaboración propia. Nº= número de entrada (orden alfabético); N= nombre; FR= fórmula rutinaria; Adj= adjetivo; Sf= sufijo; V= verbo; M= masculino; FM= femenino y masculino; F= femenino; P= presencial; Vt= virtual; PVt= presencial y virtual; Pr= préstamo; Ts= transferencia de sentido; MRP= metáfora por rasgo parcial; D= derivación.

Esta tabla sirvió para hacer la descripción de las características del léxico particular partiendo del análisis de las frecuencias de aparición de cada una de las variables, así como para bosquejar qué categorías y qué fenómenos de creación predominan en la comunidad.

Para elaborar un vocabulario con el léxico particular analizado se siguieron los principios expuestos por Porto Dapena (2002) en el *Manual de técnica lexicográfica*. Con los datos debidamente organizados y clasificados se procede a identificar qué tipo de diccionario puede elaborarse con los mismos (enciclopédico, dialectal, de jergas, entre otros). El vocabulario elaborado en esta investigación corresponde con un *vocabulario o diccionario restringido* de jergas (por su extensión), definido por Porto Dapena (2002) como un diccionario poco extenso que trata únicamente una parte del léxico de una lengua, cuya extensión y límites dependen en gran medida de quién lo elabore; este se caracteriza como de tipo *contrastivo o diferencial*, el cual se enfoca en estudiar los “los vocablos -y acepciones- exclusivos o propios de esa variedad” (p. 62).

Teniendo en cuenta la naturaleza del diccionario a elaborar se agrupan los elementos del léxico particular por entradas, que son todas las palabras o significantes que puede tener un artículo independiente dentro del diccionario. En algunos casos donde aparecen relaciones semánticas como sinonimia o polisemia, se opta por dejar los elementos en cuestión en la misma entrada, pero como acepciones diferentes. Hecho esto se elige un orden alfabético para las

entradas que, como expone Porto Dapena (2002), resulta más cómodo y práctico para la mayoría de lectores.

Para la elaboración de las entradas se parte del modelo de enunciado metalingüístico propuesto por Porto Dapena (2002), cuya estructura sintáctica sigue un esquema de *entrada* que es el elemento del léxico particular, seguida de un *enlace* (este no se usa en todos los casos) que es un verbo, un predicado nominal, u otra partícula que conecte con la *definición*, que es el enunciado metalingüístico de cada entrada del vocabulario; por ejemplo: “Liceo. **[entrada]** Nombre de **[enlace]** ciertas sociedades literarias o de recreo **[definición]**” (p. 247). También se toma en consideración qué tipo de marcas utilizar en las entradas, para brindar información de una manera mucho más concreta en cada artículo lexicográfico, por ejemplo “n.” para *nombre* o “expr.” para *expresión*.

Para la redacción de las definiciones se elige la de tipo lingüístico y conceptual presentada por Porto Dapena (2002), que busca presentar el contenido semántico de cada elemento de léxico particular usando la lengua estándar, en este caso el español. Para los propósitos de análisis de este trabajo también se incluyen algunas características propias de la definición de tipo funcional, que busca dar cuenta de las funciones y diferentes valores que puede tener cada elemento, por ejemplo, los recursos de creación léxica o la categoría gramatical definida por criterios distribucionales.

5. Análisis de Resultados

El corpus recogido se analizó en razón de las siguientes variables: categoría gramatical, género del enunciador y enunciatario, el canal de comunicación, y los recursos de creación o motivación. A continuación, se describen los hallazgos en cada una de estas categorías. Al final de estos apartados se abordan en detalle las características y particularidades de cada uno de los elementos del corpus a la luz de las bases teóricas y el análisis hecho en cada elemento.

5.1. Análisis por variable

5.1.1. Categoría gramatical.

En primer lugar, en el corpus recogido, las categorías gramaticales encontradas fueron *nombre*, *adjetivo*, *verbo*, *interjección*, *fórmula rutinaria*, y *sufijo*; distribuidas de la siguiente manera (fig. 1.1): 44 nombres, 22 adjetivos, 2 verbos, 2 fórmulas rutinarias, 2 sufijos, y una interjección; para un total de 73 elementos.

Figura 1.1. Categoría gramatical

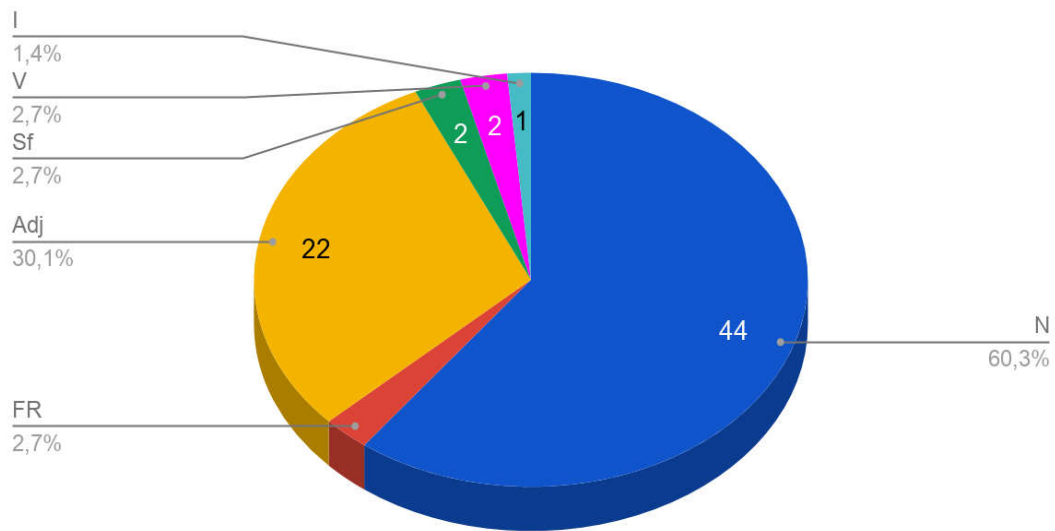


Figura 1.1. Distribución porcentual del léxico particular analizado según su categoría gramatical. I= interjección; V= verbo; Sf= sufijo; Adj= adjetivo; FR= fórmula rutinaria; N= nombre.

Es notable la frecuencia de los nombres sobre las otras categorías, convirtiéndola en la categoría más utilizada por la comunidad (60,3%). Luego se encuentran los adjetivos que conforman un 30,1% del corpus recogido. Esto da como resultado un 90,4% de los elementos del corpus solo en estas dos categorías. Por otro lado, entre las categorías que menos aparecen se encuentran los verbos (2,7%), fórmulas rutinarias (2,7%), sufijos (2,7%), y las interjecciones (1,3%). Esto deja entrever que una de las prioridades lingüísticas o necesidades comunicativas de la comunidad es denominar y atribuir diferentes identidades y características a las personas, situaciones y objetos que les rodean.

5.1.2. Género del enunciador y enunciatario.

En segundo lugar, como variables de género para la recolección de este corpus se tuvieron en cuenta las categorías femenino y masculino por separado, cuando el enunciado en donde se encontraba el elemento léxico a analizar era emitido o recibido en una o más ocasiones por una o más personas identificadas con el mismo género. En los casos donde un elemento era emitido o recibido en una o más ocasiones por una o más personas identificadas con ambos géneros, se trata el género del enunciador y/o enunciatario como *femenino y masculino*.

En el primer apartado (fig. 1.2), se aprecia que de 60 personas diferentes de quienes se obtuvo el corpus, a través de actos de habla espontánea (18 mujeres y 42 hombres), se encontró que como enunciadores de los enunciados registrados para el corpus 46 fueron realizados por hombres (63%), 18 por mujeres (24,7%), y 9 fueron hechos tanto por hombres como por mujeres (12,3%).

Figura 1.2. Género del enunciador

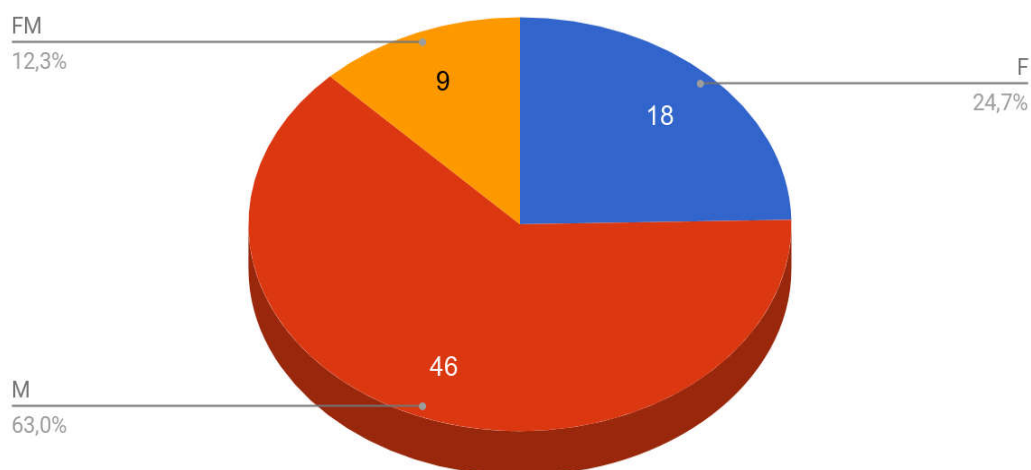


Figura 1.2. Distribución porcentual del léxico particular analizado según el género de los enunciadores. FM= femenino y masculino; M= masculino; F= femenino.

En el siguiente apartado (fig.1.3.), del total de individuos se encontró que como enunciatarios de las enunciados registrados para el corpus, 55 fueron realizados tanto por hombres como mujeres (75,3%), 13 por hombres (17,8%), y 5 fueron hechos por mujeres (6,8%).

Figura 1.3. Género del enunciatario

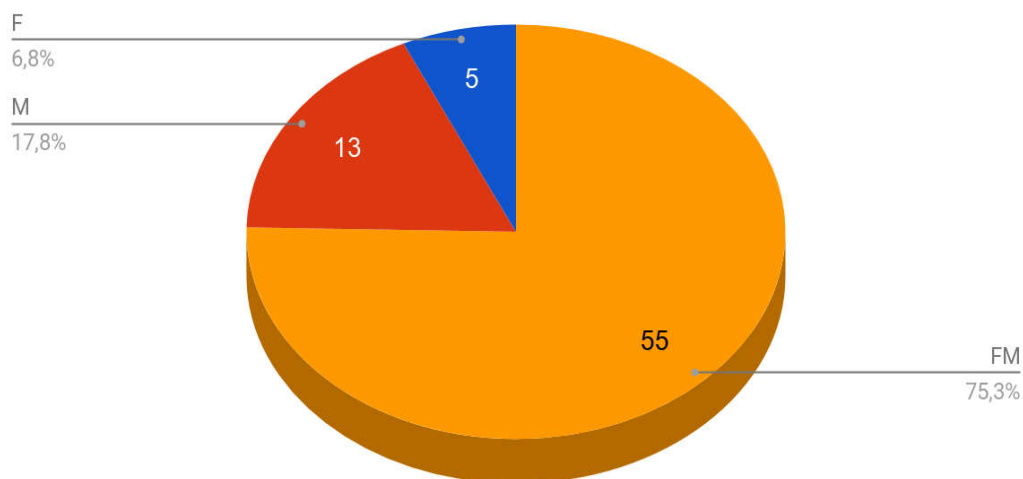


Figura 1.3. Distribución porcentual del léxico particular analizado según el género de los enunciatarios. FM= femenino y masculino; M= masculino; F= femenino.

Esto deja un panorama que indica que dentro de la comunidad es más común que los hombres utilicen este léxico particular en calidad de enunciador. Contrario al porcentaje de mujeres, que si bien también utilizan este tipo de léxico, tienen una presencia mucho mayor como enunciatarios en los actos de habla donde aparecen estos elementos. Esto permitiría suponer que como participantes del evento comunicativo, las personas de ambos géneros tienden a usar más los elementos del habla particular de los otakus, independientemente del papel que desempeñen como interlocutores, con una ligera predominancia del género masculino en calidad de enunciador y una presencia equilibrada de ambos géneros como enunciatarios.

5.1.3. Canal de comunicación.

En tercer lugar, como categorías de la variable canal comunicativo, durante la recolección de este corpus se tuvieron en cuenta los dos medios en los cuales se realizó dicha recolección: un medio presencial, que comprende las convenciones de anime y cultura pop donde se concentra la comunidad y conversaciones casuales tenidas con algunos miembros; un medio virtual que incluye conversaciones públicas realizadas dentro de grupos en línea contruidos por la comunidad, o en sus perfiles personales; se incluye también la variable *presencial* y *virtual*, para indicar que uno o más elementos del léxico aparecen en ambos medios (fig. 1.4.).

Figura 1.4. Canal de comunicación

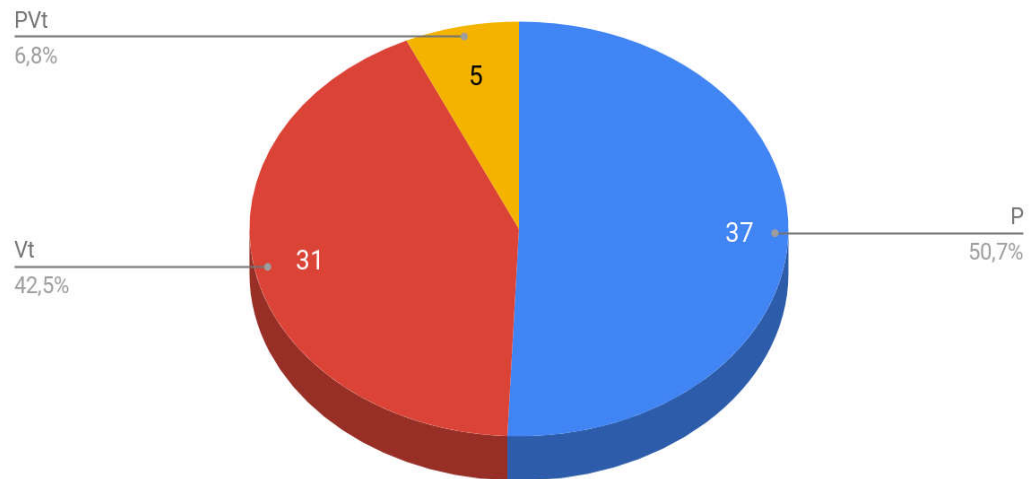


Figura 1.4. Distribución porcentual del léxico particular analizado según el canal de comunicación utilizado por los interlocutores. PVt= presencial y virtual; Vt= virtual; P= presencial.

De entre los 73 elementos léxicos encontrados durante esta investigación, 37 (50,7%) aparecieron exclusivamente en canales presenciales y 31 (42,5%) en canales virtuales; únicamente 5 (6,8%) aparecieron en ambos canales. Esto indica una ligera preferencia por los canales presenciales entre los miembros de la comunidad; sin embargo, los canales virtuales también tienen una fuerte presencia dentro de esta distribución. Entonces no hay una preferencia muy marcada de la comunidad para comunicarse por un canal u otro utilizando el léxico particular.

5.1.4. Recursos de creación.

Siguiendo la línea planteada para la investigación, en el corpus recogido los tipos de recursos de creación encontrados (agrupando tanto los de orden morfológico como semántico) fueron *composición*, *derivación*, *préstamo*, y *transferencia de sentido*; distribuidos de la siguiente manera (fig. 1.5.): 59 préstamos, 7 derivaciones, 4 transferencias de sentido, 2 correspondientes a composición y 1 a metáfora por rasgo parcial; correspondientes a los 73 elementos.

Figura 1.5. Recursos de creación

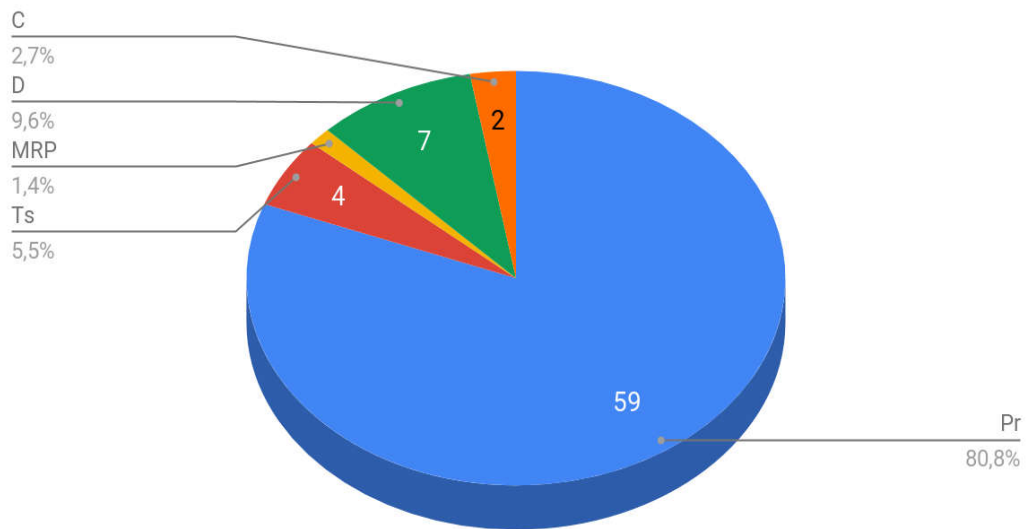


Figura 1.4. Distribución porcentual del léxico particular analizado según los recursos de creación utilizados por los interlocutores. C= composición; D= derivación; MRP= metáfora por rasgo parcial; Ts= transferencia de sentido; Pr= préstamo.

Es notable la dominancia del préstamo (80,8%) como recurso para la creación léxica por sobre los demás tipos. Esto constata una gran influencia

de la lengua japonesa sobre la motivación léxica de la comunidad; y al préstamo como el recurso de creación por excelencia de la misma.

5.2. Análisis por palabras

A continuación se presentan diferentes tablas donde se sintetizan cada uno de los 73 elementos léxicos analizados durante la investigación. Se encuentran organizados en razón de su categoría gramatical, siguiendo un orden alfabético, que sentará las bases para la elaboración de un vocabulario específico de la comunidad a partir de estas unidades.

5.2.1. Nombres.

Todos los elementos presentes en la Tabla 3. comparten la característica de poder denotar un elemento, evento, individuo, lugar u objeto. A partir de los ejemplos que se conocen y con base en criterios distribucionales pueden funcionar como sujeto u objeto directo, y tendrían la propiedad de género y número al admitir artículos como *el, la, los y las*, según sea el caso. Se incluye también en esta tabla un apartado especial donde se expone cualquier característica especial o detalle que se haya encontrado durante el análisis de cada elemento.

Tabla 3

Tabla para clasificación y descripción de elementos léxicos dentro de la categoría gramatical nombre.

Nº	Palabra	G. Enunciador	G. Enunciatario	Canal	Recursos de creación	Anotaciones
1	AMV	M	M	P	Pr	-
2	Cosplay	M	FM	P	Pr	-
3	CP (Caldo de poio)	FM	FM	P	Ts	Locución nominal, comprende las características de ésta en tanto presenta una sola unidad léxica no dependiente de la composición de sus constituyentes, y presenta la construcción <i>sustantivo + de + sustantivo</i> propia de las mismas.
4	Crossplay	M	FM	P	Pr	-
5	Doujinshi	F	FM	P	Pr	-
6	Ecchi	M	FM	PVt	Pr	Polisemia, comparte rasgos morfológicos y semánticos con <i>ecchi</i> (adjetivo).
7	Elfa	FM	M	P	MRP	MRP por similitud de forma, en tanto que el término es, en un principio, empleado con mujeres que tendrían rasgos finos y delicados (como los de la criatura mitológica) desde el punto de vista del enunciador.
8	Ending	F	FM	P	Pr	-
9	Eroge	FM	FM	PVt	Pr	Polisemia, comparte rasgos morfológicos y semánticos con <i>eroge</i> (adjetivo).
10	Fudanshi	F	FM	Vt	Pr	Polisemia, comparte rasgos morfológicos y semánticos con <i>fudanshi</i> (adjetivo).
11	Fujoshi	F	FM	Vt	Pr	Polisemia, comparte rasgos morfológicos y semánticos con <i>fujoshi</i> (adjetivo).
12	GFA	F	M	P	Ts	Evoca una relación de función de liderazgo y autoridad entre el "jefe" del ámbito laboral, y la madre en el ámbito familiar.
13	Hentai	F	FM	Vt	Pr	-
14	Husbando	M	FM	P	Pr	-
15	Kamisama	F	FM	P	Pr	-
16	Kokoro	M	M	P	Pr	-
17	Loli	M	FM	P	Pr	-
18	Maid	F	FM	Vt	Pr	-
19	Maid Café	M	FM	Vt	Pr	-
20	Matsuri	F	M	P	Pr	-
21	Moe	M	FM	P	Pr	Polisemia, comparte rasgos morfológicos y semánticos con <i>moe</i> (adjetivo).

22	Opening	M	FM	P	Pr	-
23	Otaku	FM	FM	Vt	Pr	Polisemia, comparte rasgos morfológicos y semánticos con <i>otaku</i> (adjetivo).
24	OVA	M	FM	Vt	Pr	-
25	Parapara	M	FM	P	Pr	-
26	Putaku	M	M	Vt	C	Corresponde con una composición de carácter endocéntrico, <i>puta</i> + <i>otaku</i> .
27	Seinen	M	FM	Vt	Pr	-
28	Seiyu	M	M	P	Pr	-
29	Seme	F	M	P	Pr	-
30	Senpai	M	FM	Vt	Pr	-
31	Shota	M	FM	P	Pr	Polisemia, comparte rasgos morfológicos con <i>shota/shotacon</i> (adjetivo).
32	Shoujo	M	FM	Vt	Pr	-
33	Shounen	M	FM	Vt	Pr	-
34	Sukulencia	F	FM	P	D	Presenta el sufijo <i>-ncia</i> (propio de la derivación nominal), formando un nombre de cualidad.
35	Trapezio	M	M	Vt	Ts	Comparte rasgos semánticos con <i>trapencia</i> y <i>trapo</i> (sinonimia), aunque morfológicamente imita la palabra "trapezio" (la figura geométrica); se comporta como un nombre de cualidad.
36	Trapencia	M	FM	P	D	Presenta el sufijo <i>-ncia</i> (propio de la derivación nominal) formando un nombre de cualidad dando la condición y cierto grado de <i>trapo</i> . Comparte rasgos semánticos con <i>trapencia</i> y <i>trapo</i> (sinonimia).
37	Trapo	M	FM	P	Pr	Se le puede encontrar con el sufijo apreciativo de carácter diminutivo <i>-ito</i> . Comparte rasgos semánticos con <i>trapencia</i> y <i>trapo</i> (sinonimia)
38	Tsundere	F	F	Vt	Pr	Polisemia, comparte rasgos morfológicos y semánticos con <i>tsundere</i> (adjetivo).
39	Uke	F	M	P	Pr	-
40	Waifu	M	M	P	Pr	-
41	Yandere	M	F	P	Pr	Polisemia, comparte rasgos morfológicos y semánticos con <i>yandere</i> (adjetivo).
42	Yangire	M	FM	Vt	Pr	Polisemia, comparte rasgos morfológicos y semánticos con <i>yangire</i> (adjetivo).
43	Yaoi	M	FM	Vt	Pr	-
44	Yuri	M	FM	Vt	Pr	-

Nota. N°= número de entrada (orden alfabético); M= masculino; FM= femenino y masculino; F= femenino; P= presencial; Vt= virtual; PVt= presencial y virtual; Pr= préstamo; Ts= transferencia de sentido; MRP= metáfora por rasgo parcial; C= composición; D= derivación.

5.2.2. Adjetivos.

En la Tabla 4, se encuentran agrupados los elementos clasificados como adjetivos, estos designan una cualidad en un individuo, un objeto o un evento determinado, al aportar propiedades o rasgos a un nombre para caracterizarlo o modificarlo. A partir de los ejemplos que se conocen y con base en criterios distribucionales, pueden caracterizarse como adjetivos de una terminación (cuando admiten marcas de número o de género), o invariables cuando no admiten ninguna. Se incluye también en esta tabla un apartado especial donde se expone cualquier característica especial o detalle que se haya encontrado durante el análisis de cada elemento.

Tabla 4

Clasificación y descripción de elementos léxicos dentro de la categoría gramatical adjetivo.

Nº	Palabra	G. Enunciador	G. Enunciatorio	Canal	Recursos de creación	Anotaciones
1	Baka	M	FM	Vt	Pr	Una terminación (número).
2	Besto	FM	FM	PVt	Pr	Se comporta como un superlativo absoluto; adjetivo invariable.
3	Chibi	M	FM	P	Pr	Una terminación (número).
4	Ecchi	M	FM	PVt	Pr	Polisemia, comparte rasgos morfológicos y semánticos con <i>ecchi</i> (nombre). Una terminación (número).
5	Eroge	FM	FM	PVt	Pr	Polisemia, comparte rasgos morfológicos y semánticos con <i>eroge</i> (nombre). Una terminación (número).
6	Fudanshi	F	FM	Vt	Pr	Polisemia, comparte rasgos morfológicos y semánticos con <i>fudanshi</i> (nombre). Una terminación (número).
7	Fujoshi	F	FM	Vt	Pr	Polisemia, comparte rasgos morfológicos y semánticos con <i>fujoshi</i> (nombre). Una terminación (número).

8	Kawaii	F	M	P	Pr	Una terminación (número).
9	Lolicon	M	FM	P	Pr	Una terminación (número).
10	Moe	M	FM	P	Pr	Polisemia, comparte rasgos morfológicos y semánticos con <i>moe</i> (nombre). Una terminación (número).
11	Oppai	F	FM	Vt	Pr	Una terminación (número).
12	Otaku	FM	FM	Vt	Pr	Polisemia, comparte rasgos morfológicos y semánticos con <i>otaku</i> (nombre). Una terminación (número).
13	Pettanko	M	FM	Vt	Pr	Una terminación (número).
14	Raw	M	FM	Vt	Ts	Una terminación (número).
15	Rukistrukys	M	M	P	D	Homónima, homófona de <i>rukistruquis</i> con la que comparte rasgos morfológicos, ambas se comportan como adjetivos calificativos, aunque difieren en lo semántico. Adjetivo invariable.
16	Rukistruquis	M	F	Vt	D	Homónima, homófona de <i>rukistrukys</i> con la que comparte rasgos morfológicos, ambas se comportan como adjetivos calificativos, aunque difieren en lo semántico. Comparte rasgos semánticos con <i>sukulento</i> y <i>sukistrusky</i> (sinonimia). Adjetivo invariable.
17	Shota/shota con	M	FM	P	Pr	Polisemia, comparte rasgos morfológicos con <i>shota</i> (nombre). Una terminación (número).
18	Sukistrusky	M	FM	P	C	Comparte rasgos semánticos con <i>rukistruquis</i> y <i>sukulento</i> (sinonimia). Una terminación (número).
19	Sukulento	M	FM	P	D	El sufijo <i>-lento</i> (propio de la derivación adjetival) forma esta palabra como adjetivo calificativo. Comparte rasgos semánticos con <i>rukistruquis</i> y <i>sukistrusky</i> (sinonimia). Admite ambas marcas de género y número.
20	Tsundere	F	F	Vt	Pr	Polisemia, comparte rasgos morfológicos y semánticos con <i>tsundere</i> (nombre). Una terminación (número).
21	Yandere	M	F	P	Pr	Polisemia, comparte rasgos morfológicos y semánticos con <i>yandere</i> (nombre). Una terminación (número).
22	Yangire	M	FM	Vt	Pr	Polisemia, comparte rasgos morfológicos y semánticos con <i>yangire</i> (nombre). Una terminación (número).

Nota. N°= número de entrada (orden alfabético); M= masculino; FM= femenino y masculino; F= femenino; P= presencial; Vt= virtual; PVt= presencial y virtual; Pr= préstamo; Ts= transferencia de sentido; C= composición; D= derivación.

5.2.3. Verbos.

Los verbos, que corresponden a la acción, estado o proceso de un individuo, un objeto o un evento determinado, se encuentran en la Tabla 5. Los dos casos identificados en este análisis corresponden a una derivación por sufijación exocéntrica que sufre un proceso de verbalización desde un préstamo. En los ejemplos que se conocen admiten un objeto complemento directo (propio de un verbo transitivo). También con base en criterios distribucionales y morfológicos se puede establecer concordancia de número y persona con el sujeto, además de la posibilidad de expresar modo, tiempo y aspecto; apreciables en segmentos de vocal temática, tiempo y modo, y persona y número.

Tabla 5

Clasificación y descripción de elementos léxicos dentro de la categoría gramatical verbo.

Nº	Palabra	G. Enunciador	G. Enunciatorio	Canal	Recursos de creación	Anotaciones
1	Farmear	M	FM	Vt	D	-
2	Shippear	M	FM	P	D	Puede aparecer como <i>shipping</i> , comportándose como nombre.

Nota. N°= número de entrada (orden alfabético); M= masculino; FM= femenino y masculino; P= presencial; Vt= virtual; D= derivación.

5.2.4. Fórmulas rutinarias.

En la Tabla 6. aparecen las dos fórmulas rutinarias que se encontraron. Estas hacen referencia a un comportamiento social dirigido a individuos. Constituyen un acto de habla en sí mismas y como un acto de habla verbal, llevan a cabo una acción en particular, en este caso agradecer y pedir disculpas, lo que

las define como fórmulas rutinaria psicosociales desde la teoría. También con base en criterios distribucionales se deduce que no modifican ni caracterizan otras clases de palabras.

Tabla 6

Clasificación y descripción de elementos léxicos dentro de la categoría gramatical de fórmulas rutinarias.

Nº	Palabra	G. Enunciador	G. Enunciario	Canal	Recursos de creación	Anotaciones
1	Arigatou	FM	FM	P	Pr	-
2	Sumimasen	FM	FM	P	Pr	-

Nota. N°= número de entrada (orden alfabético); FM= femenino y masculino; P= presencial; Pr= préstamo.

5.2.5. Sufijos.

En la Tabla 7. aparecen los dos elementos identificados como sufijos. Estos designan una cualidad en un individuo determinado y se comportan como un sufijo apreciativo-diminutivo en tanto que indican un grado de aprecio con el sujeto, no altera la clase de palabra de este, y con base en criterios distribucionales, el nombre no sufre alteraciones en su función sintáctica.

Tabla 7

Clasificación y descripción de elementos léxicos dentro de la categoría gramatical de sufijos, incluyendo información de género del enunciador y enunciario, canal de comunicación, recursos de creación y anotaciones especiales.

Nº	Palabra	G. Enunciador	G. Enunciario	Canal	Recursos de creación	Anotaciones
1	Chan	M	FM	V	Pr	"Tengo 135 imágenes de

						Touka-chan (...)"
2	Kun	M	FM	V	Pr	"Pinshi Grape-kun, es uno de nosotros"

Nota. N°= número de entrada (orden alfabético); M= masculino; FM= femenino y masculino; Vt= virtual; Pr= préstamo.

5.2.6. Interjecciones.

En la Tabla 8 se recoge el único elemento del corpus identificado como interjección. Este hace referencia a una incógnita correspondiente a individuos, objetos o eventos determinados. Se comporta como una interjección en tanto que constituye un acto de habla en sí mismo y comunica un grado de asombro relativamente alto frente a una incógnita o situación presenciada por el interlocutor. También se comporta como un pronombre interrogativo en tanto que: con base en criterios distribucionales presenta una incógnita y carece de flexión de género y/o número (como el pronombre interrogativo *qué*, en español). Pero a diferencia de los pronombres interrogativos, no forman grupos sintácticos con otras palabras. Por esa razón tiene precedencia la clasificación como interjección, por encima de la de pronombre interrogativo. Igualmente, al ser un acto de habla en sí mismo, es posible asociarlo con las fórmulas rutinarias discursivas desde la teoría.

Tabla 8

Clasificación y descripción de elementos léxicos dentro de la categoría gramatical de interjección.

N°	Palabra	G. Enunciador	G. Enunciatario	Canal	Recursos de creación	Anotaciones
1	Nani	M	FM	Vt	Pr	-

Nota. N°= número de entrada (orden alfabético); M= masculino; FM= femenino y masculino; Vt= virtual; Pr= préstamo.

6. Entradas léxico particular Otaku

En este vocabulario se integran la mayoría de los elementos explicitados en el análisis. Cada una de las entradas está construida a partir del modelo de enunciado metalingüístico presentado en la metodología; se excluyen los géneros del enunciador y enunciatario, y el canal utilizado.

Específicamente, dentro de cada uno de estos artículos lexicográficos, en la primera línea se encuentra la entrada o lema, seguida de la transcripción fonética, y el recurso de creación utilizado. Luego, en la siguiente línea aparece el cuerpo del artículo, comenzando por el número de acepción, seguido de las marcas gramaticales que indican categoría y subcategoría gramatical (como *nombre* y *femenino*), y marcas diasistemáticas, que incluyen marcas diafásicas (como *familiar*) y marcas connotativas (como *despectivo*); esto según lo admita cada elemento. Finalmente, se incluye un ejemplo real extraído directamente de las libretas y las tablas donde se recolectaron los datos para la investigación (ver Apéndice, p. 78), así como algunas aclaraciones respecto del uso donde sea pertinente. Esto garantiza un alto nivel de precisión y fidelidad para el lector del vocabulario. A continuación una lista de las abreviaturas utilizadas:

adj.....	Adjetivo.
desp.....	Despectivo.
expr.....	Expresión.
f.....	Femenino.
fam.....	Familiar.

frc.....	Fórmula rutinaria de cortesía.
frd.....	Fórmula rutinaria discursiva.
ingl.....	Inglés.
interj.....	Interjección.
jap.....	Japonés.
loc. nom.....	Locución nominal.
m.....	Masculino.
n.....	Nombre.
sf.....	Sufijo.
tr.....	Transitivo.
v.....	Verbo.

6.1. Vocabulario comunidad otaku

AMV: [a'eme'βe] *préstamo*

1. n. *m. ingl.* Video musical construido alrededor de varias escenas de una o más series o películas de anime y de una canción en específico. *¿Vé, ya te pillaste el AMV de la pelea de Jiren?* Viene de la sigla en inglés A.M.V. por *anime music video* (video musical de anime).

Arigatou: [ari'yato] *préstamo*

1. frc. *expr. jap.* Usada como fórmula rutinaria psicosocial, o de cortesía con el fin de expresar agradecimiento. *Se utiliza indistintamente junto con o reemplazando la palabra gracias.*

Baka: ['baka] *préstamo*

1. adj. *jap.* Corto de lógica o entendimiento. *Bobo, idiota. Qué horror ser tan baka... Baka...* Puede usarse indistintamente junto con o reemplazando la palabra *bobo/tonto*.

Besto: ['besto] *préstamo*

1. adj. *jap.* El mejor o la mejor de/en algo. -*¡Besto waifu!* -*No, besto husbando.*
-*¿Ah? ¿Ya no aman al trapito?*

Chan: ['tʃan] *préstamo*

1. sf. *fam. jap.* Indica aprecio. Puede usarse como complemento del nombre o de un pseudónimo dentro de la comunidad. *Tengo 135 imágenes de Touka chan, Kaneki, rize. ¿Kienes los kieren?* Generalmente usado con el género femenino.

Chibi: ['tʃiβi] *préstamo*

1. adj. *jap.* Enano o de poca estatura. Se usa con personajes de series del género *Super Deformed* (con diseños de personajes con rasgos infantiles y cabezas agrandadas); y en ocasiones con personas. *¡¡Deck Box Yugioh Chibi \$12,000. Disponibles ya!!*

Cosplay: ['kɔsplej] *préstamo*

1. n. *m. jap.* Práctica en la que una persona se disfraza y asume el rol de un personaje de un anime, manga o película en particular. 2. **Cosplayer** n. *m. jap.* Aquel que practica cosplay. *Lo más hermoso del evento, cosplay Alexa Bliss en la sala Wrestle Shinanime por Lady Black Cosplay.*

Caldo de Poio (CP): ['kaldo ðe 'pojo] - [se'pe] *transferencia de sentido*

1. loc. nom. Personas o representaciones de personajes que parecen menores de edad. *¡Saquen el caldo de poio!* Viene de la sigla en inglés C.P. por *child porn* (pornografía infantil).

Crossplay: [kross'plej] *préstamo*

1. n. *m. jap.* Rama del *cosplay* donde una persona se disfraza y asume el rol de un personaje de un anime, manga o película en particular y del sexo opuesto. *El hombre más hermoso que he visto. Haría crossplay sin dudarlo si pudiera verme tan hermosa como él.*

Doujinshi: [dow'jinʃi] *préstamo*

1. n. *m. jap.* Tipo de publicación basada en algún manga, realizada por seguidores o terceros, que no guarda relación directa con la publicación original, sin incurrir en el plagio o la piratería. *Pues yo me he bajado es algunos doujinshis, y están mejores.*

Ecchi: ['etʃi] *préstamo*

1. n. m. jap. Género de algunos animes o mangas, los cuales destacan por sus connotaciones sexuales, enfocadas a incitar al público. *Este Ecchi es un destrabe, tengo que terminar de vérmelo.* **2. adj.** Provocador o sugestivo, desde el punto de vista sexual y erótico. *Planeaba subir unos cuantos cosplay ecchi pero como están rodando cabezas por el face mejor no.*

Elfa: ['elfa] *metáfora por rasgo parcial - similitud de forma*

1. n. f. Individuo del sexo femenino con quien se sostiene una relación sentimental informal. *Como cuando no tienes elfa, ni empleo, ni nada que hacer... Ok, no.*

Ending: [en'diŋ] *préstamo*

1. n. m. ing. Es la animación y tema musical de finalización en las series de anime, muy popular en la comunidad otaku. Por lo general canciones del género J-Rock o J-Pop. *Un ending mas kawai que éste en esta temporada...*

Eroge: [e'roxe] *préstamo*

1. n. m. jap. Género de algunos videojuegos ambientados como animes o mangas, cuyo tema central es el hentai o la pornografía. *¿Alguien me rota link del eroge de grisaia no kaijutsu? Porfa, y si pueden un parche al español y el de daitoshokan no hitsujikai.* **2. adj.** Erótico o pornográfico, aplicado a publicaciones y medios de entretenimiento. *¡¡¡Estoy igual que Jiraiya!!! escribiendo una novela eroge...*

Farmear: [farme'ar] *derivación*

1. v. tr. Reunir una cantidad importante de algún objeto o bien preciado. *Estuve farmeando medallas por dos horas y cayeron solo tres.* **2. v. tr.** Buscar objetos o bienes preciados en una fuente en particular. *Necesito recolectar humanidades para darle a la hermana pettanko de Queelag y abrir el atajo para salvar a Solaire, no quiero estar farmeando ratas.*

Fudanshi: [fu'ðanʃi] *préstamo*

1. n. m. jap. Individuo o personaje de género masculino que es aficionado a los doujinshis y al género erótico del yaoi. **2. adj.** Que tiene conocimientos sobre géneros eróticos del anime y manga. Usado con el género masculino. *¿¿Algún buen samaritano fujoshi/fundashi que me diga dónde puedo ver la ova 3 de Fuyu no Semi??*

Fujoshi: [fu'joʃi] *préstamo*

1. n. f. jap. Individuo o personaje de género femenino que es aficionada a los

doujinshis y al género erótico del *yaoi*. **2. adj.** Que tiene conocimientos sobre géneros eróticos del anime y manga. Usado con el género femenino. *¿¿Algún buen samaritano fujoshi/fundashi que me diga dónde puedo ver la ova 3 de Fuyu no Semi??*

Gfa: ['xefa] *transferencia de sentido*

1. n. f. Madre o figura materna de una persona. *Tengo que pedirle permiso a mi gfa. -¿Por qué? si ya saliste del trabajo.*

Hentai: [xen'taj] *préstamo*

1. n. m. jap. Género de algunos animes y mangas, los cuales destacan por su contenido sexual explícito, enfocado a provocar al público. *Jajajaja ¿cuál hentai? si se escuchan el partido Colombia - Japón, está pornográfico jajajajaja.*

Husbando: [xus'βando] *préstamo*

1. n. m. jap. Individuo o personaje del sexo masculino con el cual una persona sostiene una relación sentimental formal. *-¿Besto waifu! -No, besto husbando. -¿Ah? ¿Ya no aman al trapito?*

Kamisama: [kami'sama] *préstamo*

1. n. m. jap. Ente supremo, amo y creador del universo. Generalmente el dios de la religión cristiana. *¡Oh my kamisama! esto ya parece los clasificados de El Q'hubo.*

Kawaii: [kawa'i:] [ka'waj] [ka'ywaj] *préstamo*

1. adj. jap. Lindo o bonito. Que inspira ternura. *Jajaja qué kawaiis ¿cuál es el uke y cuál es el seme?*

Kokoro: [ko'koro] *préstamo*

1. n. m. jap. El corazón como órgano y como sitio de albergue de los sentimientos y la conciencia. *¿En dónde queda el puesto de anillos? -En tu kokoro. -Busca en tu kokoro.*

Kun: ['kun] *préstamo*

1. sf. fam. jap. Indica aprecio. Puede usarse como complemento del nombre o de un pseudónimo dentro de la comunidad. *Cuando las 3D te decepcionan, las 2D serán tu salvación. Pinshi Grape-kun, es uno de nosotros.* Generalmente usado con el género masculino.

Loli: ['loli] *préstamo*

1. n. f. jap. Individuo o personaje femenino, con características físicas propias

de una niña, que resulta atractiva visual o sexualmente a alguna persona. **Kagami Kuro - Kodomo no Jikan.** *¡Prácticamente mi primera loli favorita y era Yuri! Futura gothic lolita, una niña muy pequeña, muy agresiva y un poco precoz.*

Lolicon: [loli'kon] *préstamo*

1. adj. *jap.* Quien gusta de las lolis y es aficionado al manga y anime donde aparecen. Puede ser usado de forma despectiva para referirse a los mismos. ***Ya llegó septiembre, detengan a los lolicons y guarden a las lolis!***

Maid: [me'jō] *préstamo*

1. n. *f. ingl.* Individuo de género femenino que trabaja en un “Maid Café”; Atendiendo a los clientes, jugando con ellos (juegos de mesa, videojuegos o karaoke) y se refieren a los mismos con algunos honoríficos japoneses pertenecientes al registro formal de la lengua. ***Minna-san abrimos convocatoria para una nueva Maid, si quieres ser parte de nuestro staff estaremos recibiendo hojas de vida desde este martes.***

Maid Café: [me'jō ka'fe] *préstamo*

1. n. *m. ingl.* Es un sitio donde las personas pueden asistir en determinadas fechas a comer, ya sea postres locales, u otros característicos del Japón. Y también a participar de juegos de mesa, videojuegos o karaoke junto con las *maids*, donde estas les tratan como a un cliente japonés. ***Recuerden todos los sábados tenemos comidas, helados, bebidas, juegos de mesa por parte de nuestro Maid Café y sus lindas Maids.***

Matsuri: [mat'suri] *préstamo*

1. n. *m. jap.* Festivales que realiza la comunidad otaku en la localidad. Estos por lo general coinciden con festivales reales de la cultura japonesa. ***Hay que ir al matsuri que hay en Sora el otro mes, hay karaoke.***

Moe: ['moe] *préstamo*

1. n. *m. jap.* Fetiche por géneros o personajes de anime y manga con unas características particulares que inspiran ternura o inocencia. ***[...] No entiendo a la gente que le gusta el moe. [...] Porque nos dimos cuenta que el slice of life y el moe es el futuro.*** 2. adj. De características tiernas, inocentes e infantiles. ***Eso es muy moe...***

Nani: ['nani] *préstamo*

1. interj. *frd. jap.* que se usa para poner una incógnita a propósito de un individuo, objeto o evento. Se comporta como una fórmula rutinaria discursiva, e.g.

¿Qué tal? ¡Hola! También transmite un grado de asombro elevado frente a una incógnita o situación presenciada por el interlocutor. *¿¡Nani!? ¿posiblemente Gundam00 podría estar en planes de tener un liveaction?*

Opening: ['openiŋ] *préstamo*

1. n. *m. ingl.* Es la animación y tema musical de entrada en las series de anime, muy popular en la comunidad otaku. Por lo general canciones del género J-Rock o J-Pop. *Ese es el mejor puto opening de todos...*

Oppai: [o'paj] *préstamo*

1. adj. *jap.* Que tiene un pecho prominente. *Por qué me confunden con un hombre? soy toda una oppai, sería como si fuera un trapito pero al revés.* Usado con el género femenino.

Otaku: [o'taku] *préstamo*

1. n. *m. jap.* Individuo con gran afinidad y conocimiento sobre series, publicaciones, videojuegos y películas enmarcados principalmente dentro de la cultura japonesa, aunque no es excluyente de otras líneas culturales en este sentido.
2. adj. De características o tendencias afines con las de un otaku. Puede ser usado de forma despectiva para referirse a los mismos. *Este man es un otaku que no ha querido salir del closet...*

OVA: ['oβa] *préstamo*

1. n. *f. ingl.* Capítulo de una serie de anime, que no hace parte del tiraje original puesto en emisión. *¡Uff! ¿Es nuevo o es una ova?*

Parapara: [para'para] *préstamo*

1. n. *m. jap.* Tipo de baile cuya coreografía se enfoca en el movimiento sincronizado de brazos y piernas. *¿Alguien por estos lares sabe si hay algún grupo por aquí que baile parapara?*

Pettanko: [pe'tanko] *préstamo*

1. adj. *jap.* Que tiene pecho plano. *Necesito recolectar humanidades para darle a la hermana pettanko de queelag y abrir el atajo para salvar a solaire, no quiero estar farmeando ratas.* Usado con el género femenino.

Putaku: [pu'taku] *composición*

1. adj. *desp.* Peyorativo de otaku. *Ya llegaron los putakus a joder este grupo.*

Raw: ['raw] *transferencia de sentido*

1. adj. Indica que un anime o manga está tal cual fue transmitido o publicado (sin subtítulos o traducciones). *Version RAW para desesperados.*

Rukistrukys: [rukis'trukis] *derivación*

1. adj. Indica vejez. *Está muy rukistrukys para asaltar esa cuna.* Se usa para resaltar (o describir) la diferencia de edad entre dos o más personas. Homónima de *rukistruquis*.

Rukistruquis: [rukis'trukis] *derivación*

1. adj. Indica que un individuo es físicamente atractivo para otra persona. *Te quiero amiguita del bosque, pásatela súper. Ya estás bien rukistruquis.* Homónima de *rukistrukys*; sinonimia con *sukulento* y *sukistrusky*.

Seinen: ['sejnen] *préstamo*

1. n. *m. jap.* Género de algunos animes o mangas enfocados a un público más maduro de más de 20 años. *Nunca he ido a un evento de estos , así que pregunto ¿Cuándo habrá uno y que mangas puedo conseguir ahí? Principalmente me interesan más los clásicos, los shounen y seinen.*

Seiyu: ['sejju] *préstamo*

1. n. *f. jap.* Persona que interpreta o dobla la voz de uno o varios personajes en series o películas de anime. *Ese momento en que te das cuenta de que el mismo seiyu de Kamina, es también el seiyu de la voz del heracross, tauros y snorlax de Ash.*

Seme: ['seme] *préstamo*

1. n. *m. jap.* Persona, o personaje de anime/manga yaoi que realiza el papel activo en las relaciones sexuales o emocionales de la pareja. *Jajaja qué kawaiiis ¿cuál es el uke y cuál es el seme?*

Senpai: ['senpaj] *préstamo*

1. sf. *fam. jap.* Indica aprecio y respeto. *Con el Besto Senpai.* Puede usarse como complemento del nombre o de un pseudónimo dentro de la comunidad.

Shippear: ['jipe'ar] *derivación*

1. v. *tr.* Imaginar una pareja entre dos personas o personajes que usualmente no tienen un vínculo amoroso. *Ya dejen de shippear al mostaza con Lili. ¡El verdadero shipping es con Serena-chan!* 2. **Shipping** ['jipin] n. *m.* Acción o efecto de shippear.

Shota: ['ʃota] *préstamo*

1. n. *m. jap.* Individuo o personaje masculino, con características físicas propias de un niño, que resulta atractivo visual o sexualmente a alguna persona. *Está bien que una elfa mayor bese a un shota. Ah pero cuando un men de 18 besa a una loli todo el mundo pierde la cabeza.*

Shota/Shotacon: [ʃota'kon] *préstamo*

1. adj. *jap.* Aficionado al manga y anime donde aparecen shotas. Puede ser usado de forma despectiva para referirse a los mismos. *Solo un shota recomienda Boku no pico.*

Shoujo: ['ʃowjo] *préstamo*

1. n. *m. jap.* Género de algunos animes o mangas enfocados a un público femenino entre los 12 y 20 años. *Cosplayers en Shinanime Shoujo Bailando Gangnam Style Jajaja.*

Shounen: ['ʃounen] *préstamo*

1. n. *m. jap.* Género de algunos animes o mangas enfocados a un público masculino entre los 10 y 20 años. *Nunca he ido a un evento de estos, así que pregunto ¿Cuándo habrá uno y que mangas puedo conseguir ahí? Principalmente me interesan más los clásicos, los shounen y seinen.*

Sukistrusky: [suki'struski] *composición*

1. adj. Atractivo, deseable, suculento. Indica que un individuo evento u objeto es visual y físicamente atractivo para otra persona. *-Les traigo sukulencia. -Qué trapencia más sukistrusky. -¿Alguien puede explicarme qué tienen con los trapitos?* Sinonimia con *sukulento*.

Sukulencia: [suku'lensja] *derivación*

1. n. *f.* Individuo, objeto o evento, que resulta físicamente atractivo a una persona o grupo. *Les traigo sukulencia.* Se usa generalmente con personas; el sufijo *-ncia* da la característica y un grado de *sukulento*.

Sukulento: [suku'lento] *derivación*

1. adj. Atractivo, deseable. Indica que un individuo, evento u objeto es visual o físicamente atractivo para otra persona. *Gracias por sus mensajes de aliento... Me paré y me tomé mi suculento vaso de agua. Sinonimia con sukistrusky.* Es posible alterar la grafía de esta palabra para hacer énfasis en la intensidad de la cualidad y el deseo expresado por el enunciador, e.g., *Zhukhulhemthoh, zukulentoh.*

Sumimasen: [sumi'masen] *préstamo*

1. frc. *expr. jap.* Usada como fórmula rutinaria psicosocial, o de cortesía con el fin de pedir disculpas. Se utiliza indistintamente junto con o reemplazando las palabras *disculpa*, *perdón* o *lo siento*.

Trapezio: [tra'pesjo] *transferencia de sentido*

1. n. *m.* Individuo de sexo masculino con rasgos muy marcados o vestimentas que le hacen lucir como alguien del sexo femenino. ***Pero mira ese trapezio we.*** Sinonimia con *trapencia*, *trapo*.

Trapencia: [tra'pensja] *derivación*

1. n. *f.* Individuo o grupo del sexo masculino con rasgos muy marcados o vestimentas que les hacen lucir como alguien del sexo femenino. ***Les traigo sukulencia. -¿Qué trapencia más sukistrusky. -¿Alguien puede explicarme qué tienen con los trapitos?*** Sinonimia con *trapezio*, *trapo*; el sufijo *-ncia* da la característica y un grado de *trapo*.

Trapo ~ito: ['trapo] *préstamo*

1. n. *m. ingl.* Individuo o grupo del sexo masculino con rasgos muy marcados o vestimentas que les hacen lucir como alguien del sexo femenino. ***Les traigo sukulencia. -¿Qué trapencia más sukistrusky. -¿Alguien puede explicarme qué tienen con los trapitos? -¡Huy! ¡Qué mano de trapitos!*** Sinonimia con *trapezio*, *trapencia*.

Tsundere: [tsun'dere] *préstamo*

1. n. *f. jap.* Individuo o personaje de género femenino que es muy reservada, grosera o socialmente distante por un lado, y cariñosa y sensible por el otro. 2. *adj.* Que tiene cualidades de *tsundere*. ***¿¿¿Así que soy una Tsundere??? Me niego a creerlo.***

Uke: ['uke] *préstamo*

1. n. *m. jap.* Persona, o personaje de anime/manga yaoi que realiza el papel pasivo en las relaciones sexuales o emocionales de la pareja. ***Jajaja qué kawaiiis ¿cuál es el uke y cuál es el seme?***

Waifu: ['wajfu] *préstamo*

1. n. *f. jap.* Individuo del sexo femenino con el cual una persona sostiene una relación sentimental formal. ***-¿Estás con tu waifu o con tu elfa? -... -Es tu novia, tu elfa oficial. -¿Qué? (risas) Con mi waifu.***

Yandere: [jan'dere] *préstamo*

1. n. f. jap. Individuo o personaje de género femenino con una personalidad dulce, cariñosa y agradable en el exterior, y agresiva y hostil por dentro. **2. adj.** Que tiene cualidades de yandere. *-¿Que prefieren, Tsundere o Yandere? -A mi me dicen Tsundere a veces.*

Yangire: [jan'gire] *préstamo*

1. n. f. jap. Individuo o personaje de género femenino con una personalidad dulce, cariñosa y agradable por un lado, que puede cambiar a otra agresiva y hostil repentinamente y sin previo aviso. **2. adj.** Que tiene cualidades de yangire. *Para los que no saben Lucy es yangire no yandere.* Además de usarse en el ámbito de las series y publicaciones en línea, también lo usan algunos miembros de la comunidad para autodenominarse; no es algo que se le diga a otra persona normalmente.

Yaoi: ['jaoj] *préstamo*

1. n. m. jap. Subgénero de algunos animes y mangas, que giran al rededor de relaciones entre dos o más personajes masculinos, las cuales destacan por sus connotaciones eróticas o sexuales. *Si ustedes suben Yuri, Hentai y Lolis. Las Fujoshis podran subir Yaoi.*

Yuri: ['juri] *préstamo*

1. n. m. jap. Subgénero de algunos animes y mangas, que giran al rededor de relaciones entre dos o más personajes femeninos, las cuales destacan por sus connotaciones eróticas o sexuales. *Si ustedes suben Yuri, Hentai y Lolis. Las Fujoshis podran subir Yaoi.*

7. Discusión

Para este apartado se toman en cuenta los estudios realizados por Herrera (2014), Gaspar (2013), y Boháčková (2008), que sirvieron para fortalecer las bases de este trabajo. A continuación se contrastan los resultados de esta investigación, con los resultados obtenidos por los otros autores, en razón de las variables objeto de este análisis, y a partir de los resultados obtenidos por cada uno. Es pertinente realizar este tipo de cruce, especialmente cuando todas las investigaciones son de corte etnográfico y el objeto de estudio son comunidades en las que pueden ocurrir fenómenos de creación léxica, ya que permite al investigador arrojar luz sobre diversos patrones seguidos por las comunidades en relación con los recursos de creación y su uso, sobre diferentes fortalezas y debilidades observables en la metodología, y/o particularidades de cada comunidad objeto que permitan obtener ciertos resultados. Para establecer un mejor contexto, es necesario recordar las comunidades analizadas por los diferentes autores: Herrera (2014): “grupo de hombres homosexuales”, Gaspar (2013): “metaleros”, Boháčková (2008) “jóvenes de la Comunidad de Galicia”.

En primer lugar, comenzando con los recursos de creación, encontramos una coincidencia en la predominancia del proceso de derivación en nuestra investigación con la de Gaspar (2013), y con la de Herrera (2014); en el caso de Boháčková (2008), si bien también aparece la derivación como uno de los recursos de creación de su análisis, no hay una indicación clara sobre la predominancia de este o algún otro en su comunidad. En cuanto a los recursos

semánticos, mientras que en nuestro estudio domina el recurso de préstamo; en los análisis presentados por Gaspar, y por Herrera el recurso dominante es la metáfora; mientras que en el análisis de Boháčková no hay un indicador de algún recurso dominante, sin embargo aparecen tanto la metáfora como el préstamo entre ellos. Esto esclarece un poco el panorama acerca de los recursos de creación léxica más utilizados por diferentes comunidades.

Hay una clara tendencia hacia la derivación y la metáfora, en nuestro caso predomina el préstamo sobre esta última, e incluso como recurso global, como se muestra en el análisis de resultados; una explicación puede ser la influencia y adopción de la cultura japonesa en la comunidad otaku, donde sus hablantes tratan en lo posible de mantener el léxico del japonés sin demasiados cambios o incidencias de la lengua local; diferente de otras comunidades donde una gran parte de su léxico particular viene de transformaciones del mismo español. Sin embargo, y esto solo podrá conocerse en futuras investigaciones, es posible que esta tendencia cambie y florezca el uso de la metáfora, metonimia, y otros recursos, en la medida en que este léxico particular vaya incrementándose en la comunicación del día a día y sea necesario para los hablantes que estos elementos sufran transformaciones con recursos diferentes.

En segundo lugar, están presentes los campos semánticos de uso y la motivación en los que cada autor ubicó el léxico particular analizado. En nuestro caso, aunque no se dedicó un apartado para delimitar esta característica, sí podemos decir que la comunidad otaku utiliza su léxico particular con propósitos

de denominación, autodenominación y atribución; esto es deducible a partir del análisis realizado en razón de las categorías gramaticales. Como fuerzas motivantes para la aparición de este léxico encontramos una necesidad de construir una identidad enteramente diferente del “común”, impulsada por la influencia de una lengua extranjera. Gaspar (2013) coincide con nosotros al ubicar el léxico que analizó en los campos de atribución, denominación y autodenominación, y además lugares de encuentro. Gaspar presenta al Metal y la influencia de una lengua extranjera como las motivaciones de esta comunidad. En el caso de Herrera (2014), ubica el léxico de su comunidad en los campos de: sexo, insultos, lugares de encuentro, denominación y autodenominación. Igualmente, presenta la necesidad de crear identidad como la motivación de la comunidad. Finalmente, Boháčková (2008) sitúa el léxico analizado en los campos o temáticas: estudios y trabajo, diversión, relaciones, sexo, droga, dinero, partes del cuerpo, actitud, capacidad mental, atribuciones y delitos. Como motivación también trae la necesidad de crear identidad, condicionada a las particularidades de un grupo generacional.

Esto deja ver que el uso del léxico particular para atribuciones, denominaciones y autodenominaciones, en el marco de la necesidad de crear identidad prima en las diferentes comunidades de habla, independientemente de su naturaleza particular. Y es siguiendo este mismo orden de ideas que los cuatro autores caracterizamos cada comunidad presente en nuestros respectivos análisis como comunidades de habla, naciendo de las fuerzas motivacionales y los

campos de uso, desde donde construyen una identidad a partir de las interacciones sociales y los significados formados en estas.

Finalmente, el último elemento a cruzar es la construcción de un glosario o vocabulario con el léxico particular analizado de cada comunidad. Si bien tanto nosotros, como Gaspar (2013), Herrera (2014), y Boháčková (2008) presentamos un apartado dedicado a la presentación del vocabulario de la comunidad analizada, es pertinente mencionar que hay una diferencia respecto a la rigurosidad y el detalle con el que se presentan estos vocabularios; por supuesto esto puede ser debido a que en las investigaciones de Gaspar (2013), Herrera (2014) y Boháčková (2008) la lexicografía no juega un rol muy importante como sí lo hace en nuestra investigación.

8. Conclusiones

Siguiendo la línea delimitada por los objetivos planteados, nutrida desde la metodología y el marco teórico y ejecutada en el análisis, es posible presentar estas conclusiones.

Primero: la comunidad otaku está definida por un conjunto de rasgos sociológicos, edades, gustos, influencias, comportamientos particulares, y contextos específicos donde se mueve, que, si bien la excluyen del resto de la sociedad caleña e hispanohablante en general, demuestra que no es excluyente en su naturaleza interna o en la de sus integrantes, quienes construyen una identidad a partir de las interacciones sociales y los significados formados en

estas, teniendo como gran pilar el anime y la cultura japonesa en general, lo que los convierte en una comunidad de habla.

Segundo: a partir del producto de la recolección de datos y su posterior análisis fue posible conformar un corpus léxico propio de la comunidad otaku, que contiene no solo los elementos particulares de esta comunidad sino otros elementos originarios de otras comunidades. Esto permitirá en el futuro no solo nuevos análisis sobre la comunidad otaku, sino también ver cómo elementos de esta o de diferentes comunidades van cruzando las fronteras de cada comunidad.

Tercero, producto de los resultados del análisis de este proyecto de investigación se encontró que:

Respecto a las categorías gramaticales utilizadas hay una predominancia de nombres y adjetivos sobre las otras categorías, y por un margen muy amplio. Esto deja entrever que una de las prioridades de la comunidad otaku es denominar y atribuir diferentes identidades y características a las personas, situaciones y objetos que les rodean.

En cuanto al género de los usuarios de este léxico particular hay un indicador que nos dice que los hombres utilizan, en mayor medida, este léxico en calidad de enunciadores. Contrario al número de mujeres que tienen una representación mayor como enunciatarias en los actos de habla donde aparecen dichos elementos.

Respecto al canal de comunicación utilizado, se encontró que no hay una preferencia significativa de la comunidad para comunicarse por un canal u otro utilizando el léxico particular, es equilibrada entre medios virtuales y escenarios presenciales, con una pequeña preferencia por este último.

Con relación a los recursos de creación, tanto de orden morfológico como semántico, hay una clara preferencia por el préstamo como recurso por excelencia para la creación léxica por sobre los demás tipos (vale la pena mencionar la derivación como el segundo recurso más usado globalmente y el primero de orden morfológico). Esto constata la gran influencia que tiene la lengua japonesa sobre la motivación léxica de la comunidad, que necesita indudablemente al préstamo como primer recurso de creación del léxico particular.

Cuarto: a partir de la implementación de la lexicografía en el modelo teórico y metodológico de este proyecto de investigación, fue posible construir un vocabulario (o glosario) con el léxico particular analizado, que puede presentarse como uno de los primeros de su clase en recoger el léxico de esta comunidad, con el rigor y el detalle que demandan cualquier trabajo lexicográfico.

Finalmente, entre las cosas que podrían extender y complementar esta investigación, ya sea por la naturaleza de los objetivos o de la metodología, se puede considerar realizar un análisis más profundo sobre los campos semánticos de uso de este léxico particular, las implicaciones del uso de un canal

comunicativo sobre otro en las dinámicas de la comunidad, así como el género de sus hablantes y su influencia en los actos de habla (esto pensando particularmente en la ideología o variedades de género presentes en este siglo). Y por supuesto, realizar futuros análisis donde se pueda ver la evolución de esta comunidad y su léxico particular, en la medida de que este vaya apareciendo más y más en el día a día y sea necesario para los hablantes que estos elementos sufran nuevas transformaciones, para adaptarse a las nuevas dinámicas de la lengua y de la comunidad otaku que puedan ocurrir.

Para terminar, puedo decir que el quehacer de este proyecto de investigación, cuya finalidad fue analizar los fenómenos de creación léxica entre los integrantes de la comunidad otaku de la ciudad de Santiago de Cali, deja para mí como estudiante, investigador y ser humano una experiencia aleccionadora y enriquecedora, que me permite crecer de una manera increíble a nivel personal y profesional.

9. Referencias

- Alcaraz, E. & Martínez, M. (1997). *Diccionario de lingüística moderna*. Barcelona: Editorial Ariel, S.A.
- Bogarín, M. (2008). La Estética Otaku y el imaginario manga/anime. *Psikeba: Revista de Psicoanálisis y Estudios Culturales*, 3(7). Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/28215990_La_Estetica_Otaku_y_el_imaginario_mangaanime
- Boháčková, E. (2008). *Creación léxica en el lenguaje juvenil*. (Tesis de maestría, Universidad de Masarykova, Brno, República Checa). Disponible en : https://is.muni.cz/th/109912/ff_m_b1/
- Clements, J. (2013). *Anime: A History*. Londres, Inglaterra: Bloomsbury Publishing PLC.
- Francois, D. (1976). Los argots. En J. Fourquet. (Ed.), *El lenguaje y los grupos humanos*. (pp. 53–80). Buenos Aires: Nueva Visión.
- Frenzel, M. & Wagner, C. (1986). J. P. Rona: Dimensión social de la dialectología. *Documentos Lingüísticos y Literarios*, 12, 55–65. www.humanidades.uach.cl/documentos_linguisticos/document.php?id=759

Gaspar, L. F. (2013). Análisis morfo-semántico del léxico del grupo denominado Metalero en la ciudad de Cali. [Monografía] Universidad del Valle. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10893/9701>

Guiraud, P. (1976). *La semántica*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Haensch, G. (1997). *Los diccionarios del español en el umbral del siglo XXI*. Salamanca: Universidad de Salamanca.

Herrera, R. (2014). Modos de creación léxica empleados por un grupo de hombres homosexuales de la ciudad de Cali, en situaciones de habla espontánea. [Monografía] Universidad del Valle. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10893/9715>

Hualde, J., Olarrea, A., Escobar, A. & Travis, C. (2009). El estudio del significado: Semántica y pragmática. En J. Hualde., A. Olarrea., A. Escobar & C. Travis. (Eds.), *Introducción a la lingüística hispánica* (pp. 340-390). Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/CBO9780511808821.007

Lecompte, M & Schensul, J. (1999). *Designing and conducting ethnographic research*. Walnut Creek: Altamira Press.

Montes, J. J. (1983). *Motivación y creación léxica en el español de Colombia*. Bogotá, Colombia: Publicaciones del Instituto Caro y Cuervo.

Montes, J. J. (1985). *Estudios sobre el español de Colombia*. Bogotá: Publicaciones del Instituto Caro y Cuervo.

Pierrot. (Junio, 2014). Shin Anime. Un pequeño paraíso para los Frikis de nuestra ciudad. *La Palabra*, 22(250), 8. Disponible en: https://drive.google.com/file/d/0B7_oF8ElcK8TmNndGtLNU9OTE0/view

Porto Dapena, J.-A. (2002). *Manual de técnica lexicográfica*. Madrid: Arco libros.

Ricciardelli-Dusseldorp, S. (2018). ¿Otakus y gamers en Buenos Aires?: dinámica compleja y estereotipos negativos. *Jangwa Pana*, 17(1). Disponible en: <http://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/jangwapana/article/view/2311>

Rodríguez, H. (2003). Similitud semántica. En: M. A. Martí., A. F. Montraveta & G. V. García. (Eds.), *Lexicografía computacional y semántica*. (pp. 116–157). Barcelona: Edicions de la Universitat de Barcelona.

Rodríguez, J. (2015). *Educación, familia, grupos de amigos y medios de comunicación en la conformación de la identidad otaku, en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas* (Tesis de maestría). Disponible en: <http://www.repositorio.unach.mx/jspui/handle/123456789/3014>

- Romaine, S. (1982). What is a speech community? En: S. Romaine (Ed.), *Sociolinguistic variation in speech communities*. (pp. 13–24). London: Edward Arnold.
- Romero, P. (2006). La delimitación de las unidades fraseológicas (UF) en la investigación alemana y española. *Interlingüística*, 17, 905-914.
- Rona, J. P. (1985). *Dimensión social de la dialectología*. Bogotá: Publicaciones del Instituto Caro y Cuervo.
- Tsutsui, W. M. (2008). Nerd Nation: Otaku and Youth Subcultures in Contemporary Japan. *Education about Asia*, 13(3), 12–18.
- Ullmann, S. (1962). *Semántica. Introducción a la ciencia del significado*. España: Aguilar.
- Vallés, L. V. (1998). Las caracterizaciones lingüísticas: su necesidad e importancia en las circunstancias actuales. Su urgencia en el español americano. *Lenguaje*, 26, 11–13.

10. Apéndice

Modo de organización original de los datos recogidos en razón de variables de género, categoría gramatical e información del enunciado y contexto en el que se producen (aplica para todas las tablas del apartado).

Tabla A1.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
1	sukulencia	Viene de “sukulento”: Algo o alguien físicamente atractivo.	“Algo que está muy bueno, generalmente una persona.” En este caso está el sufijo (apreciativo) -encia.	Género	Femenino	Femenino/Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	sukistrusky; sukulento;
Enunciado	M1: Les traigo sukulencia . H1: Qué trapencia más sukistrusky. M2: ¿Alguien puede explicarme qué tienen con los trapitos?					
Contexto	Mujer a grupo de asistentes al <i>ShinAnime</i> hablando acerca de una imagen de un joven con rasgos femeninos (en traje de maid).					

Nota (aplica para todas las tablas del apéndice). N°= número de entrada (según aparición en libreta de campo); M1, H1= “mujer 1”, “hombre 1”, etiquetas para registrar el género y el número de participantes en los enunciados.

Tabla A2.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
2	trapencia (trap)	Viene de “trap/trapo”. Se utiliza para referirse a una persona de sexo masculino con rasgos muy marcados del sexo femenino.	“Sería algo que es muy trap”. En este caso está el sufijo (apreciativo) -encia. Pero mira ese trapecio we. (Revisar similitud con R.)	Género	Masculino	Femenino/Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	trap (trapo); trapitos; trapecio;
Enunciado	M1: Les traigo sukulencia. H1: Qué trapencia más sukistrusky. M2: ¿Alguien puede explicarme qué tienen con los trapitos?					
Contexto	Mujer a grupo de asistentes al ShinAnime hablando acerca de una imagen de un joven con rasgos femeninos (en traje de maid).					

Tabla A3.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
3	sukistrusky / sukulento	Algo “sukulento”. Algo o alguien físicamente atractivo.	“Es algo que está muy sukulento.” Se puede escribir con todas las haches y/o cambiar ‘s’ por ‘z’ que la persona quiera, la idea es lucir lo más desquiciado posible para denotar lo atractivo o lo zukulento de la persona. “zhukhulhemthoh”.	Género	Masculino	Femenino/Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Adjetivo	sukulencia; sukulento; rukistruquis.
Enunciado	M1: Les traigo sukulencia. H1: Qué trapencia más sukistruski . M2: ¿Alguien puede explicarme qué tienen con los trapitos?			H1: Gracias por sus mensajes aliento.. Me pare y me tome mi sukulento vaso de agua.		
Contexto	1. Mujer a grupo de asistentes al <i>ShinAnime</i> hablando acerca de una imagen de un joven con rasgos femeninos (en traje de maid). 2. Hombre a grupo de amigos luego de recibir “consejos” (en broma) sobre tomar agua. Shinanime.					

Tabla A4.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
4	trapitos (trapo)	Viene de “Trapo”. Se utiliza para referirse a una persona de sexo masculino con rasgos muy marcados del sexo femenino.	“Sería algo que es muy trap”. En este caso incluye el sufijo <i>ito</i> de carácter apreciativo.	Género	Masculino	Femenino/Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	trap; trapencia; trapecio
Enunciado	M1: Les traigo suculencia. H1: Qué trapencia más sukistrusky. M2: ¿Alguien puede explicarme qué tienen con los trapitos ?		Enunciado 2	H1: ¡Huy! ¡Qué mano de trapitos !		
Contexto	Mujer a grupo de asistentes al <i>ShinAnime</i> hablando acerca de una imagen de un joven con rasgos femeninos (en traje de maid).		Contexto 2	Hombre al señalar un grupo de <i>K-Pop</i> en un afiche. ShinÁnime.		

Tabla A5.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
----	---------------------	-------------	-------	-----------	-------------------	---------------------

5	kokoro	Corazón, la conciencia propia.	“Es que busque dentro de él mismo.”	Género	Masculino	Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	
Enunciado	H1: ¿En dónde queda el puesto de anillos? H2: En tu kokoro . H3: Busca en tu kokoro .					
Contexto	Hombre a dos amigos en el <i>ShinAnime</i> preguntando por la ubicación de una tienda en el evento.					

Tabla A6.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
6	waifu	<i>Individuo del sexo femenino con el cual una persona sostiene una relación sentimental formal.</i>	“Es tu novia, tu <i>elfa</i> oficial.”	Género	Masculino	Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	
Enunciado	H1: Ve, ¡que este salió con tu waifu ! H2: ¡¿Nani?! (Risas) H3: (Risas)		Enunciado 2	H1: ¿Estás con tu waifu o con tu <i>elfa</i> ? H2: ¿Qué? (risas) Con mi waifu .		
Contexto	Hombre a otro hombre, diciendo, en recocha, que un tercero había salido con la novia del enunciatario. ShinÁnime.		Contexto 2	Hombre a otro hombre, preguntando si su amigo estaba esperando a su pareja. Universidad del Valle..		

Tabla A7.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
7	elfa	Individuo del sexo femenino con la que se sostiene una relación sentimental informal.	“Waifu es la oficial, elfa es una mujer cualquiera con la que sales.”	Género	Femenino/Masculino	Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	
Enunciado	M1: Como cuando no tienes elfa , ni empleo, ni nada que hacer... Ok, no.		Enunciado 2	H1: ¿Estás con tu waifu o con tu elfa ? H2: ¿Qué? (risas) Con mi waifu.		
Contexto	Mujer a hombre que mencionaba ver un anime en TV nacional.		Contexto 2	Hombre a otro hombre, preguntando si su amigo estaba esperando a su pareja.		

	ShinÁnime.		Universidad del Valle.
--	------------	--	------------------------

Tabla A8.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
8	husbando	Individuo del sexo masculino con el cual una persona sostiene una relación sentimental formal.	“Ese sería como el novio.”	Género	Masculino	Masculino/Femenino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	
Enunciado	H1: ¡Besto waifu! H2: No, besto husbando . M1: ¿Ah? ¿Ya no aman al trapito?					
Contexto	Hombre a sus amigos discutiendo sobre cuál de dos personajes (uno femenino y otro masculino con características femeninas) es mejor. ShinÁnime.					

Tabla A9.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
9	gfa (escritura sugerida por miembros de la comunidad)	Madre o figura materna de una persona.	“Es la mamá.”	Género	Femenino	Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	
Enunciado	M1: Tengo que pedirle permiso a mi gfa. H1: ¿Por qué si ya saliste del trabajo?					
Contexto	Mujer a hombre en respuesta a una invitación del segundo. Universidad del Valle.					

Tabla A10.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciario</u>
10	moe	Se refiere a un fetiche por los personajes de anime o manga con unas características particulares.	Moe: "Son personajes con características muy tiernas, con rasgos que los hacen parecer niños y también parecen ingenuos o inocentes."	Género	Femenino	Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre/Adjetivo	

Enunciado	H1: Eso es muy moe ... No entiendo a la gente que le gusta el moe . A mí me gusta ver putasos así como Kenichi, Yuyo o Parasyte. H2: Yare yare daze... H3: Porque nos dimos cuenta que el slice of life y el moe es el futuro.
Contexto	Discusión entre varios hombres sobre géneros de anime. ShinAnime.

Tabla A11.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
11	Rukistruquis	Se utiliza para referirse a alguien que es atractivo para el enunciador.	Homófona de rukistrukys.	Género	Masculino	Femenino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Adjetivo	sukulencia; sukulento; sukistrusky.
Enunciado	H1: Te quiero amiguita del bosque pásatela súper. Ya estás bien rukistruquis .					
Contexto	Hombre a una amiga a través de una publicación en Facebook.					

Tabla A12.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
12	AMV - aemebé	Viene de la sigla en inglés: "Anime Music Video", es un video musical construido alrededor de varias escenas de una o más series o películas de anime y de una canción en específico.		Género	Masculino	Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	
Enunciado	H1: ¿Vé, ya te pillaste el AMV de la pelea de Jiren? H2: Si, eso está muy áspero.					
Contexto	Hombre a un amigo, cafetería de idiomas - Universidad del Valle.					

Tabla A13.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciario</u>
13	Seme	Se refiere al personaje de algún anime/manga yaoi que realiza el papel activo en las relaciones sexuales o emocionales de la	Viene del japonés 攻める (semeru), atacar.	Género	Femenino	Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	Uke

		pareja.				
Enunciado	M1: Jajaja qué kawaiis ¿cuál es el uke y cuál es el seme?					
Contexto	Mujer al observar una fotografía de una pareja de hombres jóvenes abrazándose. ShinÁnime.					

Tabla A14.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
14	Uke	Se refiere al personaje de algún anime/manga yaoi que realiza el papel pasivo en las relaciones sexuales o emocionales de la pareja.	Viene del japonés 受ける (ukeru), recibir o que recibe.	Género	Femenino	Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	Seme
Enunciado	M1: Jajaja qué kawaiis ¿cuál es el uke y cuál es el seme?					
Contexto	Mujer al observar una fotografía de una pareja de hombres jóvenes abrazándose. ShinÁnime.					

Tabla A15.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
15	Rukistrukys	Significa vejez. Se usa para resaltar la vejez de una persona para marcar la diferencia de edad (o describir) con respecto a uno de los interlocutores u otra persona.	Se utiliza más para referirse a hombres, pero se puede usar con personas de ambos sexos.	Género	Masculino	Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Adjetivo	
Enunciado	H1: Está muy rukistrukys para asaltar esa cuna.					
Contexto	Hombre a otro, universidad del Valle.					

Tabla A16.

Nº	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
16	Putaku	Término peyorativo de otaku. Se usa para discriminar referirse de forma despectiva a un miembro de la comunidad o a la misma.	Sería una combinación de puta y otaku.	Género	Masculino	Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	

Enunciado	H1: Ya llegaron los putakus a joder este grupo.
Contexto	Hombre criticando un meme “infantil” en el grupo ShinAnime. Facebook.

Tabla A17.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
17	Kawaii	Significa lindo o bonito.	Viene del japonés 可愛い (kawaii), lindo.	Género	Femenino	Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Adjetivo	kagūai;
Enunciado	M1: Jajaja qué kawaiis ¿cuál es el uke y cuál es el seme?					
Contexto	Mujer al observar una fotografía de una pareja de hombres jóvenes abrazándose. ShinÁnime.					

Tabla A18.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatorio</u>
18	Nani	¿Qué?	¿Qué?. Viene de nani (何: qué en japonés). La palabra en sí podría revelar un grado de asombro relativamente alto frente a una incógnita o situación presenciada por el interlocutor. Así que además de comportarse como un pronombre interrogativo, presenta características de un nombre de cualidad. Podría ser una locución o unidad fraseológica.	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Interjección / Pronombre interrogativo	
Enuncia do	H1: Nani !? ¿posiblemente Gundam00 podría estar en planes de tener un liveaction ?					
Contexto	Hombre preguntando públicamente acerca de una serie de anime en Facebook.					

Tabla A19.

Nº	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatorio</u>
19	Arigato	Gracias.	Gracias en japonés (ありがとう). Podría ser una locución o unidad fraseológica.	Género	Indistinto	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Interjección	arigatou;

Enunciado	
Contexto	Se utiliza indistintamente junto con o reemplazando la palabra <i>gracias</i> .

Tabla A20.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
20	Shippear	Imaginar una pareja entre dos personas / personajes (usualmente manga/anime) que no tienen un vínculo amoroso.	Shipping sería la nominalización de shippear, o visceversa.	Género	Masculino	Femenino/Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Verbo	Shipping;
Enunciado	H1: Ya dejen de shippear al mostaza con lili. El verdadero shipping es con serena-chan!					
Contexto	Hombre en una discusión sobre dos personajes del Ánime <i>Pokémon</i> .					

Tabla A21.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
21	Ecchi	n. Género de algunos animes o mangas, los cuales destacan por sus connotaciones sexuales, enfocadas a incitar al público. adj. Indica algo provocador, desde el punto de vista sexual y erótico.	Puede funcionar como nombre o como adjetivo sin presentar cambios en su forma.	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre / Adjetivo	
Enuncia do	H1: Este Ecchi es un destrabe xD, tengo que terminar de vérmelo. ¹ // H1: Planeaba subir unos cuantos cosplay ecchi pero como están rodando cabezas por el face mejor no XD. ²					
Contexto	1. Hombre hablando acerca de un Ánime de género erótico. 2. Hombre hablando acerca de una imagen que publicó en Facebook.					

Tabla A22.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
22	Loli	n. Se refiere a un personaje femenino, niña o con características físicas propias de un menor de edad, que resulta	adj. También refiere a los fanáticos de manga y anime donde aparecen este tipo de personaje; y también es una forma	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados

		atractiva visual o sexualmente a alguna persona.	despectiva de llamar a los aficionados al hentai donde aparecen estos personajes.		Nombre / Adjetivo	shota
Enunciado	H1: Kagami Kuro - Kodomo no Jikan Prácticamente mi primera loli favorita y era Yuri! Futura gothic lolita, una niña muy pequeña, muy agresiva y un poco precoz. Sus diálogos eran tan sorprendentes para un niño como el que yo era en esa época que no tarde ni una milésima de segundo en pensar que era genial.					
Contexto	Hombre hablando acerca de un personaje de un anime del género <i>Yuri</i> .					

Tabla A23.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
23	Baka	Significa <i>tonto o bobo</i> .	Idiota o tonto en japonés (馬鹿). En esta lengua puede considerarse un insulto según el contexto comunicativo y la relación entre los interlocutores. También puede usarse indistintamente junto con o reemplazando la palabra <i>bobo/tonto</i> .	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Adjetivo	
Enuncia do	H1: QUÉ HORROR SER TAN BAKA.. BAKA..					
Contexto	Hombre, refiriéndose a sí mismo. Facebook.					

Tabla A24.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
24	Chibi	Significa enano o pequeño.	Viene del verbo en japonés chibiru (ちびる). Que significa desgastarse (en el sentido de perder masa) o encogerse. La raíz <i>chibi</i> se usa coloquialmente para referirse a alguien pequeño, generalmente un niño. Generalmente se usa para referirse a personas o a personajes de series del género <i>Super Deformed</i> (donde estos son diseñados con rasgos un poco	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Adjetivo	

			más infantiles y con cabezas agrandadas).			
Enunciado	H1: Deck Box Yugioh Chibi \$12,000 Disponibles ya !!					
Contexto	Hombre, promocionando mercancía de un juego de cartas.					

Tabla A25.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
25	OVA	Es un capítulo extra de una serie de anime.	Viene de la sigla en inglés: "Original Video Animation". Es un video, por lo general un capítulo de una serie de anime, que no se encuentra dentro del tiraje original de capítulos de la misma,	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	
Enuncia do	H1: Uff! Es nuevo o es una ova?					
Contexto	Hombre, refiriéndose a un video de una serie de anime. Facebook.					

Tabla A26.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
26	Chan/Kun	Indica afecto. Chan es usualmente usado con mujeres (puede haber excepciones) y kun con hombres.	Viene del sufijo honorífico en japonés: chan (ちゃん)/ kun (くん). Son usados generalmente en discurso hablado en círculos muy cerrados de la comunidad para indicar aprecio o para referirse a algún personaje de una serie. También pueden aparecer como complemento de un pseudónimo dentro del grupo o una red social.	Género	Masculino	Femenino/Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Morfemas flexivos, sufijos apreciativos-diminutivos.	senpai;
Enunciado	H1: Tengo 135 imágenes De Touka chan , Kaneki, rize. Kienes los kieren? ¹ H1: Cuando las 3D te decepcionan, las 2D serán tu salvación <3 Pinshi Grape- Kun , es uno de nosotros xD ²					
Contexto	1. Hombre, ofreciendo imágenes a amigos en un grupo de Facebook. 2. Hombre hablando acerca de una noticia en Facebook.					

Tabla A27.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
27	Senpai	Indica respeto y/o aprecio.	Viene del sufijo honorífico en japonés: senpai (せんぱい). Es usado generalmente en discurso hablado en círculos cerrados de la comunidad para indicar aprecio y respeto por una persona o personaje de serie. También puede aparecer como complemento de un pseudónimo.	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	chan;
Enuncia do	H1: Con el Besto Senpai.					
Contexto	Hombre, acerca de una fotografía suya con un compañero de clase en Facebook.					

Tabla A28.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
28	Eroge	Indica que algo tiene características del orden de lo erótico.	Viene del japonés: eroge (エロゲ), a su vez contracción del inglés <i>erotic game</i> . Corresponde al género de videojuegos cuyo tema es el hentai o la pornografía.	Género	Femenino/Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Adjetivo / Nombre	
Enunciado	H1: Estoy igual que jiraiya !!! escribiendo una novela eroge ... ¹ M1: Alguien me rota link del eroge de grisaia no kaijutsu ? porfa, y si pueden un parche al español y el de daitoshokan no hitsujikai ²					
Contexto	1. Persona hablando acerca de un escrito suyo con un compañero de clase. Universidad del Valle. 2. Mujer preguntando por un videojuego del género erótico. Facebook.					

Tabla A29.

Nº	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
29	Pettanko	Se refiere a una mujer o personaje que	Viene del japonés: pettanko (ぺったんこ), <i>pechiplano(a)</i> ,	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados

		tiene el “pecho plano”.	donde funciona como nombre.		Adjetivo	Oppai;
Enunciado	H1: necesito recolectar humanidades para darle a la hermana pettanko de queelag y abrir el atajo para salvar a solaire, no quiero estar farmeando ratas.					
Contexto	Persona hablando acerca de un videojuego donde aparece un personaje femenino con “pecho plano”. Facebook.					

Tabla A30.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
30	Fujoshi	Se refiere a una mujer o personaje que es aficionada por el género erótico del <i>yaoi</i> .	Viene del japonés: fujoshi (腐女子), <i>mujer-podrida</i> (que ya no tiene arreglo), donde funciona como nombre.	Género	Femenino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Adjetivo/No mbre	fudanshi;
Enuncia do	M1: Algún buen samaritano fujoshi /fundashi que me diga dónde puedo ver la ova 3 de Fuyu no Semi??.					
Contexto	Persona preguntando por una ova de una serie de anime. Facebook.					

Tabla A31.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
31	Fudanshi	Se refiere a un hombre o fudanshi (腐男子), personaje que es aficionado por el género erótico del <i>yaoi</i> .	Viene del japonés: fudanshi (腐男子), <i>hombre-podrido</i> (que ya no tiene arreglo), donde funciona como nombre.	Género	Femenino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Adjetivo/Nombre	fujoshi;
Enuncia do	M1: Algún buen samaritano fujoshi/ fundashi que me diga dónde puedo ver la ova 3 de Fuyu no Semi??.					
Contexto	Persona preguntando por una ova de una serie de anime. Facebook.					

Tabla A32.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatorio</u>
32	Kamisama	Significa Dios (generalmente el dios de la religión cristiana).	Viene del japonés: kamisama (神様). Es una denominación del sintoísmo japonés para	Género	Femenino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	

			ciertas entidades de la naturaleza.			
Enunciado	M1: ¡Oh my kamisama ! esto ya parece los clasificados de El Q'hubo.					
Contexto	Persona criticando a dos asistentes al <i>ShinÁnime</i> con carteles de “abrazos gratis”.					

Tabla A33.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
33	Raw [rau]	Indica que un anime o manga está tal cual fue transmitido o publicado (sin subtítulos o traducciones).	Viene del inglés <i>raw</i> (crudo o en bruto), donde se utiliza como formato de imagen con la totalidad de datos que captura el sensor.	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Adjetivo	
Enuncia do	H1: Version RAW para desesperados.					
Contexto	Hombre anunciando nuevo número de un manga recién publicado, para aquellos que no quieren esperar a la traducción.					

Tabla A34.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
34	Parapara	Es un estilo de baile cuya coreografía se enfoca en el movimiento sincronizado de brazos y piernas, muy popular en la comunidad otaku.	Viene del japonés <i>parapara</i> (パラパラ), desordenado.	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	
Enuncia do	H1: Alguien por estos lares sabe si hay algún grupo por aquí que baile parapara ?					
Contexto	Hombre preguntando por un grupo de parapara en Cali. ShinÁnime.					

Tabla A35.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
35	Opening (OP [opé])	Es la animación y tema musical de entrada en las series de anime, muy popular en la comunidad otaku.	Por lo general son canciones del género J-Rock o J-Pop.	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	Ending

Enunciado	H1: (...)el mejor puto opening de todos.
Contexto	Hombre hablando con amigos acerca de canciones usadas en series de anime. ShinÁnime.

Tabla A36.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
36	Ending (ED [edé])	Es la animación y tema musical de finalización en las series de anime, muy popular en la comunidad otaku.	Por lo general son canciones del género J-Rock o J-Pop.	Género	Femenino	Femenino/Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	Opening;
Enuncia do	M1: Un ending mas kawai que éste en esta temporada...					
Contexto	Mujer hablando con amigos acerca de una canción de una serie de anime. Universidad del Valle.					

Tabla A37.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
37	Tsundere	Denota una persona o personaje que es muy reservado, grosero o socialmente distante por un lado, y cariñoso y sensible por el otro.	Viene del japonés (ツンデレ), <i>tsundere</i> . Generalmente se usa para referirse a mujeres.	Género	Femenino	Femenino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre/Adjetivo	
Enuncia do	M1: Así que soy una Tsundere ??? Me niego a creerlo					
Contexto	Mujer negando el identificarse como <i>tsundere</i> luego de realizar una prueba en línea. Facebook.					

Tabla A38.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
38	Yandere	Denota una persona o personaje con una personalidad dulce, cariñosa y agradable por un lado, y agresiva y hostil por dentro.	Viene del japonés (ヤンデレ), <i>yandere</i> . Generalmente se usa para referirse a mujeres.	Género	Masculino	Femenino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre/Adj etivo	yangire;
Enuncia do	H1: ¿Que prefieren, Tsundere o Yandere ? M1: A mi me dicen Tsundere a veces (risas).					
Contexto	Grupo de amigos discutiendo sobre ser <i>tsundere</i> o <i>yandere</i> . ShinÁnime.					

Tabla A39.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
39	Matsuri	Se llama así a diversos festivales que realiza la comunidad otaku en la ciudad. Estos por lo general coinciden con festivales de la cultura japonesa (no necesariamente).	Viene del japonés (祭り), <i>matsuri</i> , festival o celebración.	Género	Femenino	Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	
Enuncia do	M1: Hay que ir al matsuri que hay en Sora el otro mes, hay karaoke.					
Contexto	Mujer a un amigo acerca de festival de cultura japonesa en Cali. Universidad del Valle.					

Tabla A40.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
40	Seiyu	Es la persona que hace el doblaje de un determinado personaje en una serie o película de anime.	Viene del japonés (声優), <i>seiyuu</i> , actor de voz.	Género	Masculino	Masculino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	
Enuncia do	H1: Ese momento en que te das cuenta de que el mismo seiyu de Kamina, es también el seiyu de la voz del heracross, tauros y snorlax de ash.					
Contexto	Hombre hablando acerca del actor de voz de varios personajes de anime. Universidad del Valle.					

Tabla A41.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
41	Besto	Es lo mejor o la mejor en/de algo.	Viene del inglés <i>best</i> . La comunidad lo ha “japonizado” exagerando la pronunciación de la palabra en la lengua japonesa.	Género	Femenino/Masculino	Masculino/Femenino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Adjetivo	
Enunciado	H1: ¡Besto waifu! H2: No, besto husbando. M1: ¿Ah? ¿Ya no aman al trapito?		Enunciado 2	H1: Omaiga yu have tu respect. Loviuuuu yu de besto waifuuuu M1: Love youuu besto husbandoo.		
Contexto	Hombre a sus amigos discutiendo sobre cuál de dos personajes (uno		Contexto 2	Dos amigos celebrando el aviso de 4 años de amistad en Facebook.		

	femenino y otro masculino con características femeninas) es mejor. ShinÁnime.		
--	---	--	--

Tabla A42.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatorio</u>
42	Caldo de poio (CP [cepé])	Alusivo a child porn, sin ser child porn. Generalmente se usa con personas o imágenes de personajes que aparentan ser menores de edad.	Viene de la sigla en inglés C.P. por <i>child porn</i> (pornografía infantil). <i>Locución nominal.</i>	Género	Femenino/Masculino	Masculino/Femenino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	
Enunciado	H1: Saquen el caldo de poio (cp) (risas)					
Contexto	Hombre iniciando publicación donde se suben imágenes de diversos personajes de anime. ShinÁnime.					

Tabla A43.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatorio</u>
43	Otaku	Es alguien con gran afinidad y conocimiento sobre series, publicaciones, videojuegos y películas enmarcados principalmente dentro de la cultura japonesa, aunque no es excluyente de otras líneas culturales en este sentido.	Forma cortés, poco usada (en Japón) y sobre todo muy formal de decir "usted" en la lengua japonesa. Es usado generalmente en discurso hablado en círculos cerrados de la comunidad.	Género	Femenino/Masculino	Masculino/Femenino
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Adjetivo/Nombre	
Enunciado						
Contexto						

Tabla A44.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatorio</u>
----	---------------------	-------------	-------	-----------	-------------------	---------------------

44	Oppai	Se le dice a una mujer que tiene un pecho prominente.	Viene del japonés (おっぱい), <i>oppai</i> , senos.	Género	Femenino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Adjetivo	pettanko;
Enuncia do	M1: Por qué me confunden con un hombre? soy toda una oppai , sería como si fuera un trapito pero al revés.					
Contexto	Mujer reclamando el hecho de que se le confunda con un hombre, a pesar de tener pechos prominentes. Facebook.					

Tabla A45.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciario</u>
45	Cosplay	Es una tendencia nacida en la corriente otaku donde una persona se disfraza y asume el rol de un personaje de un anime, manga o película en particular.	Viene del japonés (コスプレ), <i>cosupure</i> , costume + play. A aquel que realiza cosplay se le llama <i>cosplayer</i> .	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	
Enuncia do	H1: Lo mas hermoso del evento, cosplay Alexa Bliss en la sala Wrestle Shinanime por Lady Black Cosplay.					
Contexto	Organizador promocionando a una de las participantes al concurso de cosplay en Cali. ShinÁnime.					

Tabla A46.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
46	Crossplay	Es una rama del <i>cosplay</i> donde una persona se disfraza y asume el rol de un personaje de un anime, manga o película en particular y del sexo opuesto.	Viene del crossdressing + cosplay.	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	
Enuncia do	H1: El hombre mas hermoso que he visto. Haría crossplay sin dudarlo si pudiera verme tan hermosa como él.					
Contexto	Hombre refiriéndose a una imagen de un personaje (aparentemente femenino) de ánime, mientras evalúa la opción de hacer crossplay del mismo.					

Tabla A47.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
47	Shota	Se refiere a un personaje masculino, niño o con características físicas propias de un menor de edad, que resulta atractivo visual o sexualmente a alguna persona.	También refiere a los fanáticos de manga y anime donde aparecen este tipo de personajes; y también es una forma despectiva de llamar a los aficionados al hentai donde aparecen los mismos.	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre / Adjetivo	loli;
Enuncia do	H1: Está bien que una elfa mayor bese a un shota . Ah pero cuando un Men de 18 besa a una loli todo el mundo pierde la cabeza.					
Contexto	Hombre criticando una imagen de ánime donde aparece una mujer besando a un hombre, aparentemente, menor de edad.					

Tabla A48.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
48	Hentai	Género de algunos animes o mangas, los cuales destacan por su contenido sexual explícito, enfocado a incitar al público.	Viene del japonés: <i>hentai</i> (変態), pervertido. En japonés también funciona como adjetivo.	Género	Femenino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	
Enuncia do	M1: jajajaja cual hentai ? si se escuchan el partido Colombia - Japón está pornográfico jajajajaja					
Contexto	Mujer haciendo una comparación entre el hentai y un partido de fútbol desbalanceado. Facebook.					

Tabla A49.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
49	Yuri	Género de algunos animes o mangas que giran al rededor de relaciones entre dos o más personajes femeninos, los cuales destacan por sus connotaciones en ocasiones	Viene del japonés: <i>yuri</i> (百合), lirio.	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	yaoi;

		eróticas.				
Enunciado	H1: Si ustedes suben Yuri , Hentai y Lolis. Las Fujoshis podran subir Yaoi.					
Contexto	Hombre considerando la posibilidad de que algunas mujeres suban imágenes “yaoi” al grupo ShinÁnime. Facebook.					

Tabla A50.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
50	Yaoi	Género de algunos animes o mangas que giran al rededor de relaciones entre dos o más personajes masculinos, los cuales destacan por sus connotaciones sexuales.	Viene del japonés: <i>yaoi</i> (やおい), sin sentido.	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	yuri;
Enuncia do	H1: Si ustedes suben Yuri, Hentai y Lolis. Las Fujoshis podran subir Yaoi .					
Contexto	Hombre considerando la posibilidad de que algunas mujeres suban imágenes “yaoi” al grupo ShinÁnime. Facebook.					

Tabla A51.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
51	Seinen	Género de algunos animes o mangas enfocados a un público más maduro de más de 20 años.	Viene del japonés: <i>seinen</i> (せいねん), adulto.	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	
Enuncia do	H1: Nunca he ido a un evento de estos , así que pregunto ¿Cuándo habrá uno y que mangas puedo conseguir ahí? Principalmente me interesan más los clásicos, los shounen y seinen .					
Contexto	Hombre preguntando acerca de la mercancía que puede conseguir en un ShinÁnime; grupo ShinÁnime. Facebook.					

Tabla A52.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
52	Shounen/s honen	Género de algunos animes o mangas enfocados a un público más joven	Viene del japonés: <i>shounen</i> (少年), adulto.	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados

		entre los 14 y 20 años.			Nombre	shoujo;
Enunciado	H1: Nunca he ido a un evento de estos , así que pregunto ¿Cuándo habrá uno y que mangas puedo conseguir ahí? Principalmente me interesan más los clásicos, los shounen y seinen.					
Contexto	Hombre preguntando acerca de la mercancía que puede conseguir en un ShinÁnime; grupo ShinÁnime. Facebook.					

Tabla A53.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
53	Yangire	Denota una persona o personaje con una personalidad dulce, cariñosa y agradable por un lado, que puede cambiar a otra agresiva y hostil .repentinamente y sin previo aviso.	Viene del japonés: <i>yangire</i> (ヤンギレ). Además de usarse en el ámbito de las series y publicaciones, también lo usan algunos miembros para autodenominarse; no es algo que se le diga a otra persona normalmente.	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Adjetivo / Nombre	yandere;
Enuncia do	H1: Para los que no saben Lucy es yangire no yandere.					
Contexto	Hombre aclarando el tipo de personalidad de un personaje de ánime. Facebook.					

Tabla A54.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
54	Maid	Es la persona que trabaja en un “Maid Café”. Atendiendo a los clientes, jugando con ellos (juegos de mesa, videojuegos o karaoke) y se refieren a los mismos con algunos honoríficos japoneses pertenecientes al registro formal de la lengua.	Viene del inglés: <i>maid</i> (メイド).	Género	Femenino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	Maid Café;
Enuncia do	M1: Minna-san abrimos convocatoria para una nueva Maid , si quieres ser parte de nuestro staff estaremos recibiendo hojas de vida desde este martes (...)					
Contexto	Mujer comunicando una convocatoria para buscar una nueva maid en un café en Cali. Facebook.					

Tabla A55.

N°	Palabra o	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatorio</u>
----	-----------	-------------	-------	-----------	-------------------	---------------------

	expresión					
55	Maid Café	Es un sitio donde las personas pueden asistir en determinadas fechas a comer, ya sea postres ‘habituales’ (arroz de leche, dulce de maracuyá, etc.) o característicos del Japón. Y también a participar de juegos de mesa, videojuegos o karaoke junto con las “maids”, donde estas les tratan como a un cliente japonés.	Viene del inglés: <i>maid</i> (japonizada o - meido - メイド).	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	Maid;
Enuncia do	H1: Recuerden todos los sábados tenemos comidas, helados, bebidas, juegos de mesa por parte de Shinsei Maid Café y sus lindas Maids.					
Contexto	Hombre promocionando un maid café en Cali. Facebook.					

Tabla A56.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
56	Sumimasen	Perdón, disculpa.	Viene de <i>sumimasen</i> en japonés (すみません). Es una de las formas más comunes de pedir disculpas. Podría ser una locución o unidad fraseológica.	Género	Indistinto	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	arigatou;
Enuncia do						
Contexto	Se utiliza indistintamente junto con o reemplazando la palabra <i>perdón</i> , <i>lo siento</i> o <i>disculpa</i> .					

Tabla A57.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
57	Doujinshi	Es un tipo de publicación propio, basado en algún manga, realizada por seguidores o terceros que no guarda relación directa con la publicación original, sin incurrir en el plagio o la piratería.	Viene del japonés: <i>doujinshi</i> (同人誌).	Género	Femenino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	
Enuncia do	M1: Ah si, pues te toca buscar todas esas cosas como yandere, tsundere, maid café, pinku saron, doujinshi, waifu (...)					
Contexto	Mujer mencionando algunas palabras pertenecientes al léxico otaku. Universidad del Valle.					

Tabla A58.

N°	Palabra o expresión	Significado	Notas	Variables	<u>enunciador</u>	<u>enunciatario</u>
58	Shoujo/shojo	Género de algunos animes o mangas enfocados a un público femenino más joven entre los 14 y 20 años.	Viene del japonés: <i>shoujo</i> (少女), mujer joven.	Género	Masculino	Público
				Categoría gramatical		Otros términos relacionados
					Nombre	shounen;
Enuncia do	H1: Cosplayers en Shinanime Shojo Bailando Gangnam Style Jajaja					
Contexto	Hombre publicando video de un ShinÁnime pasado en Facebook.					