

La construcción discursiva de la identidad en el *fandom*

Estudio de caso de una aficionada al manga

María José Valero Porras

TESI DOCTORAL UPF / 2017

DIRECTOR DE LA TESI

Dr. Daniel Cassany

DEPARTAMENT DE TRADUCCIÓ I CIÈNCIES DEL LLENGUATGE



A mis padres, Julián y M^a Sol

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi agradecimiento a todos aquellos que me han acompañado en estos cuatro años y que, de una manera u otra, me han ayudado a culminar esta tesis.

Dedico mis primeras palabras a Sylvia, a Luthien, a Marty y, muy especialmente, a Shiro. Esta tesis solo ha sido posible gracias a la confianza que depositaron en mí, a su generosidad a la hora de introducirme en sus prácticas y a su intensa colaboración. Este trabajo es la suma de sus voces y la mía y, como tal, es un logro colectivo. También quiero agradecer al resto de miembros de las comunidades de fans de los cuatro participantes que me dejasen realizar observaciones y recoger datos en los espacios que comparten en la red. Su buena disposición y el acceso para observar actividades que forman parte de su vida personal y privada han hecho que me sienta una investigadora privilegiada.

Quiero dar las gracias a mi director de tesis, Daniel Cassany. El profesor Cassany me ha proporcionado claves fundamentales para realizar este trabajo y, simultáneamente, me ha dejado espacio para desarrollar mis propias ideas. Su experiencia y sus conocimientos han enriquecido mi visión sobre la investigación social, me han enseñado a ver el mundo de manera más crítica y me han ayudado a comunicar mejor, oralmente y por escrito, los frutos de mi trabajo en contextos académicos. Su dedicación, su amabilidad, su paciencia, su comprensión y su apoyo me han resultado extremadamente valiosos.

Gracias a los miembros del grupo de Literacitat Crítica, coordinado por Daniel Cassany, he aprendido a reflexionar sobre mi trabajo y el de otros. Sus aportaciones en los seminarios y conferencias y el comentario grupal de lecturas propuestas en las reuniones periódicas me han ayudado a estar al día en ciertos campos de la lingüística aplicada y la etnografía. Agradezco a sus miembros las oportunidades que me han brindado de compartir parte de mi trabajo con expertos y de obtener críticas constructivas en un ambiente agradable. También agradezco a Cristina Aliagas, a Elisenda Bernal y a Joan

Tomàs Pujolà —los miembros del tribunal del proyecto de tesis que presenté el primer año— su interés en el trabajo y sus detalladas recomendaciones. Por haber tenido lugar al comienzo de la investigación, resultaron especialmente útiles y orientadoras.

Quiero también mostrar mi gratitud a la profesora Diane Potts, mi directora durante una estancia de tres meses en la Universidad de Lancaster (Reino Unido), por su implicación y por sus aportaciones académicas y personales. Mi estancia en Lancaster ocurrió en un momento crucial de la tesis, cuando finalizaba la recogida de datos y me disponía a comenzar la fase de análisis. En Lancaster aprendí a acercarme a los datos recogidos desde diferentes perspectivas gracias a esta profesora, que me ayudó a reformular mis objetivos de investigación y a mejorar el diseño metodológico, particularmente el análisis de los datos.

Del mismo modo, quiero mostrar mi gratitud al Lancaster Literacy Research Centre por acogerme cálidamente durante mi estancia y por permitirme asistir a sus reuniones y talleres semanales. Estoy especialmente agradecida a David Barton, que encontró tiempo para realizar una tutoría sobre mi trabajo, a Uta Papen, cuyos seminarios sobre prácticas letradas digitales me ayudaron a construir la base teórica y metodológica de la tesis, y a otros miembros como Julia Gillen y Karin Tusting, que valoraron y comentaron minuciosamente mi proyecto en una de las reuniones del grupo.

Agradezco al Ministerio de Educación, Cultura y Deporte la concesión de una beca para la Formación de Profesorado Universitario (FPU13/01391) y la ayuda derivada para una estancia de tres meses en Lancaster. Extiendo mi agradecimiento al Departamento de Traducción y Ciencias del Lenguaje de la Universitat Pompeu Fabra por el apoyo económico ofrecido para presentar parte de los resultados de esta tesis en algunas conferencias nacionales e internacionales.

Estoy muy agradecida a mis compañeros de doctorado y, particularmente, a Aina, Marina, Marta y Olga. Con ellas he compartido alegrías y frustraciones. Les agradezco que, incluso durante los periodos de mayor estrés, siempre hayan encontrado tiempo para escucharme y para animarme. Gracias a ellas he superado baches y he podido encontrar la motivación para seguir adelante. No habría conseguido completar esta tesis

sin su comprensión, sin sus consejos y sin su buen humor. Su amistad es, sin ninguna duda, uno de los valiosos tesoros que me llevo de Barcelona.

A Noura, compañera de doctorado en la Universidad de Lancaster, le agradezco su amistad, su apoyo desinteresado y su papel de “mentora” durante la estancia. Desde el primer día, cuando me mostró las instalaciones de la universidad, al último, cuando me daba consejos para utilizar mejor el programa NVivo, su empatía y su trato cercano contribuyeron a convertir los tres meses en Lancaster en una de las experiencias más gratificantes de estos cuatro años. En el transcurso de la estancia, también compartimos estimulantes discusiones sobre etnografía y multimodalidad y divertidos momentos durante nuestros descansos.

También doy las gracias al resto amigos de Barcelona y de Cuenca que con su paciencia, sus palabras de ánimo y sus bromas han hecho que este camino sea un poco más llevadero. Quiero referirme a Silvia que, desde su experiencia previa como doctoranda, siempre supo tranquilizarme y darme consejos para desenvolverme en el mundo académico, y a David, que ha aguantado mis nervios con paciencia y cuyas opiniones sinceras e inteligentes me han resultado de utilidad.

En último lugar (discursivo pero no emocional), estoy muy agradecida a mi familia. A los de Sabadell —mi tía Virgi, mi tío Antonio y mis primas María y Virgi—, que me han cuidado cariñosamente estos años y me han hecho sentir como en casa. A mis hermanos, Eduardo y Elena, que siempre me han escuchado, me han ayudado a superar dificultades y se las han apañado para sacarme una sonrisa incluso en los momentos de mayor tensión. Y, ante todo, a Julián y a M^a Soledad, mis padres, a quienes dedico esta tesis. Su contribución ha sido tan grande y a tantos niveles que no me veo capaz de traducirla a la lengua escrita. Basta decir que su dedicación, su fe en mí cuando la mía flaqueaba y su aliento permanente son los que me han mantenido a flote estos años. Estoy segura de que sin su apoyo incondicional no estaría escribiendo estas líneas.

Resumen

Las culturas fan digitales (*ciberfandoms*) han dado lugar a nuevas maneras de socialización y comunicación debido a que: a) se organizan en torno a textos y discursos de la cultura popular producidos en cualquier punto del globo que viajan a través de la red; b) facilitan el contacto y el establecimiento de vínculos sociales entre personas de diversos orígenes étnicos, culturales y lingüísticos unidos por un centro de interés, y c) permiten la articulación de nuevas identidades y su representación a través de textos multimodales. En este estudio de caso de orientación etnográfica exploramos el modo en el que Shiro, una fan de los cómics manga, construye y representa su identidad de aficionada a dichos productos en las actividades en línea que comparte con otros fans. Para ello, describimos las prácticas letradas digitales en las que participa, identificamos y analizamos los distintos recursos semióticos (lingüísticos, gráficos y tipográficos) de los que se apropia, y examinamos cómo los reutiliza en sus propias actuaciones para construir una imagen positiva y relevante en el seno de la comunidad.

Nuestros resultados muestran que Shiro participa en prácticas de traducción y edición colaborativa de mangas (*scanlation*), cuida su perfil de fan en Facebook y en Blogger y mantiene conversaciones digitales con otros fans. En estas prácticas se apropia de recursos asociados a varias lenguas (español, inglés, japonés, chino y coreano) y a varios modos semióticos (ej.: fuentes tipográficas, *kaomoji*, imágenes de personajes manga, etc.) y los recontextualiza en diversas situaciones de comunicación según sus propios intereses retóricos y los valores, las normas y las convenciones de la comunidad. El análisis revela que los fans del manga han desarrollado maneras culturalmente específicas de construir significados que reflejan su ideología y que desafían visiones tradicionales de las lenguas como sistemas abstractos y autónomos. Argumentamos que las prácticas del *fandom* son un ejemplo de la creciente complejidad y fluidez semióticas de la comunicación contemporánea y extraemos algunas implicaciones para la educación lingüística.

Resum

Les cultures fan digitals (*ciberfandoms*) han donat lloc a noves maneres de socialització i comunicació pel fet que: a) s'organitzen al voltant de textos i discursos de la cultura popular, produïts en qualsevol punt del globus, que viatgen a través de la xarxa; b) faciliten el contacte i l'establiment de vincles socials entre persones de diversos orígens ètnics, culturals i lingüístics units per un centre d'interès, i c) permeten l'articulació de noves identitats i la seva representació a través de textos multimodals. En aquest estudi de cas d'orientació etnogràfica, explorem la manera com Shiro, una fan dels còmics manga, construeix i representa la seva identitat d'aficionada a aquests productes en les activitats en línia que comparteix amb altres fans. Per això, descrivim les pràctiques lletrades digitals en què participa, identifiquem i analitzem els diferents recursos semiòtics (lingüístics, gràfics i tipogràfics) dels quals s'apropia, i examinem com els reutilitza en les seves pròpies actuacions per construir una imatge positiva i rellevant dins de la comunitat.

Els resultats mostren que Shiro participa en pràctiques de traducció i edició col·laborativa de mangas (*scanlation*), té cura del seu perfil de fan a Facebook i a Blogger i manté converses digitals amb altres fans. En aquestes pràctiques s'apropia de recursos associats a diverses llengües (espanyol, anglès, japonès, xinès i coreà) i de diversos modes semiòtics (ex.: fonts tipogràfiques, *kaomoji*, imatges de personatges manga, etc.) i els recontextualitza en diverses situacions de comunicació, segons els seus interessos retòrics i els valors, les normes i les convencions de la comunitat. L'anàlisi revela que els fans del manga han desenvolupat maneres culturalment específiques de construir significats, que reflecteixen la seva ideologia i que desafien visions tradicionals de les llengües com a sistemes abstractes i autònoms. Argumentem que les pràctiques del *fandom* són un exemple de la complexitat i fluïdesa semiòtiques creixents de la comunicació contemporània i extraïem algunes implicacions per a l'educació lingüística.

Abstract

Digital fan cultures (*cyberfandoms*) have generated new forms of socialization and communication because: a) they revolve around texts and discourses of popular culture which circulate through the internet; b) they foster social links among people from diverse ethnic, cultural and linguistic origins united by a common interest; and c) they enable the articulation of new identities and their representation in multimodal texts. In this ethnographically-oriented case study, we explore how Shiro, a fan of manga comics, constructs and represents her identity in the online activities she shares with other fans. To this aim, we describe the digital literacy practices in which she participates; we identify and analyze the different semiotic resources (linguistic, graphic and typographic) she appropriates in these practices; and we examine how she reuses these semiotic resources in her own performances to construct a positive and relevant self-image in the community.

Our results show that Shiro takes part in practices of collaborative translation and editing of manga comics (*scanlation*), she maintains a profile as a fan in Facebook and Blogger, and she participates in digital conversations with other fans. In these practices, she appropriates resources associated with several languages (Spanish, English, Japanese, Chinese and Korean) and several semiotic modes (e.g. typographic fonts, *kaomoji*, pictures of manga comics, etc.) and she recontextualizes them in different communicative situations according to her own rhetorical interests and the community's values, norms and conventions. Our analysis reveals that manga fans have developed culturally specific ways of meaning-making which reflect their ideology and challenge traditional views of languages as abstract and autonomous systems. We argue that these fan practices illustrate the growing semiotic complexity and fluidity of contemporary communication and we draw some implications for language education.

Prefacio

Orígenes biográficos

No podría decir cuándo comenzaron a interesarme las culturas fan. Durante mi infancia me aficioné a la lectura de cómics y a la ficción fantástica. Pero estas aficiones no se convirtieron en experiencias sociales hasta la adolescencia, cuando conocí a los que fueron (y siguen siendo) mi principal grupo de amigos en Cuenca, mi ciudad natal. En aquella época, nuestro libro favorito era *El señor de los Anillos*, de Tolkien. Recuerdo haber intercambiado libros del autor con David y con Roberto; diseñar vestidos de estilo élfico con María en nuestras agendas escolares; adornar la pared de mi habitación con un póster del actor Elijah Wood, caracterizado como Frodo Bolsón, que me regaló Cristina por mi cumpleaños; escuchar un álbum en inglés de la banda alemana *Blind Guardian* basado en textos de tono épico compuestos por Tolkien que me dejó Mario; ir al cine con el grupo al completo a ver las adaptaciones de los libros y quedar el fin de semana en casa de alguno para ver las versiones extendidas de las películas en DVD; intentar leer *El Silmarillion*, probablemente la obra fantástica más conceptual de Tolkien, para hacerme la entendida —no logré terminarlo—; aprender algunas expresiones en los idiomas élficos *quenya* y *sindarin* y usar la despedida *namárië* para cerrar la comunicación en Messenger. Todas estas experiencias me enseñaron lo gratificante que es tener amigos con quienes compartir la devoción por tus textos favoritos en actividades diversas.

Al cabo del tiempo muchos de estos amigos comenzaron a interesarse por los juegos de rol. Participaban en partidas de rol en vivo, ambientadas en el universo de Tolkien o en otros mundos ficticios, donde conocían a otras personas con quienes compartían (y siguen compartiendo) opiniones y vivencias. También seguían blogs de desarrollo de juegos de rol para estar al día de los últimos manuales, conocer a más gente interesada en esta forma de ocio y, en ocasiones, para interactuar con los desarrolladores de los juegos y trabajar con ellos en nuevas tramas. Yo no los seguí en esta actividad porque

no me atraía tanto, porque durante los últimos años del instituto ya no sentía el mismo fervor por la literatura fantástica y porque, además, tenía la sospecha de que mi familia no aceptaría de muy buen grado que participase en juegos de rol. A ojos de las personas de nuestro entorno, esta actividad constituía la frontera entre tener una afición adolescente y ser un auténtico *friki*, etiqueta que, por cierto, mis amigos nunca consideraron peyorativa. Todavía hoy juegan al rol y tratan de animarme a unirme a alguna partida cuando me hablan de los disfraces que elaboran y de las tareas de documentación que llevan a cabo para interpretar a los personajes que les asignan; de lo complejo (pero gratificante) que es articular las misiones de todos los jugadores cuando alguno de ellos actúa como *game master*; y, sobre todo, de lo bien que se lo pasan cuando se reúnen con sus “amigos del rol”.

Tras el instituto, mi afición por la lectura y las lenguas me llevó a inscribirme en las carreras de Filología Hispánica y Filología Inglesa en la Universidad de Salamanca. Disfruté mucho de estos estudios, aunque mis experiencias lectoras durante esta etapa supusieron un fuerte contraste con las de la adolescencia y estuvieron marcadas por una visión más hegemónica de la literatura. Para aprobar las asignaturas los estudiantes teníamos que leer un corpus de textos marcados en el currículo académico y aceptar un conjunto de interpretaciones canónicas de los mismos. En lugar de realizar actividades creativas o divertidas con amigos, subrayábamos fragmentos, escribíamos ensayos y realizábamos exámenes en los que debíamos parafrasear las interpretaciones oficiales de la academia. A veces durante el fin de semana conversaba con mis compañeros acerca de las obras literarias que más nos gustaban, pero estas conversaciones solían adoptar un tono intelectual y racional o derivaban en temas académicos, reflejando los propósitos sociales y las maneras de leer específicas de los estudiantes de Filología.

Obtenidas ambas graduaciones, orienté mis estudios de posgrado hacia la enseñanza de lenguas extranjeras y trabajé durante dos años como profesora de español en la Universidad de Cambridge. Durante esta etapa me percaté de que muchos de mis alumnos participaban en actividades sociales en línea en torno a alguna afición (música, videojuegos, series de TV) y que eso tenía un impacto relevante en sus conocimientos lingüísticos y culturales. La implicación y la satisfacción de mis alumnos al participar en estas actividades me recordaban de algún modo a las que yo había experimentado

con mis amigos conquenses durante la adolescencia. Al mismo tiempo, percibía que las prácticas en línea de mis alumnos eran mucho más complejas: los temas de interés eran más diversos, los objetos o los textos que elaboraban tenían más audiencia y los individuos que participaban en las actividades eran más heterogéneos geográfica y culturalmente. Sentía que durante mi formación en didáctica de las lenguas extranjeras estas actividades habían sido completamente ignoradas y que, de algún modo, los profesionales de la enseñanza de lenguas estábamos desaprovechando o menospreciando su potencial para el aprendizaje. Esta percepción pedagógica me llevó a plantearme la elaboración de un proyecto de tesis relacionado con esta cuestión.

Orígenes académicos y evolución del planteamiento

Académicamente, este trabajo comienza en el curso 2013-2014, cuando el profesor Daniel Cassany accedió a ser mi director de tesis. El título del proyecto inicial que presentamos ante un comité de evaluación en Julio de 2014 era “El aprendizaje informal de lengua extranjera a través de las prácticas letradas vernáculas digitales”. En aquella etapa el objetivo de mi estudio de casos era describir etnográficamente las trayectorias personales de aprendizaje informal de inglés de cuatro miembros de culturas fan digitales a través de la participación en prácticas compartidas. Mi aspiración era contribuir a ampliar lo que entendemos por aprendizaje de lenguas de acuerdo a las nuevas prácticas sociales en línea; aportar datos sobre la diversidad y la riqueza de estas prácticas y sobre los alcances y limitaciones del aprendizaje informal de lenguas extranjeras, y proporcionar una base para la reflexión pedagógica. Para llevarlo a cabo, seleccioné cuatro participantes españoles de edades comprendidas entre 25 y 30 años (para poner de relieve que estas actividades no solo son propias de los adolescentes) y pertenecientes a distintos *fandoms*: el primero fue Marty, un fan de los coches de carreras japoneses de los años ochenta, que participaba en dos páginas de Facebook internacionales sobre competiciones, mecánica y restauración de coches, en las que el inglés era el idioma principal de comunicación; la segunda fue Luthien, una aficionada a los videojuegos multijugador en línea, a los que solía jugar en inglés y que también participaba en un foro sobre la saga *Final Fantasy*; la tercera fue Sylvia, una bloguera y

youtuber de moda y belleza que seguía a gurús de belleza británicas y norteamericanas y adaptaba sus tendencias para audiencias hispanohablantes; y la última fue Shiro, una fan del manga que participaba en prácticas de *scanlation* (del inglés *scan* y *translation*, es el escaneo, traducción, edición y distribución en línea de mangas por grupos de fans coordinados en Internet). Además de traducir mangas colaborativamente del inglés al español, Shiro interactuaba a través de Facebook con los *scanlators* de su grupo y con algunos *scanlators* de otros grupos. Los cuatro participantes cumplían con el perfil que habíamos establecido —y que exponemos con detalle, junto con otros aspectos sobre la localización y selección de participantes, en la sección de metodología (ver capítulo 9).

Durante el siguiente curso recogí datos de los cuatro participantes. Durante la recogida y el comienzo de la fase de análisis, encontré varios problemas derivados de las asunciones teóricas de las que partía. Estas asunciones resultaban de mi visión pedagógica de la lengua, adoptada durante mi formación y experiencia como profesora de español como lengua extranjera. En primer lugar, concebía a los participantes del estudio como aprendices de lenguas que progresaban en el dominio de la lengua meta. Sin embargo, estas nociones resultaban ajenas a las perspectivas de los participantes, cuyas motivaciones eran la socialización y la construcción de una identidad cultural apropiada para las comunidades en las que participaban. En segundo lugar, concebía las lenguas como sistemas autónomos y definidos y pretendía aislar los aprendizajes de inglés del resto de lenguas y modos semióticos del universo fan de los participantes. Esta perspectiva teórica contrastaba con las prácticas reales de los participantes, que integraban signos de distintas lenguas (ej.: inglés, japonés, distintas variedades de español) y modos (ej.: recursos gráficos, tipográficos, etc.) de manera fluida y, en ocasiones, sin consciencia de la existencia de fronteras entre sí. Por último, partía de una concepción reduccionista de aprendizaje de lenguas, centrada en la incorporación de ítems lingüísticos aislados y descontextualizados.

La imposición de estas premisas sobre los datos ocasionaba la fragmentación artificial de los mismos (para separar el inglés del resto de lenguas y modos) y en la simplificación de las prácticas semióticas de los participantes. Además, generaba interpretaciones poco émicas. Por ejemplo, al inscribir las notas de campo en mi diario

de investigación me sentía como una profesora evaluando el progreso lingüístico de los alumnos y valorando en qué grado habían sabido aprovechar las oportunidades de aprendizaje que encontraban (ej.: palabras desconocidas en inglés empleadas por los interlocutores en una conversación de chat). Esta percepción me hacía pensar que no estaba representando a los participantes de manera precisa o justa y tenía miedo de sus reacciones ante mis interpretaciones. La conciencia de estas tensiones me hizo comprender que la esencia etnográfica de mi estudio estaba en riesgo.

Ante estos problemas, reorientamos la investigación hacia la comprensión global de las prácticas semióticas de los participantes en lugar de constreñirla a un modo específico y a una lengua concreta. Para ello, nos fijamos en cómo se apropiaban de distintos recursos (lingüísticos y de otros modos) que circulaban en las actividades en las que participaban y en cómo los movilizaban cuando generaban textos o interactuaban con otros fans. Además, nos centramos en los propósitos sociales reales de los participantes en estas prácticas (i.e. construir y proyectar una identidad apropiada para la comunidad) en lugar de dar por supuesto que aspiraban a aprender inglés.

Este cambio de planteamiento causó varias modificaciones en el diseño de la investigación. En el marco teórico, abandonamos los presupuestos de tono más pedagógico y las teorías que conciben las lenguas como sistemas reificados y autónomos, e incorporamos las teorías que conciben la lengua como una actividad que emerge en prácticas sociales y que converge con otros modos semióticos. En la metodología, adoptamos un modelo de análisis más detallado (o micro) que implicaba una reducción cuantitativa del corpus. Debido a las limitaciones de tiempo, decidimos restringir el análisis a los datos de uno de los participantes.

Resolvimos centrarnos en los datos generados por Shiro. El motivo fundamental de nuestra elección es que Shiro fue la participante que mantuvo una actitud más colaborativa en la investigación y la que nos proporcionó los datos etnográficos más ricos. Como explicaremos en la sección de metodología (ver capítulo 9), Shiro nos permitió recoger datos vinculados a prácticas fan digitales muy diversas (ej.: traducción y edición de mangas; elección de un nombre de usuaria e imágenes de perfil en Facebook y en el blog de su grupo de *scanlation*; conversaciones digitales con otros

scanlators; etc.). Además, pudimos mantener con ella una comunicación constante a través de las tecnologías digitales a lo largo de todo el estudio y nos proporcionó muchas evidencias sobre los significados socioculturales que atribuía a sus elecciones lingüísticas y multimodales. En consecuencia, el caso de Shiro es el que ofrecía más viabilidad para construir interpretaciones profundas y detalladas del fenómeno estudiado.

Estructura de la tesis

Esta tesis está organizada en cinco secciones. La primera, que hemos llamado “I. Contextualización”, está formada por dos capítulos. El capítulo 1 sitúa al lector, formula el objetivo general de la investigación y los objetivos específicos en que se desglosa y anticipa el potencial interés del trabajo para la investigación sobre prácticas lingüísticas en torno a textos, actividades y comunidades en línea; para las discusiones teóricas actuales sobre la noción de lengua; para la etnografía en línea; y para campos más aplicados como la educación lingüística. El capítulo 2 revisa los principales estudios empíricos publicados sobre el *fandom* del manga, sobre el *scanlation* y sobre la construcción discursiva de la identidad fan en comunidades de aficionados a actividades y productos diversos de la cultura popular.

La segunda sección está dedicada al marco teórico y consta de 5 capítulos. En el capítulo 3 nos alineamos con las corrientes actuales de la lingüística que comprenden la lengua como una actividad situada en prácticas sociales que implica la movilización de recursos semióticos diversos. En el capítulo 4 aludimos a los procesos por los que los discursos, los textos y los recursos semióticos (lingüísticos y multimodales) circulan por todo el globo a través de prácticas digitales y explicamos los conceptos de *corrientes transculturales*, *apropiación* y *recontextualización*. En el capítulo 5 definimos la identidad como un fenómeno múltiple, social y biográfico y nos referimos a varias teorías que explican cómo los individuos construyen, negocian y representan identidades particulares en distintas actividades de comunicación. En el capítulo 6 nos acercamos a la figura del fan y nos apoyamos en el concepto de *cultura participativa* de Jenkins para abordar las redes transnacionales de usuarios reunidos por su devoción compartida por actividades y objetos culturales. En el capítulo 7 describimos los

fundamentos teóricos y metodológicos de los Nuevos Estudios de Literacidad y recopilamos los conceptos más importantes de esta corriente para nuestro trabajo: prácticas y eventos de literacidad; prácticas vernáculas y dominantes; y prácticas letradas digitales.

En la tercera sección exponemos la metodología empleada. En el capítulo 8 formulamos nuestras preguntas de investigación y revisamos los principios teórico-metodológicos del diseño. Nos referimos a las asunciones teóricas y filosóficas del paradigma cualitativo y a las características del estudio de caso. A continuación, definimos la perspectiva de nuestro estudio de caso como etnográfica y sintetizamos los fundamentos de las tres corrientes de la etnografía en las que nos hemos basado: la etnografía lingüística, la etnografía en línea y la etnografía colaborativa. En el capítulo 9 explicamos los procedimientos e instrumentos empleados en el trabajo de campo y presentamos el corpus de datos recogidos de los 4 participantes mencionados anteriormente. También describimos las medidas tomadas para preservar la ética de la investigación. En el capítulo 10 explicamos con mayor detalle los problemas que encontramos cuando iniciamos el análisis de los datos según nuestro planteamiento inicial y las causas que nos llevaron a reformular nuestros objetivos, a modificar el método de análisis y a centrarnos en el caso de Shiro. A continuación explicamos cómo procesamos y analizamos los datos con el software NVivo y cómo seleccionamos momentos ilustrativos de los datos para un examen más detallado.

En la cuarta sección, compuesta por 4 capítulos, exponemos los resultados. El capítulo 11 sitúa al lector y le ofrece una visión general sobre la trayectoria de Shiro en el *fandom* del manga y sobre la organización, funcionamiento y prácticas letradas del grupo hispano de *scanlation* del que forma parte. Los tres capítulos siguientes abordan las diferentes prácticas letradas en las que participa Shiro. El capítulo 12 se centra en las prácticas de traducción y edición colaborativas de mangas. El capítulo 13 se ocupa de las conversaciones de Shiro con otros miembros del *fandom* (particularmente con *scanlators* de su grupo y de otros). El capítulo 14 aborda las prácticas de cuidado del perfil (elaboración de un *nick* de fan, selección o creación de imágenes de perfil y de portada en Facebook y en Blogger, y elaboración de listas de preferencias culturales en Facebook). En estos tres capítulos analizamos detalladamente las elecciones semióticas

de Shiro en episodios destacados de los datos y describimos los significados sociales de dichas elecciones y el modo en que influyen en la imagen que Shiro construye en el seno de la comunidad de fans.

La quinta y última sección está compuesta por el capítulo de conclusiones, donde incluimos algunas reflexiones, contribuciones e implicaciones derivadas de los resultados y planteamos algunas líneas futuras de investigación.

Índice

	Pág.
Resumen.....	ix
Prefacio.....	xiii
Lista de figuras.....	xxviii
Lista de tablas.....	xxxi
I. CONTEXTUALIZACIÓN.....	1
CAPÍTULO 1 INTRODUCCIÓN.....	3
1.1 Tema y objetivos de la tesis.....	3
1.2 El caso de Shiro.....	5
1.3 Interés del trabajo.....	7
1.3.1 Aportación de datos sobre diversas prácticas lingüísticas y sociales en línea.....	8
1.3.2 Contribución a debates teóricos actuales sobre la definición y el funcionamiento de la lengua.....	9
1.3.3 Elaboración de descripciones metodológicas que ayuden a otros investigadores.....	10
1.3.4 Implicaciones para otras disciplinas y ámbitos.....	12
CAPÍTULO 2 ESTADO DEL ARTE.....	15
2.1 Introducción.....	15
2.2 El <i>fandom</i> del manga.....	15
2.3 El <i>scanlation</i>	19
2.4 La representación de la identidad fan en la red.....	21
II. MARCO TEÓRICO.....	29
CAPÍTULO 3 UNA VISIÓN ANTIESENCIALISTA DE LA LENGUA.....	31
3.1 Introducción.....	31
3.2 La lengua como actividad.....	33
3.3 El repertorio comunicativo.....	36
3.4 El <i>translanguaging</i>	38
3.4.1 Orígenes y morfología del término.....	39
3.4.2 Presupuestos teóricos.....	40
3.5 La multimodalidad.....	41
3.5.1 Perspectiva sociosemiótica sobre la multimodalidad...	43
CAPÍTULO 4 GLOBALIZACIÓN Y MOVILIDAD SEMIÓTICA.....	49
4.1 Introducción.....	49
4.2 La globalización.....	50
4.3 Las corrientes transculturales.....	52

	4.3.1 La apropiación de recursos semióticos.....	53
	4.3.2 La recontextualización de recursos semióticos.....	55
	4.4 Una nueva mirada al contexto comunicativo.....	59
CAPÍTULO 5	LA CONSTRUCCIÓN DISCURSIVA DE LA IDENTIDAD..	61
	5.1 Introducción.....	61
	5.2 La identidad como acción.....	63
	5.3 La identidad como actuación.....	66
	5.3.1 La mirada del interaccionismo simbólico.....	67
	5.3.2 La mirada de la antropología lingüística.....	68
	5.4 La indexicalidad.....	70
	5.5 El estilo.....	72
CAPÍTULO 6	EL <i>FANDOM</i> COMO CULTURA PARTICIPATIVA.....	75
	6.1 Introducción.....	75
	6.2 La figura del fan.....	76
	6.3 Aproximaciones teóricas a los <i>fandoms</i> digitales.....	78
	6.3.1 Las comunidades de práctica.....	78
	6.3.2 Los espacios de afinidad.....	80
	6.3.3 De comunidades y espacios a culturas digitales.....	82
	6.4 Las culturas participativas.....	82
	6.4.1 La convergencia cultural.....	85
	6.4.2 La propagabilidad.....	87
CAPÍTULO 7	LAS PRÁCTICAS LETRADAS DIGITALES.....	89
	7.1 Introducción.....	89
	7.2 Fundamentos de los NEL.....	90
	7.3 Eventos y prácticas de literacidad.....	92
	7.4 Prácticas vernáculos y prácticas dominantes.....	95
	7.5 Las prácticas letradas vernáculos digitales.....	97
III.	METODOLOGÍA.....	101
CAPÍTULO 8	PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN Y FUNDAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS.....	103
	8.1 Introducción.....	103
	8.2 Preguntas de investigación.....	103
	8.3 Fundamentos teóricos y metodológicos.....	104
	8.3.1 El paradigma cualitativo.....	104
	8.3.2 El estudio de caso.....	107
	8.3.3 La aproximación etnográfica.....	108
	8.3.3.1 La etnografía lingüística.....	110
	8.3.3.2 La etnografía en línea.....	111
	8.3.3.3 La etnografía colaborativa.....	114
CAPÍTULO 9	EL TRABAJO DE CAMPO.....	117
	9.1 Introducción.....	117

9.2 Cronograma.....	117
9.3 Localización, selección y acceso a los participantes.....	121
9.3.1 1ª estrategia: publicidad no dirigida en canales convencionales.....	123
9.3.2 2ª estrategia: publicidad en comunidades fan digitales.....	123
9.3.3 3ª estrategia: visita de espacios físicos de reunión de fans.....	129
9.4 Los participantes.....	131
9.5 La recogida de datos.....	133
9.5.1 Vídeos de actividad de pantalla.....	134
9.5.2 Seguimiento periódico y archivo del <i>fandom</i>	138
9.5.3 Entrevistas semiestructuradas.....	143
9.5.4 Diario del investigador.....	147
9.6 Datos compilados.....	151
9.6.1 Shiro.....	151
9.6.2 Sylvia.....	152
9.6.3 Marty.....	153
9.6.4 Luthien.....	154
9.7 Ética.....	155
9.7.1 Decisiones éticas sobre los participantes centrales.....	156
9.7.1.1 Respeto.....	156
9.7.1.2 Reciprocidad.....	158
9.7.1.3 Privacidad.....	159
9.7.1.4 Confidencialidad.....	160
9.7.1.5 Anonimato.....	161
9.7.2 Decisiones éticas sobre los participantes secundarios..	162
9.7.3 Decisiones éticas sobre empresas comerciales.....	165
 CAPÍTULO 10	
GIRO DEL TRABAJO, ANÁLISIS Y REDACCIÓN.....	167
10.1 Introducción.....	167
10.2 El giro del trabajo.....	168
10.2.1 Dificultades para definir “inglés”.....	169
10.2.2 Dificultades para determinar las variedades de inglés presentes en un texto.....	170
10.2.3 Tergiversación del valor otorgado a distintas lenguas y modos.....	171
10.2.4 Asunciones previas y cambio de planteamiento....	172
10.3 Análisis.....	175
10.3.1 Preanálisis.....	176
10.3.1.1 Introducción de los datos en NVivo.....	176
10.3.1.2 Transcripción.....	178
10.3.2 Codificación.....	181
10.3.2.1 Primer nivel: codificación de prácticas semióticas.....	181
10.3.2.2 Segundo nivel: codificación de la ideología compartida.....	186
10.3.2.3 Búsqueda de relaciones de indexicalidad y	

	patrones de interpretación.....	187
	10.3.3 Análisis de momentos significativos.....	190
	10.3.4 Triangulación.....	192
	10.4 Redacción.....	193
IV.	RESULTADOS.....	197
CAPÍTULO 11	SHIRO Y LA COMUNIDAD DE <i>SCANLATION</i>	199
	11.1 Introducción.....	199
	11.2 Shiro y su trayectoria en el <i>fandom</i>	199
	11.3 La comunidad hispana de <i>scanlation</i>	204
	11.4 Síntesis y conclusión.....	212
CAPÍTULO 12	TRADUCCIÓN Y EDICIÓN DE MANGAS.....	215
	12.1 Introducción.....	215
	12.2 Convenciones para mantener el espíritu japonés.....	216
	12.2.1 Mantener la trayectoria de lectura original.....	216
	12.2.2 Mantener parte de la puntuación original.....	220
	12.2.3 Mantener los honoríficos originales.....	222
	12.2.4 Mantener léxico original culturalmente marcado.....	224
	12.2.5 Traducir fielmente topónimos, antropónimos y referencias culturales.....	226
	12.2.6 Recrear la fraseología japonesa.....	231
	12.2.7 Traducir onomatopeyas según estrategias extranjerizantes.....	234
	12.2.7.1 Mantener las onomatopeyas originales.....	235
	12.2.7.2 Traducir por verbos en infinitivo, sustantivos o adjetivos en español.....	239
	12.2.7.3 Yuxtaponer la onomatopeya original y su traducción.....	241
	12.2.7.4 Transliterar al alfabeto latino.....	242
	12.2.8 Registro “urbano”.....	244
	12.2.9 Incorporar glosas.....	248
	12.3 La resistencia a lo norteamericano: encubrir los rastros del inglés.....	253
	12.3.1 La ortografía de las interjecciones y los signos de puntuación.....	254
	12.3.2 Onomatopeyas y mimesis.....	256
	12.3.2.1 Onomatopeyas extendidas en los cómics en español.....	258
	12.3.2.2 Onomatopeyas del inglés sin equivalente en español.....	260
	12.3.3 Préstamos del inglés.....	260
	12.3.4 Expresiones del inglés que recrean lo marginal o urbano.....	261
	12.4 Comunidad transnacional y “español neutro”.....	262
	12.5 La profesionalidad: cuidar la presentación.....	270

	12.5.1 Limpiar y retocar las páginas escaneadas.....	272
	12.5.2 Cuidar la corrección ortográfica.....	274
	12.5.3 Centrar los textos y dejar márgenes amplios.....	277
	12.6 La originalidad estética: aportar “un toque artístico”.....	278
	12.6.1 Variar la tipografía.....	279
	12.6.2 Colorear páginas concretas.....	283
	12.7 Síntesis y conclusión.....	286
CAPÍTULO 13	CONVERSACIONES DIGITALES CON OTROS FANS.....	295
	13.1 Introducción.....	295
	13.2 Devoción por el manga y las culturas japonesa, china y surcoreana.....	297
	13.2.1 Introducir <i>kaomoji</i>	297
	13.2.1.1 Los <i>kaomoji</i> y el lenguaje visual del manga....	299
	13.2.1.2 Elaboración creativa de <i>kaomoji</i> de estética <i>kawaii</i>	300
	13.2.2 Utilizar honoríficos japoneses.....	302
	13.2.2.1 Honoríficos para marcar la posición social....	303
	13.2.2.2 Honoríficos con fines humorísticos.....	305
	13.2.3 Introducir sinogramas.....	307
	13.2.4 Utilizar jerga del manga.....	312
	13.2.5 Incorporar referencias intertextuales explícitas de mangas o animes.....	316
	13.2.5.1 Menciones de títulos y personajes de manga...	317
	13.2.5.2 Muestras de ingenio.....	319
	13.2.5.3 Imitaciones de un personaje.....	320
	13.3 Pertenencia a una subcultura juvenil y “urbana”: emplear desviaciones ortográficas del estándar.....	322
	13.4 Síntesis y conclusión.....	326
CAPÍTULO 14	CUIDADO DEL PERFIL.....	329
	14.1 Introducción.....	329
	14.2 Presentarse como un personaje de manga o anime.....	330
	14.2.1 Elaborar un <i>nick</i> de inspiración de japonesa.....	330
	14.2.2 Elegir personajes de manga y anime como imágenes de perfil.....	334
	14.2.2.1 La imagen de perfil de Facebook.....	336
	14.2.2.2 La imagen de perfil de Blogger.....	339
	14.3 Crear imágenes de portada como “escaparate” de la identidad fan.....	341
	14.4 Presentar las preferencias culturales en Facebook.....	345
	14.5 Síntesis y conclusión.....	348
V.	CONCLUSIONES.....	355
CAPÍTULO 15	SÍNTESIS, CONTRIBUCIONES, LIMITACIONES Y LÍNEAS FUTURAS.....	357

15.1	Introducción.....	357
15.2	Síntesis.....	358
15.3	Contribuciones a la investigación sobre el <i>fandom</i> del manga y el <i>scanlation</i>	359
15.4	Contribuciones teóricas.....	362
15.4.1	La construcción discursiva de la identidad.....	362
15.4.2	Debates sobre la definición y el funcionamiento de la lengua.....	364
15.4.3	Los Nuevos Estudios de Literacidad.....	366
15.4.3.1	La creatividad en las prácticas digitales del <i>fandom</i>	366
15.4.3.2	Prácticas dominantes y vernáculas.....	367
15.5	Contribuciones metodológicas.....	368
15.5.1	Selección de participantes.....	369
15.5.2	Recogida de datos.....	371
15.5.3	Ética.....	372
15.6	Implicaciones para la educación lingüística.....	374
15.6.1	Comprender el aprendizaje de lenguas como la ampliación del repertorio semiótico.....	374
15.6.2	Prestar atención a los significados sociales e ideológicos de las elecciones semióticas.....	376
15.6.3	Revisar el concepto de atención a la forma.....	376
15.6.4	Conectar las prácticas tradicionales de los currículums con las prácticas digitales.....	377
15.6.5	No constreñir el rol de los estudiantes al de “aprendices de una lengua meta”.....	378
15.6.6	Capacitar a los estudiantes para participar en contextos comunicativos transnacionales.....	380
15.7	Limitaciones.....	382
15.8	Líneas futuras.....	384
	 BIBLIOGRAFÍA.....	 387
	 ANEXOS.....	 425
	Anexo 1. Cuestionario exploratorio.....	425
	Anexo 2. Anuncio breve para buscar participantes – 1ª estrategia.....	429
	Anexo 3. Correo electrónico para buscar participantes – 1ª estrategia.....	430
	Anexo 4. Cuestionario exploratorio de Shiro.....	431
	Anexo 5. Cuestionario exploratorio de Sylvia.....	436
	Anexo 6. Cuestionario exploratorio de Marty.....	441
	Anexo 7. Cuestionario exploratorio de Luthien.....	446
	Anexo 8. Anuncio para buscar participantes en el Triángulo Friki de Barcelona.....	450

Anexo 9. Modelo básico de formulario de consentimiento informado.....	451
Anexo 10. Formulario de consentimiento informado de Shiro..	453

Lista de figuras

	Pág.
Fig. 1. Dimensiones de la globalización según Appadurai (1990).....	50
Fig. 2. Relación entre eventos y prácticas de literacidad.....	94
Fig. 3. Imágenes de vídeos grabados por los participantes.....	135
Fig. 4. Explicación de Sylvia sobre su uso de Google Translator.....	137
Fig. 5. Etiqueta para llamar la atención del investigador.....	140
Fig. 6. Contenidos de la carpeta de Dropbox compartidos con Shiro...	142
Fig. 7. Respuesta de Shiro en formato de vídeo de actividad de pantalla.....	145
Fig. 8. Notas de campo compartidas con Shiro.....	149
Fig. 9. Consentimiento tácito del grupo de <i>scanlation</i>	164
Fig. 10. Clasificación de los datos en Nvivo.....	177
Fig. 11. Fragmento de transcripción de vídeo de pantalla.....	180
Fig. 12. Viñeta de manga codificada.....	183
Fig. 13. Asignación de códigos del segundo nivel a los contenidos codificados en el primer nivel.....	188
Fig. 14. Limpieza digital de cómics escaneados.....	206
Fig. 15. Traducción de mangas en un documento de Word.....	207
Fig. 16. Composición tipográfica de mangas escaneados.....	208
Fig. 17. Mantenimiento de la dirección de lectura original (de derecha a izquierda).....	217
Fig. 18. Mantenimiento de la dirección de lectura (vertical).....	218
Fig. 19. Adición de líneas verticales de puntos.....	221
Fig. 20. Mantenimiento de honoríficos.....	222
Fig. 21. Mantener léxico original culturalmente marcado.....	224
Fig. 22. Supresión de textos de escasa relevancia.....	228
Fig. 23. Imprecisión en la traducción del inglés al español.....	230
Fig. 24. Recuperación de onomatopeyas en japonés en el alfabeto original.....	235

Fig. 25. Onomatopeyas en japonés en un cómic publicado por la editorial Ivrea.....	238
Fig. 26. Mímesis japonesa traducida como un verbo.....	239
Fig. 27. Empleo de un sustantivo con la función de onomatopeya.....	240
Fig. 28. Superposición de una mímesis en su alfabeto original y su traducción.....	241
Fig. 29. Recuperación de la interjección original transliterada al alfabeto latino.....	243
Fig. 30. Empleo de expresiones malsonantes.....	246
Fig. 31. Recreación de un registro urbano.....	247
Fig. 32. Adición de notas o aclaraciones.....	250
Fig. 33. Sustitución de la ortografía y la puntuación del inglés por las del español.....	255
Fig. 34. Mantenimiento de mímesis en inglés en una traducción profesional.....	257
Fig. 35. Mantenimiento de onomatopeyas del inglés no aceptadas por todos los <i>scanlators</i>	259
Fig. 36. Mantenimiento de expresiones que apuntan a un registro “urbano”.....	261
Fig. 37. Recurso en línea sobre el español de España.....	267
Fig. 38. Conflicto entre la aspiración a un español neutro y la recreación de un registro urbano en la traducción de expresiones malsonantes.....	268
Fig. 39. Consulta en línea de traducciones posibles de “damn it” y “darn it”.....	269
Fig. 40. Viñeta limpiada por Shiro.....	273
Fig. 41. Recurso ortográfico compartido en Facebook.....	276
Fig. 42. Ampliación de los márgenes en el globo.....	277
Fig. 43. Pasos de la composición tipográfica de una mímesis.....	282
Fig. 44. Página de manga coloreada con Photoshop.....	284
Fig. 45. Imagen de perfil de Shiro en Facebook.....	336
Fig. 46. Imagen de perfil de Shiro en Blogger.....	340

Fig. 47. Cabecera de perfil de Shiro en Facebook.....	342
Fig. 48. Listado de preferencias culturales de Shiro en Facebook.....	347

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1. Perspectivas sistémico-funcional y socio-semiótica sobre la multimodalidad.....	44
Tabla 2. Diferencias entre prácticas dominantes y vernáculas.....	96
Tabla 3. Asunciones teóricas y filosóficas de la metodología cualitativa.....	105
Tabla 4. Calendario de trabajo.....	118
Tabla 5. Criterios de selección de participantes.....	122
Tabla 6. Ejemplos de anuncio del estudio para un blog de <i>scanlation</i> .	127
Tabla 7. Participantes seleccionados.....	132
Tabla 8. Frecuencia de las visitas a las plataformas del <i>fandom</i>	139
Tabla 9. Datos compilados sobre la actividad de Shiro.....	152
Tabla 10. Datos compilados sobre la actividad de Sylvia.....	153
Tabla 11. Datos compilados sobre la actividad de Marty.....	153
Tabla 12. Datos compilados sobre la actividad de Luthien.....	154
Tabla 13. Dificultades para categorizar recursos lingüísticos como “inglés” o “fuera del inglés”.....	170
Tabla 14. Dificultades para determinar cuántas variedades están presentes en una interacción.....	171
Tabla 15. Tergiversación del valor otorgado a las distintas maneras de construir significados.....	172
Tabla 16. Lista de códigos de prácticas semióticas vinculadas al <i>scanlation</i>	184
Tabla 17. Lista ordenada de códigos vinculados a las tareas del <i>scanlation</i>	185
Tabla 18. Ideología compartida del <i>fandom</i> del manga.....	187
Tabla 19. Macrocategorías interpretativas.....	189
Tabla 20. Funciones de las elecciones tipográficas.....	280

I.

CONTEXTUALIZACIÓN

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Tema y objetivos de la tesis

La diseminación de las tecnologías y la actual arquitectura de Internet han generado importantes transformaciones en nuestras prácticas sociales y comunicativas del día a día. En primer lugar, la web favorece la circulación y apropiación de textos, fotos, vídeos y otros objetos culturales en todo el globo. A través de estos artefactos, los usuarios acceden a recursos lingüísticos y multimodales que se extienden más allá de los disponibles en su entorno local inmediato, los incorporan a sus propios repertorios y los reutilizan según sus propios fines comunicativos y sociales, dando lugar a nuevas prácticas lingüísticas y socioculturales (Varis y Wang, 2011). En segundo lugar, la comunicación digital ha dado lugar a nuevas maneras de establecer y mantener vínculos sociales, de interactuar y de formar comunidades de usuarios en torno a un propósito o interés común. Hoy en día, los usuarios disponen de varios canales de comunicación para participar en actividades con interlocutores de orígenes geográficos y sociales alejados, con los que comparten objetivos o aficiones (Lankshear y Knobel, 2011). Por último, la web ofrece nuevas oportunidades para crear, articular y proyectar identidades particulares en estas comunidades transnacionales y transculturales. A través de la movilización de recursos semióticos valorados por los miembros de un grupo social en prácticas digitales compartidas, los usuarios pueden demostrar su afiliación cultural o su pertenencia al mismo (Baron, 2008; boyd¹, 2009; Varis, Wang y Du, 2011).

Uno de los ámbitos que mejor representa estas transformaciones en la comunicación contemporánea es el de los *fandoms* digitales (o *ciberfandoms*). El término *fandom*, compuesto por las palabras inglesas *fanatic kingdom*, designa al conjunto de aficionados a alguna actividad, pasatiempo u objeto de la cultura popular que siente algún tipo de empatía, afinidad o camaradería y desarrolla actividades, creencias, valores, rituales,

¹ danah boyd emplea minúsculas deliberadamente para firmar sus trabajos y nosotros respetamos su preferencia.

normas y repertorios expresivos colectivos. El surgimiento de los *fandoms* es anterior a la aparición de Internet. Algunos expertos sitúan el origen en la audiencia de las novelas de Sherlock Holmes, que generó muestras de *fanfiction*² y reaccionó colectivamente a la supuesta muerte del detective en 1893 hasta el punto de que Conan Doyle decidió resucitar al personaje unos años más tarde (Lantagne, 2015). Más adelante, a principios de la segunda mitad del siglo XX las comunidades de fans comenzaron a proliferar en torno a ciertos productos del género de la ciencia ficción. El ejemplo más conocido —y el que inició el interés académico en el tema— es el *fandom* surgido en torno a la serie *Star Trek* (Jenkins, 1992). Desde entonces, el auge de las tecnologías de la comunicación ha aumentado la popularidad y la intensidad del fenómeno y ha diversificado los centros de interés de las comunidades de fans, que abarcan artistas, celebridades, libros, cómics, series de televisión, películas y actividades como los juegos de rol o los deportes.

En la actualidad los fans no consumen pasivamente los productos culturales que admiran, sino que cuentan con múltiples espacios y herramientas en línea para entrar en contacto; para crear, manipular y distribuir contenidos digitales; y para compartir, criticar y ampliar las contribuciones del resto. Gracias a estas actividades, los fans crean comunidades transnacionales en línea en las cuales adoptan roles sociales, se presentan y se expresan según estos roles y tratan de lograr estatus.

Esta tesis aborda el concepto de *identidad fan* desde una perspectiva discursiva y etnográfica. El objetivo central es describir el modo en el que Shiro, una fan del manga, se apropia de prácticas lingüísticas de su comunidad y las recontextualiza para construir una identidad particular en las actividades digitales que comparte con otros aficionados. Este propósito se desglosa en tres objetivos específicos: a) describir las prácticas letradas digitales en las que participa con otros miembros del *fandom*; b) identificar y analizar los distintos recursos (lingüísticos y multimodales) de los que se ha apropiado en estas prácticas; y c) examinar cómo usa estos recursos en sus propias actuaciones lingüísticas para construir y proyectar su identidad en el *fandom*.

² El *fanfiction* es la creación de obras literarias basadas en personajes o universos de productos de la cultura popular (ej.: series, películas, libros, videojuegos) por fans de dichos productos.

Conviene aclarar a qué nos referimos cuando hablamos de perspectiva discursiva y etnográfica. El término *discurso* se ha empleado con sentidos muy variados en distintas áreas académicas y corrientes teóricas. En este trabajo concebimos el discurso como el uso situado de la lengua en prácticas sociales en una comunidad determinada o, en palabras de Gee (2014, p. 2), “language as Saying, Doing and Being”. Según esta visión, las prácticas lingüísticas, definidas como “what people do with language, the regular behaviors that develop within particular communities, and the ways in which language is used to perform particular identities” (Page, Barton, Unger y Zappavigna, 2014, p.31), han de interpretarse según los contextos y actividades sociales en los que adquieren sentido y que, a su vez, contribuyen a crear. Esta visión integradora del discurso también abarca las relaciones de la lengua con otros modos semióticos (gráficos, audiovisuales, etc.) puesto que en situaciones reales la lengua nunca aparece aislada: “when we communicate with each other we design not just with language but with everything at our disposal” (Gee, 2014, p. 24).

En esta línea, definimos nuestra perspectiva como *discursiva* porque el trabajo pone el foco de atención en las elecciones semióticas específicas de Shiro en sus actividades fan, es decir, en la manera en la que usa la lengua y otros modos para construir significados identitarios particulares en contextos vinculados al *fandom* del manga. También definimos nuestra perspectiva como *etnográfica* porque nuestro análisis situará estas elecciones semióticas en los contextos socioculturales más amplios en los que tienen lugar (a través de la descripción de las prácticas letradas donde ocurren) e integrará la visión de la propia participante acerca de sus propias elecciones, de sus motivaciones y de lo que significan para ella.

1.2 El caso de Shiro

El caso de Shiro presenta una riqueza especial por varias razones. En primer lugar, Shiro ha alcanzado un estatus elevado en el *fandom* del manga gracias a su labor como *scanlator*. Además de conversar con otros aficionados sobre el centro de interés de la

comunidad (como hacen Luthien, Marty y Sylvia), Shiro también crea productos culturales (i.e. traducciones fan de mangas) valorados por el resto de fans, que distribuye en espacios públicos de la web y gracias a los cuales consigue miles de seguidores.

En segundo lugar, Shiro se presenta explícitamente como mediadora cultural. Los objetos de culto del *fandom* al que pertenece Shiro son productos ficcionales en formato de cómic (manga), originalmente producidos en contextos geográficos y culturales alejados (principalmente Japón, aunque también China y Corea del Sur). Su labor como *scanlator* consiste en traducir estos productos al español desde versiones intermedias en inglés. Estas versiones de salida son, a su vez, traducciones realizadas desde la lengua original por otros grupos de *scanlation* anglófonos. Cuando traducen, Shiro y los otros *scanlators* se apropian de los mangas —y de los recursos, símbolos y discursos asociados—, los adaptan según sus propios intereses retóricos y los de sus audiencias hispanas, y los diseminan por la red para que otros fans puedan acceder a ellos. De este modo, contribuyen a que el manga circule de manera transnacional, transcultural y translingüística.

En tercer lugar, Shiro es la participante que ha establecido más vínculos sociales (y más fuertes) con otros miembros del *fandom* en el que participa. Además de interactuar diariamente con los otros miembros de su grupo de *scanlation* a través de un chat grupal (25 miembros), ha establecido lazos de amistad con *scanlators* de otros grupos hispanohablantes y anglófonos, y con otros aficionados al manga y al anime que encuentra en foros o blogs sobre el tema. En consecuencia, no solo pudimos observar y recoger muestras de las actividades de Shiro, sino también de varios miembros de su red de contactos que nos habían dado permiso para ello (ej.: su grupo de *scanlation*). El acceso a las relaciones de nuestra participante central nos ayudó a matizar nuestras interpretaciones.

En cuarto lugar, las prácticas de traducción fan de Shiro son más colaborativas que las observadas en los datos de Luthien, Marty y Sylvia. En los grupos de *scanlation*, cada miembro se ocupa de unas tareas específicas (ej.: unos miembros eliminan con Photoshop los textos originales de las páginas escaneadas de los cómics; otros traducen

los textos; otros se ocupan de la composición tipográfica; etc.). Estas tareas son interdependientes y culminan en la elaboración de un producto único (i.e. un cómic manga en español y en formato digital). En cambio, los otros participantes componen en solitario la mayoría de los textos que publican en los espacios de sus respectivos *fandoms*.

Un último factor de interés es la escasa visibilidad social de la práctica del *scanlation*, que atribuimos a la condición jurídica de la actividad. El *scanlation* se considera una práctica ilegal, pues consiste en la traducción y distribución de mangas sin autorización. Para Shiro, el carácter ilegal de la práctica no es tan claro, puesto que, según el código ético internacional desarrollado por los grupos de *scanlation*, estos solo traducen mangas que no están disponibles en una lengua determinada y de los que ninguna editorial comercial (que publique en esta lengua) ha obtenido una licencia de traducción. No obstante, las editoriales comerciales y los traductores profesionales sí perciben la traducción fan como una amenaza a sus intereses y existen ejemplos de sentencias en contra de grupos organizados de *scanlation* y, más frecuentemente, de eliminación de las páginas web que alojan su actividad (Freedman, 2017; Lee, 2009, 2012). Por esta razón, los *scanlators* ocultan sus nombres reales bajo pseudónimos y distribuyen sus traducciones en espacios públicos de la web (para lograr llegar al máximo número posible de fans), pero procuran que estos espacios no lleguen al conocimiento de las autoridades o de las empresas editoriales. La necesidad de mantener esta actividad oculta limita su alcance social y su conocimiento entre los individuos ajenos al *fandom*.

1.3 Interés del trabajo

Consideramos que este estudio puede realizar contribuciones relevantes a la investigación etnográfica sobre fenómenos lingüísticos que ocurren en la web de varias maneras: a) aportando datos sobre las relaciones entre la construcción de la identidad y la comunicación digital en un conjunto de prácticas letradas vinculadas a un ámbito

poco explorado hasta la fecha desde esta perspectiva (el *fandom* del manga); b) contribuyendo a refinar los debates y teorías emergentes que tratan de explicar qué es la lengua y cómo funciona en contextos de comunicación cada vez más diversos y complejos; c) ofreciendo descripciones detalladas sobre estrategias y procedimientos metodológicos que pueden ayudar a otros investigadores a diseñar sus propios estudios etnográficos y a hacer frente a los distintos desafíos que supone el trabajo de campo en línea; y d) generando datos de interés para otras disciplinas y ámbitos (por ejemplo el educativo). A continuación explicamos con más detalle las contribuciones potenciales de nuestro trabajo en estos aspectos.

1.3.1 Aportación de datos sobre diversas prácticas lingüísticas y sociales en línea

Este trabajo contribuye a comprender la forma en la que las tecnologías de la comunicación permiten a grupos sociales heterogéneos (geográfica, cultural y lingüísticamente) desarrollar prácticas letradas digitales en las que, a su vez, emergen nuevas maneras de construir significados e identidades. Nos centramos en los procesos de apropiación y reutilización de recursos semióticos y artefactos de la cultura popular que circulan globalmente en un *fandom* específico (cf. Barton y Lee, 2013). Debido a la actual expansión del fenómeno fan (Jenkins, 2006a; Thomas, 2007) y a la intensificación del flujo de material cultural en la red, este tipo de procesos ocupa un lugar cada vez más central en la comunicación cotidiana.

Además, la complejidad en la manera de construir significados e identidades de los fans en estas prácticas, provocada por la convergencia de recursos asociados a diversas lenguas y modos, desafía todas las nociones de lo que significa comunicarse de manera eficaz o competente hoy en día. Sin duda, los datos obtenidos muestran prácticas plurilingües, multimodales e interculturales que no existían hace muy pocos años. A pesar del interés del fenómeno, tal y como afirman varios autores (Blommaert y Rampton, 2011; Georgakopoulou, 2006, 2013; Tusting, 2013), el conjunto de estudios

publicados hasta la fecha es limitado. Esperamos que nuestro estudio contribuya a cubrir esta laguna.

1.3.2 Contribución a debates teóricos actuales sobre la definición y el funcionamiento de la lengua

En los últimos quince años aproximadamente, ha surgido un conjunto de estudios que, desde una perspectiva sociocultural, aborda fenómenos lingüísticos vinculados a la movilidad de personas, objetos culturales, ideas y discursos (Androutsopoulos y Juffermans, 2014). Este interés en los efectos de la globalización en las prácticas lingüísticas actuales ha desestabilizado los límites de lo que tradicionalmente entendemos por *lengua*. Autores como Androutsopoulos (2016), Barton y Lee (2013), Blommaert (2010), Kress (2010) o Pennycook (2007a) insisten en la necesidad de buscar nuevos términos, conceptos analíticos, metáforas y argumentos para explorar las prácticas lingüísticas vinculadas a los intensos movimientos migratorios actuales, al creciente turismo y a la comunicación digital, entre otros fenómenos de la globalización.

Muchos expertos (García y Li, 2014; Jørgensen, 2008; Makoni y Makoni, 2010) han abandonado la idea de que las lenguas son entidades empíricas autónomas, contables, con límites claros entre sí y que pueden abstraerse del contexto (ej.: inglés, español, chino). En su lugar, prefieren hablar de *lengua* (incontable) como una actividad situada en lugares particulares que en muchos contextos globalizados requiere la movilización simultánea de recursos convencionalmente vinculados a distintas *lenguas* (entendidas aquí como construcciones sociohistóricas). Así, han surgido conceptos que ponen el énfasis en el movimiento, la transversalidad y la confluencia de recursos lingüísticos diversos en una práctica, como *translanguaging* (García y Li, 2014; Creese y Blackledge, 2015), *polylinguaging* (Jørgensen, Karrebæk, Madsen y Møller, 2011), *code-meshing* (Canagarajah, 2011) o *translingual practices* (Canagarajah, 2016). La idea de la confluencia de diversos recursos lingüísticos enlaza con ideas más

establecidas sobre la *multimodalidad* (Kress y van Leeuwen, 2001), que defienden que la lengua solo puede comprenderse en conexión con otras formas de semiosis.

Por último, el empeño en evitar definiciones que reifiquen los fenómenos lingüísticos también ha calado en el concepto de *contexto*. Así, se han retomado conceptos como *recontextualización* (Bauman y Briggs, 1990) y se han desarrollado otros como *relocalización* (Jonsson y Muhonen, 2014) o *resemiotización* (Iedema, 2003) para superar definiciones estáticas del contexto como el entorno (físico y social) que rodea una actuación lingüística aislada, y para tratar de dar cuenta de las adaptaciones o transformaciones que experimentan los signos y los textos conforme pasan de contexto a contexto según la práctica social en la que se insertan (cf. Androutsopoulos y Juffermans, 2014; Blommaert y Rampton, 2011; Georgakoupoulou, 2013). Aunque estas corrientes teóricas están cobrando cierta fuerza en la sociolingüística y en la lingüística aplicada actuales, todavía son jóvenes y están en desarrollo. Esperamos que nuestra tesis contribuya a comprender cómo se articulan estos conceptos, en qué medida permiten ilustrar fenómenos comunicativos como los estudiados y cuáles necesitan mayor clarificación para desarrollar una teoría de la comunicación adaptada a la movilidad, al dinamismo y a la complejidad de las prácticas lingüísticas contemporáneas.

1.3.3 Elaboración de descripciones metodológicas que ayuden a otros investigadores

Actualmente muchos manuales sobre investigación cualitativa ofrecen pautas generales de gran utilidad para realizar tareas de observación, participación y documentación en línea de manera eficaz y ética (Johns, Chen y Hall, 2004; Hine, 2015; Mann and Stewart, 2000; Markham and Baym, 2009; Salmons, 2016). Sin embargo, como señalan Henderson, Johnson y Auld (2013), no existen fórmulas universales para llevar a cabo estudios etnográficos en espacios digitales. Cada contexto de la web plantea dilemas diferentes al investigador, que ha de adaptar sus decisiones metodológicas a las

características de las plataformas en línea, las actividades y el grupo social que quiere explorar. Por esta razón, conviene que aquellos que llevamos a cabo estudios etnográficos en línea hagamos explícitos los procedimientos metodológicos que empleamos, los problemas que encontramos y las estrategias con las que los resolvemos. De este modo, otros investigadores involucrados en estudios diferentes, pero con puntos en común con los nuestros, pueden adaptar nuestras ideas para satisfacer sus propias necesidades y contar con una base sobre la que construir mejores soluciones (Barnes, Penn-Edwards y Sim, 2015).

Consideramos que en este trabajo realizamos varias aportaciones metodológicas relevantes. En primer lugar, ilustramos cómo localizamos posibles participantes y ganamos su consentimiento para acceder a sus prácticas sociales en línea. Describimos las dificultades que encontramos a la hora de lograr una relación de confianza con los participantes debidas, por un lado, a la virtualidad de las interacciones y, por otro, al temor de los participantes a ser representados negativamente (tal y como ha ocurrido repetidamente con los fans de los videojuegos y del manga en los medios de comunicación; cf. Borda y Álvarez-Gandolfi, 2014). En segundo lugar, explicamos cómo compilamos una base de datos etnográficos y multimodales (compuesta por vídeos de actividad de pantalla, entrevistas, artefactos textuales y notas de campo) con la colaboración de los participantes. La cooperación de los participantes en la recogida de los datos nos sirvió para afrontar los retos del trabajo de campo, situado en flujos de información en lugar de en espacios físicos en los que el investigador puede entrar, observar las actividades *in situ* e interactuar con los actores implicados durante el proceso.

En tercer lugar, describimos las medidas éticas que tomamos para actuar de manera responsable e incluir los intereses de los participantes. Somos conscientes de que nuestras decisiones presentan limitaciones, pero consideramos que ilustran el modo en el que la creación de espacios de colaboración entre investigadores y participantes mediante herramientas tecnológicas abre un campo de posibilidades para llevar a cabo estudios etnográficos en contextos digitales.

1.3.4 Implicaciones para otras disciplinas y ámbitos

Pensamos que este trabajo puede suscitar el interés de los expertos que abordan el fenómeno del *fandom* desde otras disciplinas como la antropología, la sociología o los estudios culturales, aportándoles nuevos datos sobre las relaciones entre las decisiones lingüísticas y multimodales de los participantes, el desarrollo de repertorios semióticos específicos para crear o mantener comunidades en línea y la construcción de la identidad fan.

Además, consideramos que de este trabajo pueden extraerse algunas implicaciones relevantes para la didáctica de las lenguas. Como señalamos en el apartado 1.2 de este capítulo, nuestro objetivo inicial era estudiar la trayectoria de aprendizaje informal de una lengua extranjera (inglés) de cuatro miembros de culturas fan a través de las prácticas letradas digitales en las que participan. Definíamos el aprendizaje lingüístico como el progreso más o menos lineal para lograr un determinado nivel de competencia en un código lingüístico completo. Sin embargo, esta perspectiva, fuertemente influida por los enfoques didácticos imperantes, se oponía a la de los participantes, para quienes la capacidad de comunicarse y de participar eficazmente en el *fandom* comportaba saber integrar de forma sofisticada recursos semióticos de diversas lenguas (que los participantes no aspiraban a manejar en su totalidad) y de diversos modos con fines socializadores, identitarios, creativos, lúdicos, etc.

Las actividades digitales de las culturas fan de Internet son solo un ejemplo de la heterogeneidad, la complejidad y la especificidad contextual y sociocultural de las prácticas comunicativas surgidas por la globalización. Por ello, este trabajo contribuye a la reflexión sobre si la didáctica de las lenguas hoy en día requiere “a shift in our perspectives, from *immobile languages* to *mobile resources*” (Canagarajah, 2014), que sustituya el énfasis en el aprendizaje de conjuntos de unidades y categorías (lenguas) discretos, uniformes y homogéneos por una perspectiva más holística y abierta al manejo de recursos de distintas lenguas y modos, de acuerdo a las maneras socialmente aceptadas de construir significados por parte de cada comunidad, que enfatice los aspectos pragmáticos de la comunicación, la conciencia del carácter situado de los

recursos semióticos y las estrategias de negociación y adaptación del hablante a cada contexto.

Por último, algunas de las implicaciones pedagógicas de este trabajo no son privativas de la enseñanza de lenguas. Este trabajo refleja cómo el *fandom* del manga actúa como un estímulo para el aumento de la capacidad de participar en prácticas letradas (interculturales, translingüísticas y multimodales) y del desarrollo de repertorios expresivos particulares (que no coinciden con los privilegiados en la educación formal). Muchas actividades fan (Ej.: *fanfiction*, *fansubbing*³, *vidding*⁴, etc.) son complejas y demandan la incorporación de habilidades, destrezas y conocimientos especializados por parte de los aficionados. Sin embargo, estos no las perciben como un proceso de aprendizaje, sino como una diversión. Esto nos conduce a pensar que, a pesar de la reorientación de las preguntas de investigación en el curso del trabajo, quizás no nos hayamos alejado completamente de uno de los objetivos iniciales del trabajo, esto es, poner de relieve el potencial de las prácticas del *fandom*, tradicionalmente estigmatizadas y contrahegemónicas, para favorecer un tipo de aprendizaje situado, práctico, cotidiano, voluntario y distribuido. En palabras de Thomas, tal vez es hora de que pensemos en las culturas fan como “a locus for the creation and development of knowledge, and one that teachers could well learn from” (2007, p. 99).

³ El *fansubbing* consiste en la traducción y subtitulación colaborativas de series o películas por parte de comunidades de fans de dichos productos para hacerlos accesibles a otros aficionados.

⁴ El *vidding* es la creación de vídeos musicales que llevan a cabo los fans de una serie o película a partir de una canción y fragmentos audiovisuales del producto admirado. Según la selección de fragmentos, estos vídeos musicales pueden servir para ensalzar a un personaje específico, ahondar en las relaciones sentimentales de una pareja de personajes o señalar alguna trama o aspecto de la serie o película que, según los *vidders*, no ha recibido la suficiente atención por parte de la audiencia.

2. ESTADO DEL ARTE

2.1 Introducción

En este capítulo resumimos los estudios empíricos revisados para este trabajo. Primero ofrecemos una síntesis de la investigación publicada sobre el *fandom* del manga. Después nos referimos a los estudios sobre *scanlation*. A continuación, describimos los estudios que abordan la construcción de la identidad fan en varias comunidades en torno a diversos objetos o actividades de culto, a partir del análisis de los recursos semióticos que movilizan los participantes en sus prácticas digitales.

2.2 El *fandom* del manga

La creciente popularidad de los cómics y series de animación japoneses de los últimos años ha incrementado el número de estudios que abordan la entrada de estos productos en la cultura popular global y el surgimiento de comunidades de fans⁵ en entornos más o menos alejados del contexto cultural de origen.

La investigación encuadrada en los estudios culturales (Brienza, 2014; Bryce, Barber, Kelly, Kunwar y Plumb, 2010; Glasspool, 2015; Lee, 2014; Noppe, 2013; Rampant, 2010; Turner, 2016) aborda el éxito del manga y del anime en contextos japoneses y no japoneses en términos generales y examina cómo estos productos generan nuevas

⁵ Los autores de muchos de los estudios revisados suelen referirse a los fans del manga y del anime como *otakus* (Hills, 2002b, 2017) y, por esta razón, empleamos esta denominación como una de las palabras clave para realizar búsquedas de bibliografía en bases de datos académicas. Hoy en día, el término —acuñado en Japón en la década de los ochenta— resulta controvertido para los aficionados occidentales del manga. Mientras que algunos emplean esta expresión con orgullo para presentarse, otros prescinden de la misma deliberadamente para evitar insultos y descalificaciones por parte de terceros. En este trabajo excluimos el término por preferencia de Shiro, quien considera que los medios de comunicación han cargado este término de estereotipos negativos que connotan obsesión, extravagancia y nulas habilidades sociales. Decidimos no usar el término después de mostrarle parte de los resultados a nuestra participante y de negociar con ella el modo en que quería ser presentada en este trabajo.

maneras de entretenimiento como conversaciones en redes sociales sobre títulos populares, videojuegos ambientados en universos manga, la creación de mangas propios, el *fanfiction*, el *fanart*⁶ o el *cosplay*⁷. Estas formas de entretenimiento conectan a fans de diferentes culturas y lenguas gracias a que los productos admirados trascienden su contexto original y median en la producción de imaginarios globales en los que audiencias locales de todo el mundo pueden reconocerse (Glasspool, 2015). Estos estudios también exploran el modo en que las comunidades transnacionales de fans, que muchas veces no han viajado a Japón pero sienten admiración por este país, construyen el conocimiento sobre la cultura nipona a través de lecturas, búsquedas en Internet y conversaciones entre ellos en los espacios en línea de la comunidad. Según Turner (2016), los fans negocian sus representaciones mentales sobre Japón y filtran lo que aprenden a través de estereotipos y creencias previas.

El segundo conjunto de estudios revisados adopta una perspectiva antropológica para acercarse al *fandom* del manga en contextos hispanos (Álvarez-Gandolfi, 2015; Bogarín, 2012; Borda y Álvarez-Gandolfi, 2014; García-Núñez y García-Huerta, 2013; Oliveiro, Hernández, Guzzo y García-Bossio, 2015). Estos estudios se ocupan de aspectos como las prácticas, actitudes y valores compartidos, las jerarquías intragrupalas o los usos y apropiaciones de los *fans* de los objetos de la cultura popular japonesa. De estos trabajos se desprenden categorías relevantes sobre la construcción de la identidad prototípica del fan del manga. Concretamente, describen la identidad que construyen los fans como: a) juvenil, pues estos suelen estar en edad de cursar la educación secundaria o universitaria, aunque el rango de edad se va ampliando progresivamente; b) de cualquier sexo, aunque chicos y chicas suelen preferir géneros y subgéneros diferentes de manga; c) de ideología conservadora o progresista indistintamente, a diferencia de otros *fandoms* estrechamente vinculados a pensamientos políticos muy concretos (ej.: aficionados al *hip hop*); d) intercultural, puesto que conlleva la admiración e identificación con sociedades lejanas como la japonesa; e) global, pues la categoría de

⁶ El término *fanart* se refiere al conjunto de creaciones artísticas —generalmente gráficas— creadas por los fans de productos o figuras de la cultura popular y que se basan en personajes, ambientes, vestuarios u otros elementos tomados de los objetos admirados.

⁷ El *cosplay*, de las palabras inglesas *costume* y *play*, consiste en la recreación de personajes específicos de productos ficticios de la cultura popular (ej.: mangas, videojuegos, películas, etc.) por parte de aficionados. Implica distintas actividades, como la elaboración de los disfraces y la imitación de las poses y gestos de los personajes recreados.

fan del manga trasciende las fronteras geográficas y nacionales; y f) subalterna, ya que implica diferenciarse de los referentes culturales dominantes y consumir mangas y animes más allá de aquellos que han pasado a la cultura *mainstream* como *Dragon Ball*. Además, uno de los propósitos comunes de estos estudios es distanciarse de investigaciones previas, sobre todo estadounidenses, que patologizaban a los fans del manga. Según Borda y Álvarez-Gandolfi (2014), estos trabajos académicos “estereotipaban [a los miembros de este *fandom*] como locos —inofensivos o peligrosos— y perdedores”. Estos estereotipos no solo aparecen en los primeros estudios sobre fans, sino también en los discursos de medios de comunicación hegemónicos. Borda y Álvarez-Gandolfi ilustran este hecho en su análisis sobre las relaciones causales que algunos medios de comunicación argentinos establecieron entre el asesinato de una joven llamada Ángeles Rawson y su pertenencia al *fandom* del manga y el anime. También analizan las reacciones de los miembros de este *fandom* a los discursos estereotipadores que emergieron a partir de la muerte de Ángeles.

En cuanto al contexto específico español, destacan las investigaciones de Borrego-Patrón y Hernández-Suárez (2016); Gavrus (2015); Hernández-Pérez (2013); Mangirón (2012) y Santiago (2012). Estos trabajos explican el éxito del manga en España por la importación y emisión de series de animación japonesa en canales de televisión nacionales y autonómicos desde los años 70. Algunos ejemplos son *Heidi, la niña de los Alpes* desde 1975, *Mazinger Z, el robot de las estrellas* desde 1978 y *Dragon Ball* —que marcó un antes y un después en la difusión de mangas y animes en España— desde 1990. Otros factores del éxito son las elevadas cifras de ventas del cómic manga *Dragon Ball*, publicado por la editorial Planeta de Agostini en 1992, que facilitaron la entrada de nuevos cómics japoneses en el mercado español, o el uso de estrategias transmedia para diversificar las experiencias de la audiencia (ej.: *Dragon Ball* estaba disponible en anime, manga y videojuegos).

Todos estos factores contribuyeron al surgimiento de una generación de jóvenes aficionados tanto al manga como al anime —pues ambos tipos de productos comparten argumentos narrativos y estilo visual— y a la creación de eventos para que los fans se reuniesen y cultivasen su afición común. Algunos de estos eventos son el *Salón del*

Manga de Barcelona (desde 1995), el *Salón del Manga de Jerez* (desde el año 2000) y *ExpoManga* (en Madrid desde el año 2002). Además, en España, como en muchos otros países, han surgido multitud de grupos de fans que se reúnen en plataformas digitales (y que muchas veces contactan con fans de Hispanoamérica o con hispanohablantes de todo el mundo). Estas sirven principalmente para debatir e intercambiar opiniones e interpretaciones sobre los cómics y las series de animación de culto; conocer a otros fans; compartir obras literarias o gráficas derivadas de los títulos favoritos de los fans (*fanfiction* y *fanart* respectivamente); y distribuir ilegalmente cómics y series de animación japoneses traducidos al español (*scanlation* y *fansubbing* respectivamente). Según Hernández-Pérez (2013), aunque es difícil ofrecer cifras del calado del fenómeno, parece que el *fandom* del manga continúa en expansión, como indican el aumento de visitas a los portales hispanos de traducciones fan de series japonesas (más de 28 millones al mes) y el intenso aumento de mangas publicados oficialmente (que se ha multiplicado por más de 7 desde el año 2000).

Por último, hemos revisado un conjunto de estudios afines a los Nuevos Estudios de Literacidad (NEL) que examina el éxito del manga entre los jóvenes, subraya su potencial pedagógico y aboga por conectar las prácticas letradas en torno a estos cómics con las de la educación formal (Allen e Ingulsrud, 2003, 2005, 2008; Alvermann y Heron, 2001; Chandler-Olcott, 2015; Chandler-Olcott y Mahar, 2003; Mahar, 2003; Vasquez, 2003). Por la novedad del campo y la dificultad de acceso a los participantes, la mayoría de estos trabajos son estudios de caso sobre fans individuales. Entre sus resultados más relevantes destacan la importancia de la comunidad en la iniciación y continuidad de cada miembro en la afición, por ejemplo, a través de la construcción de lazos de amistad, del intercambio de textos o de la resolución de dudas. Las interacciones entre aficionados facilitan el desarrollo de los conocimientos, destrezas y estrategias necesarios para leer manga, tales como manejar su lenguaje visual, identificar los sistemas de escritura japoneses, seguir la dirección de lectura adecuada o manejar las tecnologías de la comunicación para acceder al material y compartirlo con otros. Según estos estudios, los fans del manga aprenden a participar en prácticas letradas sofisticadas de manera informal —pero no automática— y estas prácticas

deberían gozar de más aceptación social en la educación formal, en las familias y en la sociedad en general.

2.3 El *scanlation*

Pese a la expansión de los productos de la cultura popular japonesa y al aumento de las prácticas de traducción fan de estos productos, la investigación sobre *scanlation* publicada hasta la fecha es muy escasa. Hemos encontrado trabajos sobre el fenómeno procedentes de tres corrientes: a) los estudios culturales; b) la traductología; y c) los Nuevos Estudios de Literacidad.

Los estudios culturales sitúan los orígenes del *scanlation* en la década de los noventa (Rampant, 2010) y atribuyen su desarrollo y auge a dos factores: a) la incapacidad de las industrias oficiales de satisfacer la creciente demanda de mangas traducidos de las numerosas comunidades de fans surgidas en todo el globo; y b) la expansión de Internet, que facilita a los aficionados las tareas colaborativas de reproducción, traducción, edición, distribución y promoción de mangas. Además, los estudios culturales conciben a los *scanlators* como “prosumidores” digitales que llevan a cabo actividades de intermediación cultural con el propósito de hacer accesibles los textos a aquellos fans que desean leerlos en su lengua materna y no quieren esperar a que se publique la traducción oficial (Hirata y Gushiken, 2012; Lee, 2011, 2012; Mangirón, 2012; Oliveira y Andrade, 2014; Rampant, 2010; Silva, 2015). Dentro de este conjunto de investigaciones, destacan aquellas que se ocupan de: a) los alcances comerciales y sociales de la distribución ilegal y gratuita de mangas a través de circuitos subalternos que llevan a cabo los *scanlators* (Freedman, 2017; Madeley, 2015; Oliveira y Andrade, 2014); y b) las interferencias del *scanlation* con los intereses de las editoriales comerciales (Lee, 2009).

La revisión de este cuerpo de estudios nos ha permitido comprender el papel que juega el *scanlation* como puerta de acceso a la cultura popular japonesa para muchos jóvenes de todo el mundo (Freedman, 2017). También, nos ha aportado datos sobre la visión

particular de los *scanlators* sobre los derechos de autor y sobre la idea extendida en el *fandom* de que la labor de los grupos de *scanlation* apoya indirectamente a las industrias culturales oficiales en lugar de perjudicarlas (Schodt, 2013; Wershler, Sinervo y Tien, 2014). Según los fans, las autoridades y las industrias oficiales no comprenden que el *scanlation* incrementa la afición por el manga y, por tanto, ayuda a las editoriales comerciales a ganar clientes potenciales. Asimismo, les da pistas sobre los títulos de manga que tendrán más éxito de ventas cuando se traduzcan oficialmente.

La traductología analiza las diferencias técnicas entre las traducciones fan (amateurs, colaborativas, en línea) y las traducciones oficiales de manga (profesionales, más individuales —supuestamente— y analógicas) y describe las tensiones que se generan entre *scanlators* y traductores profesionales (Aragão, 2016; Demirel y Görgüler, 2015; Fabretti, 2016; Ferrer-Simó, 2005; Jüngst, 2015; O’Hagan, 2008, 2009). La mayor parte de estos estudios adopta el punto de vista del traductor experto y un enfoque prescriptivo de la traducción (en el sentido de si es correcta o aceptable): trata las diferencias en las soluciones traductológicas como transgresiones o errores de los *scanlators* y recalca la escasa calidad de las traducciones fan (Darissurayya, 2015; Fernández-Costales, 2012; Díaz-Cintas y Muñoz-Sánchez, 2006; Inose, 2012). Por ejemplo, Ferrer-Simó (2005) pone en duda la fiabilidad de las traducciones fan y expone varios casos en los que los *scanlators* han tomado decisiones traductológicas incorrectas o poco recomendables. A continuación, ilustra el modo en que estas decisiones incorrectas se han convertido en las esperables por la audiencia —que ha accedido a la traducción fan antes que a la oficial— y han limitado la libertad de criterio del traductor profesional. Además, afirma que el único uso didáctico posible de las traducciones fan de mangas es servir como material para actividades de detección de errores de traducción. En la misma línea, Inose (2012) compara la calidad de las traducciones fan y las traducciones profesionales de manga para determinar si el *scanlation* tiene potencial para desarrollar destrezas de traducción. Llega a la conclusión de que no permite desarrollar destrezas de traducción profesional y que solo sirve para mejorar la velocidad en la traducción y practicar algunas estrategias en el tratamiento de referencias culturales y en la elaboración de notas del traductor.

Desde una perspectiva más etnográfica y émica, los estudios vinculados a los Nuevos Estudios de Literacidad (NEL) describen cómo se organizan los grupos transnacionales de *scanlation* en Internet. En un artículo que publicamos recientemente (Valero-Porras y Cassany, 2016), explicamos cómo los *scanlators* dividen las tareas en funciones interdependientes (limpieza de páginas escaneadas, traducción, composición tipográfica y corrección de mangas) y las asignan a miembros particulares según los conocimientos y habilidades de cada uno. También describimos cómo emplean el correo electrónico y Facebook para interactuar y resolver los problemas que supone la elaboración colaborativa de un producto por personas que proceden de distintos entornos geográficos, culturales y lingüísticos. En un estudio de corte sociológico basado en cuestionarios y observaciones de las plataformas empleadas por varios grupos de *scanlation*, Silva (2017) describe las rutinas de traducción y distribución de mangas a través de blogs y foros y concluye que los *scanlators* emplean la colaboración como forma de reafirmar su pertenencia al *fandom*. Otros trabajos que combinan la visión de los NEL con la multimodalidad (Huang y Archer, 2012; Valero-Porras y Cassany, 2015) señalan la utilidad pedagógica de la práctica para aprender lenguas y para comprender cómo cada grupo social desarrolla formas culturales propias de movilizar recursos semióticos diversos para construir el significado de un texto.

2.4 La representación de la identidad fan en la red

Hasta la fecha muy pocos estudios analizan cómo los miembros de culturas fan movilizan recursos semióticos diversos para proyectar una identidad relevante en las prácticas digitales de la comunidad en las que toman parte. El núcleo investigador más importante en este campo se encuentra en el Departamento de Lenguas de la Universidad de Jyväskylä (Finlandia) y está dirigido por la profesora Sirpa Leppänen. Las investigaciones de este grupo están conformadas por estudios de caso sobre jóvenes finlandeses que participan en *fandoms* en torno a intereses diversos, como el *fanfiction* (Leppänen, 2009, 2012); los videojuegos (Leppänen, Pitkänen-Huhta, Piirainen-Marsh, Nikula y Peuronen, 2009); el fútbol (Kytölä, 2012a, 2012b, 2013; Kytölä y

Androutsopoulos, 2012; Kytöla y Westinen, 2015); los deportes de riesgo (Peuronen, 2011; 2013; 2017); y el *heavy metal* cristiano (Jousmäki, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015).

Apoyándose en la sociología, los estudios culturales, la sociolingüística, la etnografía y el análisis del discurso, las primeras investigaciones publicadas por el grupo prestan especial atención a las funciones y significados sociales de las elecciones multilingües de los participantes (Leppänen, 2007, 2012; Leppänen y Perounen, 2012). Los resultados muestran que: a) los jóvenes finlandeses acceden y participan en comunidades transnacionales en torno a actividades u objetos de la cultura popular global y seleccionan el inglés como lengua vehicular en la comunicación con otros aficionados de orígenes geográficos, culturales y lingüísticos alejados; y b) cuando se comunican con otros fans finlandeses, los participantes introducen cada vez más recursos lingüísticos del inglés y de otras lenguas extranjeras y los mezclan deliberadamente —a veces de forma creativa y a veces de forma convencional— con su lengua nativa. En este último caso, los recursos lingüísticos del inglés sirven a los participantes para diversos propósitos, como:

- *Construir una identidad translocal.* Habitualmente, los participantes de estos estudios de caso destacan los imaginarios, intereses, valores y estilos de vida compartidos por todos los miembros de la cultura fan global por encima de su identidad (y su lengua) nacional finlandesa, aunque esta no queda totalmente oculta.
- *Mostrar conexiones afectivas, sociales y culturales con los objetos del fandom.* Por ejemplo, los fans de series norteamericanas o británicas que publican *fanfiction* emplean palabras del inglés para rendir homenaje a sus obras de culto.
- *Demostrar su capital cultural.* Por ejemplo, los aficionados a los videojuegos emplean jerga especializada, predominantemente en inglés.
- *Experimentar de forma lúdica y transgresora con el lenguaje,* puesto que los *fandoms* se vinculan al ocio, al entretenimiento y a la creatividad.

- *Adherirse a las normas lingüísticas específicas del grupo*, pues cada comunidad de fans desarrolla expectativas concretas sobre los usos —monolingües o multilingües— considerados aceptables y correctos en las prácticas del grupo.

En definitiva, la mezcla de recursos de varias lenguas —donde cada recurso apunta a significados sociales y genera efectos pragmáticos distintos— sirve a los fans para legitimarse como miembros de la comunidad, para construir una imagen positiva de sí mismos y para negociar su estatus.

Frente a los primeros estudios centrados en el multilingüismo, los estudios más recientes del grupo de Jyväskylä examinan las prácticas de apropiación, bricolaje, recontextualización y transformación de recursos y materiales semióticos multimodales previos, que llevan a cabo los jóvenes fans finlandeses para establecer, mantener y transformar sus identidades particulares en las prácticas digitales de la comunidad (Leppänen y Häkkinen, 2012; Leppänen y Kytölä, 2015; Leppänen, Kytölä, Jousmäki, Perounen y Westinen, 2014). Estos estudios ponen el énfasis en aspectos como:

- *La intertextualidad*, es decir, el modo en que los discursos de los aficionados entretejen materiales procedentes de diversos textos y discursos valorados en la comunidad.
- *La convergencia entre modos semióticos* y la imposibilidad de analizar los recursos lingüísticos independientemente de otros como los gráficos, los tipográficos o los auditivos, especialmente en la comunicación digital.
- *La agencia de los participantes* a la hora de seleccionar, transformar y diseminar los materiales y recursos semióticos de los que se apropian.
- *La formación de repertorios o conjuntos de recursos semióticos multimodales específicos de cada cultura fan* para distinguirse de otros individuos, grupos y ámbitos sociales, como los padres, la escuela u otras subculturas juveniles.

Nuestro trabajo se apoya en los avances teórico-metodológicos de estos estudios. Nuestros puntos en común son: a) el abandono de la visión de la lengua como un sistema compacto de unidades y categorías; b) el foco de atención en los recursos lingüísticos que circulan globalmente en las actividades digitales del *fandom* y que, junto con los de otros modos, se movilizan en prácticas sociales concretas para construir identidades particulares; c) la metodología basada en el análisis detallado de las elecciones semióticas de los participantes (y los motivos y efectos de cada elección); y d) la interpretación de las elecciones semióticas de los participantes en relación con las ideologías del *fandom*.

Al margen del grupo finlandés, otros académicos se han ocupado recientemente de la construcción de identidades en comunidades de fans en línea en otros contextos geográficos. Uno de los *fandoms* que se ha investigado con más frecuencia es el del *hip hop*. Por ejemplo, Androutsopoulos (2007, 2009) explora el modo en que algunos aficionados alemanes al *hip hop* se apropian de las prácticas y estilos expresivos de esta subcultura para proyectar identidades *glocales* (que apuntan simultáneamente al país de origen y a la subcultura global). Sin embargo, este estudio se aleja de nuestro enfoque etnográfico, ya que se limita al análisis lingüístico (y descontextualizado) de interacciones escritas en línea a partir de categorías predefinidas, como la representación escrita de marcas de oralidad, la presencia de formas lingüísticas no estándar, la variación ortográfica y la inclusión de ítems procedentes de lenguas distintas del alemán.

Con un marco teórico consistente con el nuestro y basado en los conceptos de *translanguaging* (García y Li, 2014), cultura participativa (Jenkins, 2006) e identidad (Darvin y Norton, 2015), Barrett (2011) explora etnográficamente cómo un conjunto de estudiantes de origen puertorriqueño y afroamericano de una escuela estadounidense movilizan distintos recursos lingüísticos para crear contenidos digitales y musicales vinculados a su afición al *hip hop*. El factor que más nos distancia de este trabajo es su localización en un contexto educativo formal y su carácter intervencionista (pues a los participantes se les asigna una tarea).

Por su parte, Schreiber (2015) presenta un estudio de caso etnográfico sobre las prácticas letradas multilingües y multimodales en Facebook de un joven serbio al que llama Aleksandar. Para nuestra investigación, el aporte más significativo de este estudio es la descripción del modo en que Aleksandar integra imágenes, vídeos y múltiples lenguas y variedades en expresiones unificadas de su identidad fan. Según Schreiber, la hibridez, la complejidad y la sofisticación semióticas de las prácticas de Aleksandar contrastan con las pedagogías actuales de lenguas extranjeras, donde todavía prevalecen las ideologías monolingües y monomodales de la comunicación.

Por último, Varis y Wang (2011) analizan los textos que un joven chino aficionado al *hip hop* crea y sube a la red. La tesis central de esta investigación es que, en Internet, la creatividad lingüística está constreñida o enmarcada por conjuntos de normas o convenciones socioculturalmente específicas. Estas normas o convenciones pueden haberse generado en grupos sociales formados al margen de las instituciones (normatividad vernácula).

En cuanto a los estudios centrados en otros objetos o actividades de culto, Black (2005, 2009) y Thorne y Black (2011) centran su atención en el *fanfiction* y describen cómo los autores construyen una imagen de sí mismos en su perfil en Fanfiction.net, en las notas del autor que introducen en sus historias y en el mismo cuerpo de las narraciones. Estos trabajos, encuadrados en los Nuevos Estudios de Literacidad (NEL), ponen el énfasis en el modo en el que las tecnologías y entornos digitales donde ocurren las prácticas de *fanfiction* influyen en la representación de la identidad de los autores. En otro trabajo afín a los NEL, Roozen (2009) aborda etnográficamente el caso de Kate, una *fanficcer* experimentada que también estudia Literatura Inglesa en la universidad. Roozen analiza el modo en el que Kate reutiliza recursos, destrezas y textos del *fanfiction* en las prácticas letradas dominantes de la universidad (ej.: apuntes, trabajos, exámenes de literatura, propuestas de comunicación en conferencias, etc.). Llega a la conclusión de que las actividades de *fanfiction* facilitan y enriquecen la participación de Kate en las asignaturas de literatura y han fortalecido su motivación para continuar con sus estudios de postgrado y especializarse en composición creativa de textos. Roozen pone de relieve la necesidad de prestar más atención —teórica, metodológica y pedagógica— al papel

de las prácticas vernáculas como el *fanfiction* en la creación de identidades sociales específicas y en las relaciones de interdependencia y sinergia que establecen con las prácticas letradas de la educación formal.

Por su parte, Newon (2011) estudia el modo en que unos aficionados a los videojuegos MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game), concretamente a *World of Warcraft*, representan su estatus en la comunidad cada vez que juegan una partida. Según Newon, los jugadores emplean canales y modos variados (ej.: comunicación oral, chat escrito, gestos y apariencias de sus avatares) para remarcar su pertenencia al grupo y su grado de pericia y prestigio. Algunas prácticas semióticas concretas para representar una posición jerárquica alta son: el empleo de un registro lingüístico estereotípicamente masculino, vocabulario técnico, armaduras pesadas o gestos asertivos de los avatares.

Jones (2011) se ocupa de la comunidad *skater* (aficionados al monopatín) y analiza las maneras socioculturalmente específicas de representar el cuerpo en los vídeos que comparten en la red. Según Jones, estos vídeos conforman géneros textuales específicos desarrollados en el seno del *fandom* y presentan estructuras narrativas, ángulos de cámara y posturas corporales específicos. Estos artefactos sirven para cohesionar la comunidad, verificar la pertenencia de cada miembro al grupo y negociar su estatus (ej.: demostrando la creciente destreza en la ejecución de movimientos con el monopatín).

Staeher (2014b) explora cómo un conjunto de adolescentes daneses fascinados por las teorías de la conspiración en torno a los Illuminati acceden al imaginario de la sociedad secreta plasmado en productos de la cultura popular (ej.: vídeos de sus raperos favoritos y otros artistas como Lady Gaga), se apropian del mismo y lo recontextualizan en sus prácticas sociales digitales (ej.: fotos y textos en Facebook). Staeher pone de relieve el modo en que Internet facilita la circulación de recursos semióticos vinculados a realidades socioculturales específicas y las apropiaciones locales por grupos de aficionados.

Con un foco similar, un pequeño grupo de investigadores dirigidos por Alastair Pennycook explora el rol de la música popular global —particularmente

norteamericana— en las prácticas lingüísticas locales de jóvenes de Mongolia y Bangladesh, aficionados a bandas nacionales e internacionales (Dovchin, 2011; Dovchin, Sultana y Pennycook, 2015; Sultana, Dovchin y Pennycook, 2013, 2015). Los estudios concluyen que estos jóvenes no imitan o copian las formas culturales y lingüísticas occidentales, sino que las refunden con las locales y, así, crean nuevas formas lingüísticas híbridas y difícilmente clasificables como inglés, mongol o bengalí. Uno de los propósitos principales de estos estudios es poner de relieve la importancia de explorar las prácticas comunicativas vernáculas vinculadas a la cultura popular global y a las comunidades que se forman en torno a la misma: “we need to take popular culture seriously in contemporary society because the transmodal performance of popular culture is producing new identities through transgressive and performative acts” (Dovchin, 2011, p. 320).

Apenas existen investigaciones que exploren la construcción discursiva de la identidad fan en las prácticas digitales de las comunidades de aficionados al manga. El estudio más afín al nuestro es el de Jonsson y Muhonen (2014), cuyos objetivos son: a) describir algunas prácticas multilingües de dos fans adolescentes en sus perfiles de Facebook; y b) analizar cómo las participantes recontextualizan material de mangas, como imágenes y léxico japonés, para remarcar su devoción por la cultura nipona. Este estudio no aporta demasiados detalles sobre el contexto sociocultural global en que se enmarcan las prácticas digitales de las jóvenes, ni sobre las relaciones entre las distintas actividades y espacios virtuales en los que participan.

En definitiva, vista esta investigación previa, nuestro trabajo pretende aportar datos sobre la construcción discursiva de la identidad en un *fandom* poco estudiado hasta la fecha desde esta perspectiva —y completamente inexplorado en el contexto español e hispanoamericano— y lograr una visión más compleja sobre el mismo, apoyándonos en instrumentos etnográficos y del análisis del discurso.

II.
MARCO TEÓRICO

3. UNA VISIÓN ANTIESENCIALISTA DE LA LENGUA

Language, in other words, is not an object ‘out there’ that is awaiting description from a linguist. Rather it is being constantly made and remade by speakers, who are not merely articulating or animating a pre-existing system, a language, but who are languaging, that is, they are ‘doing language’ (Deumert, 2014, p. 21-22).

There has been a move from seeing language as discrete entities that mark the ethnic, cultural, and/or national identities of particular groups of people in an unproblematic way to viewing language as part of a repertoire consisting of linguistic and other multimodal resources for communicative and identity work (Preece, 2016, p. 5).

3.1 Introducción

En este capítulo, explicamos con mayor detalle la visión de la lengua denominada como “antiesencialista” según Androutsopoulos (2013a), Jørgensen (2008), Kytölä y Westinen (2015), Pennycook (2004) y Varis y Wang (2011), entre otros. Influidos por la filosofía postestructuralista, estos autores cuestionan las ideas establecidas sobre la existencia de distintos sistemas lingüísticos autónomos (chino, español, inglés, andaluz, etc.) a la luz de la heterogeneidad de la actividad comunicativa real. Numerosos estudios recientes documentan empíricamente la naturaleza fluida (en términos de multilingüismo y multimodalidad) de las prácticas comunicativas actuales (Canagarajah, 2011; Li, 2011; Malsbary, 2016; Pennycook, 2016a, 2016b; Pennycook y Otsuji, 2014; Seargeant y Tagg, 2011). En cada contexto comunicativo, para lograr sus fines los hablantes ponen en juego todos sus conocimientos lingüísticos, sin prestar atención a las clasificaciones establecidas de idiomas, variedades o tipos de recursos.

Uno de los ámbitos donde la complejidad de la comunicación se hace más evidente es el de los *fandoms* transnacionales vinculados a objetos de la cultura popular, global y digital. En línea los fans responden a textos generados en otros contextos e interactúan con usuarios de distintos orígenes, etnias, nacionalidades y culturas. La diversidad de personas y textos que entran en contacto es inmensa y frecuentemente ocasiona mezclas

no convencionales de modos, lenguas, alfabetos y variedades y los hablantes no siempre tienen conciencia de las fronteras que existen entre ellos (Barrett, 2011; Schreiber, 2015). Además, Internet aumenta las posibilidades para el uso de múltiples lenguas y modos, no solo por el acceso a textos variados y a interlocutores diferentes, sino también por las múltiples herramientas que los usuarios aprovechan para interactuar en la red (ej.: diccionarios, traductores, repositorios de imágenes, programas de edición de vídeo, enciclopedias, etc.).

Una de las principales consecuencias de estas observaciones ha sido el cuestionamiento de la validez de las definiciones tradicionales y dominantes de *lengua*, *dialecto* o *variedad*, como códigos definidos pertenecientes a comunidades de habla específicas. En su lugar, múltiples autores contemporáneos asumen que la comunicación trasciende el uso de lenguas particulares e independientes y definen “la lengua” como una actividad semiótica en la cual un hablante moviliza recursos comunicativos diversos según el contexto y sus propios intereses retóricos (Blommaert, 2010, 2013; Creese y Blackledge, 2010, 2015; Creese, Blackledge y Hu, 2016; Heller 2011; Jørgensen et al., 2011; Page et al., 2014; Ritzau y Madsen, 2016; Ruuska, 2016).

En el primer apartado del capítulo definimos la lengua como una actividad de construcción de significados en lugar de como un objeto, código o sistema discreto. A continuación, argumentamos a favor del concepto de *repertorio comunicativo* (Busch, 2012; Rymes, 2010, 2015; Rymes y Leone, 2014) como el conjunto individual, complejo e integrado de conocimientos y recursos semióticos que construye y maneja cada hablante. Por último exponemos brevemente dos teorías vinculadas a la idea de que la comunicación no se confina al uso de lenguas separadas entre sí y de otros modos semióticos: el *translanguaging* (García y Li, 2014) y la *multimodalidad*. Sobre esta segunda teoría, puesto que existen diferentes enfoques, seguiremos la *perspectiva socio-semiótica* (Bezemer y Kress, 2016; Kress, 2010), que es la más coherente con nuestras preguntas de investigación, marco teórico y diseño metodológico, como argumentaremos.

3.2 La lengua como actividad

Múltiples autores han cuestionado en los últimos años la idea de que las lenguas son conjuntos formalizados de unidades y categorías (fonemas, morfemas, unidades léxicas, reglas gramaticales, etc.) que se encuentran en la realidad y que pueden aislarse, abstraerse, diseccionarse, estudiarse y reificarse. Lo que tradicionalmente comprendemos por lenguas no son objetos reales, sino construcciones sociales. Tagg resume este enfoque de la siguiente manera:

What we tend to experience as different languages (English, French, Chinese) are to some extent social constructs, often tied up with national identity: that is, the boundaries of these languages are defined and controlled for the purposes of nation-building and political security. The boundaries determining a particular language (what, for example, counts as ‘English’ and what counts as ‘French’) are not wholly natural phenomena but are laid down by people in their attempts to standardize and codify a nation’s language use. However, given the shared stories of many languages, the constant contact between them and the increasing global circulation of bits of language, in reality these boundaries remain fuzzy. (...) Although it is possible to argue that the construction and reification of national languages has never accurately reflected actual practices, it may be the case that at one time (between the 18th and the 20th centuries) the codification of discrete languages better matched a model of social organization that no longer holds true in the 21st century (2015, p. 201).

Según esta visión, lo que comúnmente se conoce por lenguas —y se enseña en las aulas de idiomas— son conjuntos de usos lingüísticos históricos, social e institucionalmente privilegiados, estilísticamente marcados y acompañados de ideologías y discursos determinados. Por tanto, asumir que las lenguas son categorías empíricas que designan sistemas (discretos, definidos, estructurados y regulares) de signos convencionales gobernados por reglas plantea problemas para analizar muchas prácticas de la comunicación contemporánea. Como afirma Pennycook, “what people do with and make of language in their everyday practices is always likely to be distant from the abstractions of institutional planning” (2016a, p. 128).

En este trabajo, consideramos que las etiquetas convencionales de lenguas y variedades siguen siendo relevantes en el análisis de las prácticas lingüísticas siempre que

asumamos que no son realidades empíricas, sino construcciones sociales e ideológicas (Pennycook y Otsuji, 2016). La importancia de mantener estas construcciones en el análisis se debe a que:

- *Reflejan visiones dominantes de las lenguas en nuestra sociedad.* Por esta razón, las personas afirman que dominan un número determinado de idiomas; otorgan más estatus y prestigio a algunas lenguas y variedades que a otras; se identifican con algunas y con otras no; etc.
- *Tienen efectos materiales.* Por ejemplo, en las políticas lingüísticas, en los métodos de enseñanza, en los exámenes de nivel de lenguas, etc.

Sin embargo, también nos alineamos con las corrientes sociolingüísticas actuales que defienden que la lengua emerge en prácticas sociales concretas y situadas social e históricamente (Makalela, 2015; Maybin y Swann, 2010), y que la definen “as an activity rather than a structure, as something we do rather than a system we draw on, as a material part of social and cultural life rather than an abstract entity” (Pennycook, 2010, p. 2). Esta visión se apoya en varios presupuestos:

- *La lengua es un fenómeno local.* La lengua se negocia y se construye en interacciones sociales situadas y, por tanto, no puede analizarse como un sistema abstracto al margen de los contextos (semióticos, situacionales, socioculturales) en que ocurren estas interacciones. Los recursos semióticos que movilizamos en una práctica comunicativa determinada responden a las condiciones de la situación comunicativa y al modo en el que interpretamos el contexto (ej.: necesidades, propósitos, expectativas, conocimientos y actitudes de los participantes).
- *El significado de los recursos semióticos (lingüísticos y otros) no es arbitrario, cerrado y estático.* El significado de una palabra, una variante fonética o un color no reside en la palabra, la variante fonética o el color. El significado de un recurso semiótico no se codifica y se transmite de manera transparente cada vez que se emplea, sino que emerge en cada episodio de comunicación, se construye a partir de la interacción entre múltiples factores (interlocutores, intenciones, tradición cultural,

géneros discursivos, recursos, etc.) y es producto de la práctica social en la que se usa. Por ello, está intrincado en la propia práctica social.

- *La sistematicidad en las lenguas se explica por procesos históricos de sedimentación.* La asociación convencional entre formas y significados y otras regularidades (ej.: reglas gramaticales) se produce a través de la reiteración de actuaciones lingüísticas en situaciones comunicativas similares a lo largo del tiempo y del espacio. La iteración genera que ciertos usos lingüísticos adquieran significado, acumulen fuerza y sean percibidos como los habituales, idóneos, adecuados o esperables en un contexto determinado. La lengua está, por tanto, mediada y constreñida por patrones de uso históricamente sedimentados. En cada episodio comunicativo, los hablantes realizan adaptaciones o cambios y, en consecuencia, erosionan o transforman contantemente estos patrones de uso (Pennycook, 2007a).

Encontramos antecedentes de este enfoque en la etnografía de la comunicación (Hymes, 1964) o, incluso, en las ideas de Sapir, quien en el primer tercio del siglo XX argumentaba que la lingüística debía sustituir el foco en la descripción teórica de las estructuras formales de la lengua por perspectivas más antropológicas, sociológicas y psicológicas sobre la comunicación (Sapir, 1929, citado en Hymes, 1964). Más recientemente, Yngve (1996) acuñó el término *lingüística humana* para enfatizar que la lengua solo existe en las actividades que llevan a cabo los hablantes. Simultáneamente, Hopper (1998) desarrolló su teoría de la *gramática emergente*, que se opone a la visión de lengua como código fijo o sistema de signos que relacionan formas con significados de manera estática. Hopper emplea por primera vez la metáfora de la sedimentación para explicar que las regularidades lingüísticas son los usos que se han observado recurrentemente en distintas actividades de comunicación social. Para Hopper, el adjetivo *emergente* subraya que la sedimentación es parcial o constante, puesto que los hablantes introducen ajustes o innovaciones en cada ocasión. Por tanto, la lengua no es un objeto completo, sino un proceso; está en continua construcción.

Este enfoque conlleva algunas implicaciones sociolingüísticas. En primer lugar, desplaza la estructura de las lenguas del foco de estudio y fija la atención en los

hablantes, en cómo movilizan recursos semióticos para comunicarse y en las motivaciones, el potencial y los efectos pragmáticos de sus elecciones semióticas. En segundo lugar, emplea la noción de *práctica lingüística* como unidad de análisis. Las prácticas lingüísticas son las maneras en las que los individuos movilizan recursos lingüísticos que confluyen con recursos de otros modos semióticos, con los que se integran inextricablemente. Las prácticas lingüísticas se insertan en prácticas sociales más amplias. Están vinculadas a actuaciones y patrones comunicativos convencionales de comunidades particulares y contribuyen a la construcción y representación de identidades sociales (Page et al., 2014).

3.3 El repertorio comunicativo

En línea con la visión de la lengua como una actividad y no como un objeto, empleamos el concepto de *repertorio comunicativo* para dar cuenta del material que se moviliza en dicha actividad (Androutsopoulos, 2014; Bristowe, Oostendorp y Anthonissen, 2014; Busch, 2012; Heller, 2007; Pennycook y Otsuji, 2014; Rampton, 2011; Rymes, 2015).

Otsuji y Pennycook definen los repertorios comunicativos como “conventionalized constellations of semiotic resources for taking action—that are shaped by the particular practices in which individuals engage” (2010, p. 248). Por tanto, son conjuntos integrados de recursos semióticos asociados a distintas lenguas y modos que los hablantes manejan, mezclan y manipulan en situaciones comunicativas determinadas y de los que se sirven para proyectar identidades particulares. Los hablantes seleccionan, combinan y usan estos recursos de manera más o menos creativa según el contexto, sus experiencias previas, sus creencias y preferencias o sus propósitos. En cada ocasión, los hablantes contribuyen a consolidar, reproducir o alterar las convenciones existentes en esa situación o a crear otras nuevas.

Recordemos que el término no es nuevo. El origen se remonta al trabajo de Gumperz (1964), quien ya hablaba del repertorio verbal de dos poblaciones rurales para referirse al conjunto de formas socialmente aceptadas de formular mensajes en las prácticas

comunicativas que ocurren en el seno de cada comunidad de habla. Recientemente, numerosos autores que estudian prácticas plurilingües (particularmente en la red o en contextos urbanos donde la diversidad étnica y cultural es inmensa) han recuperado el término y le han otorgado un tinte más individual y distanciado de espacios geográficos acotados y de nociones tradicionales de comunidad de habla (Androutsopoulos, 2014; Blommaert y Rampton, 2011; Busch, 2012).

El repertorio comunicativo de los hablantes puede describirse a partir de varias características. La primera de ellas es que *es biográfico*. La construcción del repertorio comunicativo está íntimamente ligada a la trayectoria personal de cada uno. Examinar el repertorio comunicativo de una persona da idea de múltiples aspectos de su vida y de sus experiencias (locales y globales), como: las oportunidades y las restricciones que ha tenido a la hora de acceder a ciertos ámbitos y escenarios sociales; el tipo de entornos de aprendizaje en los que ha participado (y a los que no ha tenido acceso); los espacios (geográficos y sociales) por los que se ha movido; etc. (Blommaert y Backus, 2013).

La segunda característica es que *se compone a través de diversas rutas de aprendizaje*. Los hablantes incorporan recursos a su repertorio a través de la participación en prácticas diversas, desde el aprendizaje formal en instituciones educativas hasta encuentros fugaces con hablantes de cualquier lengua y cultura, pasando por viajes y estancias en el extranjero o interacciones con textos y usuarios de la web. En un mundo caracterizado por la movilidad y el acceso a grupos sociales diversos (Appadurai, 1996), es cada vez más difícil anticipar cómo será el repertorio comunicativo de alguien atendiendo exclusivamente a “la comunidad de habla de procedencia”.

En tercer lugar, *es fragmentario*. Los hablantes no dominamos ninguna lengua en su totalidad, ni siquiera la que denominamos materna. Nuestro repertorio comunicativo no está formado por lenguas completas (entendiendo estas como objetos codificados y abstractos), sino por recursos semióticos específicos vinculados a las denominadas lenguas nacionales, y a diversas variedades y registros. Cutler (1999) expone un ejemplo vinculado al *fandom*: Mike, un adolescente neoyorkino de raza blanca y de clase media-alta, había aprendido un conjunto limitado de formas lingüísticas del AAVE (*African American Vernacular English*) y las introducía en muchas prácticas

lingüísticas cotidianas. El AAVE se suele asociar con grupos sociales distintos al de Mike, pero este empleaba formas de este dialecto para señalar su afiliación con la cultura del *hip hop*. Blommaert (2010) emplea la expresión *repertorio truncado* para subrayar la hibridez semiótica de los recursos que manejamos y la asimetría en las destrezas (de habla, lectura, escritura) para usar estos recursos, desde el manejo sofisticado de aquellos que usamos cotidianamente al mero reconocimiento de otros, como los alfabetos de lenguas alejadas. Nuestros repertorios evolucionan con el tiempo: unos recursos se incorporan, otros se olvidan parcialmente, etc.

Según Busch, la principal ventaja del concepto de repertorio es que nos permite abordar los conocimientos y prácticas comunicativas de los hablantes desde un enfoque más holístico e integrador, “thus enabling a move away from thinking languages and codes as bounded entities” (2012, p. 521). Esta idea conecta con la noción de *translanguaging*, que explicamos a continuación.

3.4 El *translanguaging*

Los avances de la última década en los estudios sobre la comunicación multilingüe han consolidado el interés académico en torno al término *translanguaging* (Canagarajah, 2011; Creese y Blackledge 2010, 2015; García 2009; García y Li, 2014; García y Lin, 2017; García y Sylvan, 2011; Li, 2011; Makalela, 2015; Malsbary, 2016; McSwan, 2017; Otheguy, García y Reid, 2015). A diferencia de otros conceptos cercanos del mismo campo, como *bilingüismo*, *multilingüismo* o *code-switching*, el *translanguaging* no se basa en ideas de alternancia o dominio de lenguas separadas (o de salto entre sí), sino en metáforas de movimiento fluido por un repertorio complejo para explicar “how people mix languages in various, intricate ways that defy easy categorization into one or another language” (Tagg, 2015, p.199).

3.4.1 Orígenes y morfología del término

El término *translanguaging* procede de la enseñanza de lenguas y se atribuye a Williams (1996), quien lo empleó para describir prácticas pedagógicas en aulas bilingües en las que el *input* se hacía en una lengua y el *output* en otra. García (2009) amplió la noción para referirse a las prácticas discursivas de los hablantes que manejan recursos de diversas lenguas para construir significados. De este modo, pretendía criticar la limitada visión de las lenguas como entidades aislables, extendida por muchos contextos educativos, y sustituir las ideologías monolingües dominantes por visiones más pluralistas que reconociesen la riqueza de recursos lingüísticos que los alumnos traen a las clases. El concepto ha penetrado en la sociolingüística donde, nutriéndose de la corriente denominada *vague linguistique* (Makoni y Makoni, 2010) y del concepto de *prácticas transidiomáticas* (Jacquemet, 2005), se emplea no solo para referirse a la combinación de distintas lenguas en un intercambio, sino también a su confluencia y a la superación de las fronteras ideológicas que hay entre ellas: “translanguaging is both going between different linguistic structures and systems and going beyond them” (Li, 2011, p. 1222).

El término *translanguaging* es un neologismo de difícil traducción. El prefijo *trans-* pone de relieve la confusión que genera la dicotomía que existe entre monolingüismo y multilingüismo (García y Li, 2014) y que se resume en tres ideas: a) los prefijos *mono-* y *multi-* dan a entender que las lenguas se pueden delimitar con nitidez y contabilizar fácilmente; b) estas categorías no establecen claramente “cuánto de una lengua” hay que saber para considerar que se es bilingüe, trilingüe, cuatrilingüe, etc.; y c) los llamados monolingües conocen elementos sueltos de otras lenguas y también emplean recursos de distintas variedades, códigos, registros, etc., con lo cual sus prácticas comunicativas no son tan homogéneas o monolíticas como la etiqueta *monolingüe* sugiere (Canagarajah y Liyanage, 2012; Tsokalidou, 2016).

Makoni (2012, 2013) va más allá y argumenta que el prefijo *trans-* tampoco logra escapar del todo a la perspectiva esencialista, pues presupone que hay sistemas predefinidos que se pueden atravesar o combinar. Sin embargo, no debemos olvidar que las lenguas (como objetos contables) sí existen en la conciencia de las personas y

median sus creencias, actitudes y actuaciones lingüísticas. A través del prefijo *trans-*, esta teoría asume que las lenguas son constructos sociales al tiempo que pone de relieve que las prácticas lingüísticas reales de los individuos van más allá de los límites entre estas lenguas.

En cuanto al empleo del gerundio (*-linguaging*), la forma verbal subraya la visión de la lengua como una actividad o como un proceso. Como afirma Staehr, “communication is best described as the practice of linguaging, rather than the use of languages” (2014a, p.12). La lengua es producto de la acción social y, por tanto, emergente y dinámica.

3.4.2 Presupuestos teóricos

La teoría del *translanguaging* se fundamenta en varias ideas. En primer lugar, las lenguas no existen en la mente de los individuos como sistemas completos y autónomos, es decir, no procesamos las lenguas de manera modular. La destreza para comunicarnos no consiste en el conocimiento o dominio de lenguas separadas, sino en el desarrollo de un repertorio integrado y de las habilidades para seleccionar recursos semióticos adecuados a nuestros propósitos y a cada situación comunicativa.

En segundo lugar, tratar de categorizar las mezclas no convencionales de recursos lingüísticos que se generan en muchas prácticas comunicativas contemporáneas puede no concordar con la propia visión de los participantes. Por esta razón, esta teoría aboga por los análisis lingüísticos que integran el punto de vista del hablante sobre su propia actuación verbal: “translanguaging starts from the speaker, rather than the code or language” (Creese y Blackledge, 2015, p. 28).

En tercer lugar, esta teoría enfatiza el uso creativo y crítico que hacen los hablantes de los recursos y del poder transformador de sus prácticas. Como afirma Li a propósito del concepto de *translanguaging*, “it is transformative in nature [...] it is not a space where different identities, values and practices simply co-exist, but combine together to generate new identities, values and practices” (2011, p. 1223).

Por último, el análisis de la construcción de la identidad en las prácticas lingüísticas parte de los recursos que se usan en actividades comunicativas concretas y observables. Como afirma Blommaert, “to understand linguistic identity, we need to analyse the actual linguistic, communicative and semiotic resources that people have, not the abstract and ideological representations of such resources” (2010, p. 102). El análisis ha de dar cuenta de las motivaciones de los hablantes para seleccionar esos recursos, de las funciones que desempeñan, de las connotaciones socioculturales que comportan y de cómo se emplean de manera interconectada (De Fina y Perrino, 2013; García, Flores y Chu, 2011; García y Li, 2014).

Los estudios de *translanguaging* han aportado evidencias sobre la fluidez lingüística en prácticas comunicativas variadas, tales como: a) letras e interacciones de grupos vinculados a la cultura *hip hop* en todo el globo (Pennycook, 2007a); b) conversaciones en establecimientos comerciales y otros espacios en barrios metropolitanos caracterizados por el contacto de personas muy diversas debido al turismo o a la inmigración (Creese et al., 2016; Pennycook y Otsuji, 2014); c) conversaciones de chat entre personas de distintos orígenes nacionales, étnicos y lingüísticos (Seargeant y Tagg, 2011); y d) el uso cotidiano e internacional de vocablos compuestos que mezclan recursos procedentes de diversas lenguas, como *chai latte*. Esta expresión se refiere a una bebida atribuida a la empresa norteamericana Starbucks, cuya denominación procede de la unión de *cāy* (‘té’ en hindi, panyabí, turco y otros idiomas) y *latte* que, aunque significa ‘leche’ en italiano, designa una especie de café más cremoso que el *capuccino* y no tradicional de Italia (Christiansen, 2015).

3.5 La multimodalidad

Si la teoría del *translanguaging* subraya la interconexión entre recursos lingüísticos asociados a distintas lenguas y variedades, la noción de *multimodalidad*⁸ pone el énfasis

⁸ A propósito de la denominación *multimodalidad*, Pennycook (2007a) critica que, al igual que ocurre con el término *multilingüismo*, el prefijo *multi-* implica la existencia de distintos modos semióticos separables y autónomos. Por ello, propone sustituirlo por *transmodalidad*. Aunque este término parece más

en la convergencia de la lengua con otros modos semióticos (Ajayi, 2009; Bezemer y Kress, 2016; Domingo, Jewitt y Kress, 2015; Early, Kendrick y Potts, 2015; Iedema, 2003; Jewitt, 2016; Keating, 2016; Kress, 2010; O'Halloran y Smith, 2011).

El concepto de multimodalidad emergió con fuerza entre los últimos años del siglo XX y los primeros años del siglo XXI (Kress, 1997; Kress, Jewitt, Ogborn y Tsatsarelis, 2001; Kress y van Leeuwen, 1996; van Leeuwen, 2005). Su propósito era cuestionar el papel central y privilegiado de la lengua en el estudio de la comunicación y poner de relieve que todos los modos semióticos que confluyen en un texto contribuyen a construir su significado. La multimodalidad comprende la lengua como un modo más dentro de un conjunto más amplio y complejo de modos de representación. Los estudios sobre multimodalidad se basan en dos presupuestos (Adami, 2016):

- *Toda la comunicación humana es multimodal.* El auge en los estudios sobre multimodalidad coincide con el desarrollo de la comunicación digital porque esta ha hecho más evidente la naturaleza intrínsecamente multimodal de los textos. Por ejemplo, en los textos que emplean eminentemente el lenguaje escrito convergen otros modos como la tipografía o la disposición gráfica (*layout*). Los análisis que examinan los recursos lingüísticos de manera exclusiva y aislada del resto de modos son insuficientes para explicar cómo se construye el significado.
- *Cada modo tiene potenciales y limitaciones específicos, según su materialidad sensorial (visual, auditiva, táctil, etc.) y las funciones que cada comunidad le ha atribuido históricamente.* Por ejemplo, los libros de anatomía suelen emplear dibujos realistas a color para identificar y representar con precisión órganos del cuerpo, en lugar de describir su apariencia mediante lenguaje escrito. Sin embargo, que los modos tengan potenciales y limitaciones diferentes no implica que cada uno se corresponda con un conjunto especializado, nítido y exclusivo de significados y

coherente con el término *translanguaging* y las ideas de fluidez e inseparabilidad en que se basa, hemos decidido continuar empleando *multimodalidad* por dos razones: a) la noción de *transmodalidad* no se ha teorizado suficientemente mientras que el aparato teórico y analítico de los estudios sobre multimodalidad está muy desarrollado; y b) consideramos que la noción de *transmodalidad* no aporta novedades relevantes más allá de lo sugerente de la denominación, pues Kress y van Leeuwen ya reconocían en su obra *Reading images: the grammar of graphic design* (1996) que las fronteras entre los distintos modos semióticos y los roles tradicionalmente adscritos a cada uno son difusos y se transforman cada vez más con las prácticas de comunicación digital.

funciones. Por ejemplo, en una película la emoción de los personajes se puede transmitir a través de los diálogos, los gestos, la música o los decorados. Las relaciones que se establecen entre los modos que convergen en un texto son clave para comprender cada episodio de comunicación.

Encontramos un antecedente de los estudios sobre multimodalidad en la defensa de Harris (1990, 1998) de una *lingüística integral*, que asuma que la lengua está enclavada en su entorno y es inseparable de otras prácticas semióticas (ej.: gestos). La lingüística integral surge como reacción a lo que él denomina *lingüística segregacionista*, que concibe la lengua como una entidad separada, discreta y autónoma del resto de modos de representación y del entorno. Sin embargo, el antecedente más claro del grueso de estudios sobre multimodalidad se sitúa en el trabajo de Halliday. En *Language as Social Semiotic* (1978), este autor reemplaza la noción de lengua como un sistema estático por una visión sociofuncional de la misma, según la cual la lengua consiste en un sistema de opciones disponibles con distintos potenciales semióticos. Las elecciones entre las distintas opciones se realizan según los contextos y los objetivos comunicativos del hablante. Kress y van Leeuwen (2006) expanden esta visión del significado como acción social realizada a través de las elecciones de los individuos a otros modos semióticos. Conforme se han desarrollado, los trabajos sobre multimodalidad han integrado progresivamente recursos analíticos de otras disciplinas, como la iconografía, la musicología, la historia del arte o la teoría cinematográfica (Jewitt, 2016). Existen varios enfoques sobre el estudio de la multimodalidad y por ello conviene argumentar por qué en este trabajo adoptamos la perspectiva socio-semiótica.

3.5.1 Perspectiva socio-semiótica sobre la multimodalidad

Los dos enfoques sobre el estudio de la multimodalidad que sobresalen hoy en día son el *sistémico-funcional* (Baldry y Thibault, 2006; Knox, 2009; O'Halloran, 2004, 2008) y el *socio-semiótico* (Bezemer y Kress, 2016; Domingo, 2011, 2013; Kress, 2010; Huang y Archer, 2012). O'Halloran (2011) se refiere a ellos como *enfoque gramatical* y *enfoque contextual* respectivamente. Ambos parten del trabajo de Halliday, pero ponen

el foco en distintos aspectos. Esta tabla, basada en la caracterización de Adami (2016), representa las principales diferencias entre ambos:

	Perspectiva sistémico-funcional	Perspectiva socio-semiótica
Foco	<ul style="list-style-type: none"> • Mecanismos, funcionamiento y relaciones entre modos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción entre el significado y el contexto social de la comunicación.
Objetivos principales	<ul style="list-style-type: none"> • Describir las regularidades de los modos. • Descubrir las relaciones estructurales entre ellos. • Desarrollar marcos y herramientas de análisis multimodales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Revelar la ideología, las relaciones de poder, las identidades o los valores expresados en los textos. • Explorar cómo los individuos mantienen, consolidan, disputan o transforman activamente estos procesos sociales a través de sus elecciones semióticas.
Metodología	<ul style="list-style-type: none"> • Corpus de textos más amplios. • Análisis frecuentemente limitados a los textos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Corpus de textos muy reducidos. • Diseños cualitativos más proclives a acercamientos etnográficos.

Tabla 1. Perspectivas sistémico-funcional y socio-semiótica sobre la multimodalidad

A medida que los estudios sobre multimodalidad se desarrollan, las fronteras entre estas perspectivas se desdibujan y aparecen enfoques intermedios. También surgen otros planteamientos, que combinan elementos de alguno de estos dos enfoques con otras disciplinas, como el *análisis crítico del discurso multimodal* (Machin, 2014) o el *análisis multimodal de las interacciones* (Norris, 2004). En nuestro trabajo nos basamos en la perspectiva socio-semiótica, según la propuesta de Bezemer y Kress (2016), Hodge y Kress (1988), Kress (2010), Kress y van Leeuwen (1996), y van Leeuwen (2005), porque resulta más coherente con este trabajo: a) con nuestro objetivo de explorar cómo nuestra participante central construye y proyecta discursivamente su

identidad de fan; b) con el resto del marco teórico, donde se priorizan los aspectos sociales y contextuales de la comunicación; y c) con nuestro diseño metodológico, de orientación etnográfica.

La perspectiva socio-semiótica parte de definiciones particulares de las nociones de *modo*, *signo*, *recurso semiótico* y *texto*:

- *Modos*. Son canales sensoriales de representación o comunicación. Al igual que ocurre con la lengua, a lo largo de su historia cada comunidad ha desarrollado patrones y convenciones socioculturales para emplear los distintos modos semióticos según sus propias necesidades y visiones del mundo. Así, los distintos modos semióticos tienen distinto estatus y expresan diferentes significados según el grupo social (por ejemplo, tradicionalmente el lenguaje escrito ha sido privilegiado sobre otros modos en muchos contextos educativos de Europa y EE.UU). La manera de usar los modos semióticos evoluciona con las sociedades (Kress, 2010).
- *Signos*. Son elementos en los que una forma sensorial (significante) se conecta a un contenido o idea (significado). Los signos no relacionan significantes y significados de manera estática. El significado del signo emerge y se interpreta según el contexto en el que se usa. Kress y van Leeuwen (2001) defienden que los signos no son arbitrarios, sino motivados porque los hablantes los escogen según sus propios intereses y propósitos.
- *Recursos semióticos*. Son los medios para construir significados que son simultáneamente materiales, sociales y culturales o, en palabras de Jewitt: “the connection between representational resources and what people do with them” (2016, p.72). Para van Leeuwen (2005) el concepto abarca las acciones, materiales y artefactos producidos con nuestro cuerpo (movimiento, gestos, voz) o con tecnologías (analógicas o digitales) que empleamos para comunicarnos y las maneras socialmente organizadas de emplearlos.
- *Textos*. Son artefactos culturales, es decir, objetos materiales situados históricamente que los individuos pueden usar para llevar a cabo acciones sociales. También son

composiciones semióticas multimodales que forman una unidad de sentido cohesionada y coherente para los participantes de una práctica comunicativa en los entornos sociales en los que se componen o se emplean.

La perspectiva sociosemiótica es consistente con la visión antiesencialista de la lengua expuesta en este capítulo en varios puntos. En primer lugar, se basa en la idea de que los recursos (lingüísticos o de otros modos) no portan significados intrínsecos. El significado de un signo viene parcialmente determinado por los usos pasados que se le han dado en un grupo social y se actualiza cada vez que se emplea en un episodio de comunicación situado en un contexto social: “rather than describing semiotic modes as though they have intrinsic characteristics and inherent systematicities or ‘laws’, social semiotics focuses on how people regulate the use of semiotic resources – again, in the context of specific social practices and institutions, and in different ways and to different degrees” (van Leeuwen 2005, p. xi).

En segundo lugar, pone de relieve la *agencia* —iniciativa o capacidad de actuación— de los individuos a la hora de construir significados. La perspectiva socio-semiótica parte de la idea de que cada comunidad desarrolla maneras culturalmente construidas de manejar los recursos semióticos pero, al mismo tiempo, existe cierto espacio de libertad para la creatividad y cada individuo puede seleccionar, emplear e integrar recursos semióticos en un texto de manera única. En palabras de Bezemer y Kress, “for members of a community, there is both a commonality of resources and a difference in agency, shaped by their interest” (2016, p. 40). El interés del que hablan Bezemer y Kress es fruto de las experiencias sociales, culturales, afectivas y materiales del individuo, que median su posición presente en el mundo y su participación en él. Por este motivo, cada uno de los textos de un individuo nos dice algo sobre la manera en la que este veía el mundo en el momento en el que lo compuso. Las elecciones semióticas de los individuos expresan alineación o conflicto con estructuras sociales, roles, normas o sistemas de valores y creencias.

Por último, también coincide con la teoría del *translanguaging* en que la comunicación trasciende el uso de lo que tradicionalmente llamamos “lenguas”. Empleamos conjuntos diversos de recursos lingüísticos y de otros modos de manera integrada según las

prácticas semióticas de la comunidad, de las características particulares de cada contexto comunicativo y de nuestros intereses retóricos. Como afirma Pennycook, “we communicate across languages and with semiotic means beyond languages” (2016a, p. 133).

4. GLOBALIZACIÓN Y MOVILIDAD SEMIÓTICA

Thus, mobility affects not only people, but also languages and their relationships to each other as well as texts and symbolic resources, and the ways in which they are understood by diverse audiences, located in multiple contexts of media consumption (Deumert, 2014, p. 5)

4.1 Introducción

En este capítulo situamos el fenómeno de la movilidad de recursos semióticos en el contexto de la *globalización*⁹ (Androutsopoulos, 2010; Blommaert y Dong, 2010; Deumert, 2014; Newfield, 2015; Rymes, Aneja, Leone-Pizzighella, Lewis y Moore, 2017; Saxena, 2011; Zhu, 2017). Nos apoyamos en el concepto de *corrientes transculturales* desarrollado por Pennycook (2007a) para explicar cómo circulan los recursos semióticos, los textos y los discursos gracias a las tecnologías de la comunicación, que nos permiten entrar en contacto con todo tipo de fenómenos culturales. Este concepto resulta útil en nuestro trabajo porque no pone el énfasis en la mera diseminación y reproducción de los recursos semióticos, sino en las maneras particulares en las que los individuos y las comunidades los adoptan y los reinsertan en otros contextos sociales. A continuación relacionamos las corrientes transculturales con los conceptos de *apropiación*, que se refiere al modo en el que los individuos toman y

⁹ En la literatura revisada en relación con este tema hemos encontrado numerosas alusiones al concepto de *superdiversidad* (Vertovec, 2007). En origen, este término se refería a los patrones migratorios, más intensos e impredecibles, emergidos en Reino Unido a partir de la década de los 90 del siglo pasado. Recientemente multitud de autores de la sociolingüística lo han adoptado para explicar la enorme complejidad de las prácticas comunicativas contemporáneas generadas por los movimientos de población y por las nuevas tecnologías (Androutsopoulos y Juffermans, 2014; Blommaert, 2013; Li y Zhu, 2013). En este trabajo omitimos este concepto deliberadamente porque compartimos las críticas de autores como Flores y Lewis (2016), Makoni (2012) o Ndhlovu (2016). Según ellos, el concepto resulta impreciso porque: a) no establece criterios claros para determinar cuándo un contexto sociocultural deja de ser “diverso” para considerarse “superdiverso”; b) contiene un sesgo eurocéntrico (pues existen zonas de África y de Asia central con mayor diversidad étnica y lingüística desde hace siglos); y c) abraza acríticamente ciertos discursos neoliberales (ej.: refuerza la división entre entornos rurales y urbanos; adopta una visión romántica sobre la movilidad por motivos socioeconómicos; crea la ilusión de igualdad étnica y lingüística en contextos asimétricos y que aspiran a homogeneizarse; etc.).

reutilizan con variaciones los recursos semióticos con los que interactúan, y de *recontextualización*, que alude al modo en el que se remoldan e integran en nuevas prácticas lingüísticas. Por último, describimos brevemente las implicaciones de estas teorías en la definición del *contexto comunicativo*.

4.2 La globalización

La globalización consiste en nuevos patrones de actividad, organización e intensidad en el tránsito de personas, bienes, símbolos e ideas, generados por la creciente intercomunicación e interdependencia entre los mercados, las sociedades y las culturas de los distintos países (Appadurai, 1996; Blommaert, 2010; De Fina y Perrino, 2013). Estos nuevos patrones generan una compresión del espacio y del tiempo, es decir, provocan que lo que sucede en un lugar del mundo pueda tener repercusión inmediata en otros lugares geográficamente alejados (Castells, 2000; Giddens, 2006; Staehr, 2014b). Una de las teorías de la globalización más aceptadas y empleadas es la de Appadurai, que describe el fenómeno como “a world fundamentally characterized by objects in motion” (2001, p. 5). Este autor distingue cinco dimensiones interrelacionadas, tal y como se representa en esta figura:

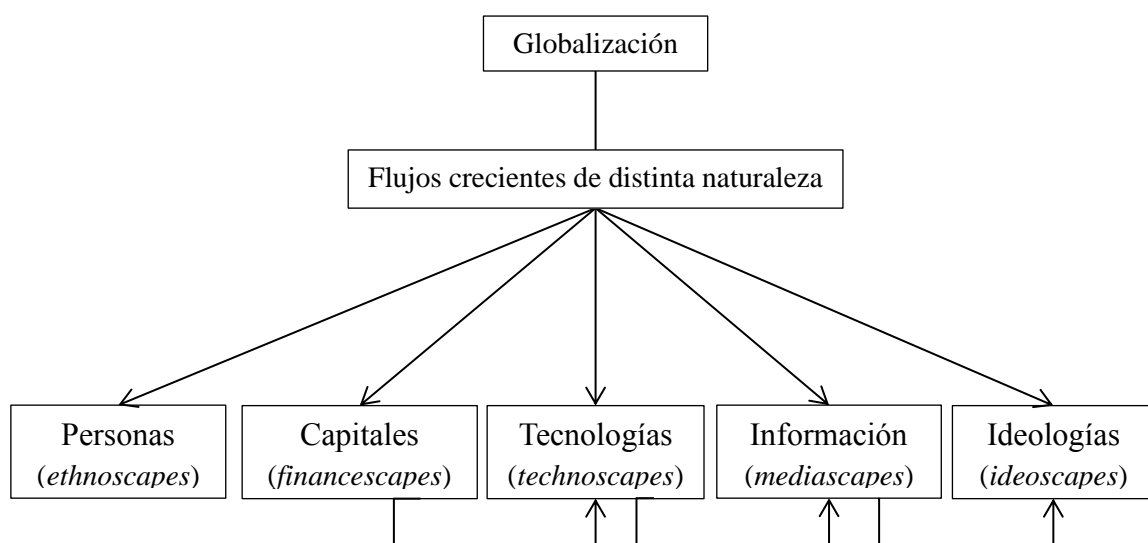


Figura 1. Dimensiones de la globalización según Appadurai (1990)

A continuación explicamos estos cinco ámbitos:

1. Flujos de personas (*ethnoscapes*). Esta dimensión abarca fenómenos como el aumento del turismo internacional, los intensos movimientos migratorios o la creciente diversidad étnica en múltiples espacios urbanos. Es la menos relevante para nuestro trabajo, puesto que los fans acceden a los objetos culturales que veneran mayoritariamente a través de las tecnologías, sin desplazarse físicamente.
2. Flujos de capital (*financescapes*). Engloba fenómenos como la apertura de mercados, la creación de empresas multinacionales, la diseminación de bienes de consumo más allá de fronteras nacionales, las relaciones de influencia mutua entre las bolsas de los distintos países o la deslocalización de empresas. Según Jenkins (2006a), un factor determinante en el auge de las culturas fan es la aparición de corporaciones con intereses, actividades y mercados potenciales situados en numerosos países, las cuales favorecen la circulación global de productos culturales (ej.: series de televisión, álbumes musicales, *merchandising*, etc.).
3. Flujos tecnológicos (*technoscapes*). Comprende la diseminación de Internet, *softwares*, dispositivos y otras herramientas. También incluye la creación de nuevos modos de interacción y espacios de socialización digitales. Como ya señalamos, las plataformas participativas de la web 2.0 ofrecen posibilidades a los usuarios para participar en diversas comunidades de fans donde comparten, crean y transforman material semiótico variado (signos, textos, imágenes, etc.).
4. Flujos de información (*mediascapes*). Se refiere al aumento exponencial del acceso a datos y contenidos generados en contextos alejados a través de medios de comunicación como periódicos y revistas, televisión y, sobre todo, Internet. Buena parte de los *fandoms* se organizan en torno a imágenes, textos y otros artefactos culturales que transitan a través de múltiples canales. Estos productos contribuyen a la creación de referentes e imaginarios en los que se reconocen audiencias de todo el mundo.

5. Flujos de ideologías (*ideoscapes*). Alude a la diseminación de sistemas de creencias, pensamiento y valores colectivos, como la defensa de los derechos humanos, el ecologismo o el miedo al terrorismo (ejemplos tomados de Block, 2010). Algunas de las ideologías y discursos esenciales para comprender el auge de los *fandoms* son la defensa del libre acceso a la cultura —que también ha generado la proliferación de sitios web para el intercambio de archivos, la distribución de películas en *streaming* o las plataformas para la descarga de música— y el auge de la filosofía del *Do It Yourself*, que aboga por la creación, modificación, reparación o customización de objetos sin la ayuda de expertos o profesionales.

Del complejo conjunto de elementos en movimiento que caracteriza la globalización, este trabajo pone el foco en la circulación de recursos semióticos y de textos vinculados a la cultura popular en las comunidades de fans y pone de relieve que estos elementos no se difunden y adoptan de manera automática o acrítica. Por el contrario, los fans los transforman cada vez que los reinsertan en nuevos contextos sociales y, al hacerlo, crean nuevas formas de expresión local y proyectan nuevas identidades (Pennycook, 2007a; Androutsopoulos, 2010; Blommaert, 2005). En la siguiente sección introducimos el concepto de *corrientes transculturales* para explicar los procesos de apropiación y transformación semióticas que se producen en el tránsito global de formas culturales.

4.3 Las corrientes transculturales

Los cambios generados por la globalización han dado lugar al surgimiento de diversas teorías basadas en las metáforas de liquidez, hibridez, fragmentación y movimiento, en varias disciplinas de las ciencias sociales (Cresswell, 2012) y en la sociolingüística (Androutsopoulos y Juffermans, 2014; Blommaert, 2010). Pennycook acuñó el término *corrientes transculturales* para denominar “the ways in which cultural forms move, change and are reused to fashion new identities in diverse contexts” (2007a, p. 6). Desarrolló el concepto al examinar la manera en la que el inglés se expandía por todo el

mundo a través del *hip hop*; en el curso del trabajo, se percató de que: a) lo que se difundía no era “el inglés” en su totalidad, sino una selección de recursos lingüísticos, géneros, estilos y prácticas letradas vinculados a ideologías, conocimientos y estéticas determinados; b) estos recursos no permanecían inalterados cada vez que se reutilizaban en otra práctica social vinculada a esta subcultura, sino que se mezclaban con otros recursos y experimentaban transformaciones en la forma, el significado y las funciones, según los participantes, el grupo social, el lugar o la actividad central de la práctica; y c) algunos de estos recursos quedaban sedimentados y pasaban a considerarse parte del repertorio colectivo de la subcultura *hip hop*.

Por esta razón, el foco de atención del concepto no recae en los simples movimientos de recursos semióticos a través de contextos conectados, sino en los procesos de apropiación, adaptación, cambio y remodelación que implican: “Transcultural flows therefore refer not merely to the spread of particular forms of culture across boundaries, or the existence of supercultural commonalities (cultural forms that transcend locality), but rather to the processes of borrowing, blending, remaking and returning, to processes of alternative cultural production” (Pennycook, 2007a, p.6). Las corrientes transculturales se propagan porque tienen la capacidad de manifestar estilos de vida y categorías identitarias con las que se pueden alinear personas de todo el globo y, a su vez, se alimentan de las contribuciones de estas (Leppänen, 2012).

Este concepto se ha empleado sobre todo en investigaciones sobre prácticas lingüísticas de la cultura *hip hop* (Pennycook, 2007a; Alim, 2009; Westinen, 2014), pero algunos trabajos recientes lo emplean también para explorar las actividades semióticas de otras culturas fan digitales (cf. Jonsson y Muhonen, 2014; Staehr, 2014b).

4.3.1 La apropiación de recursos semióticos

Como hemos anunciado, el énfasis de las corrientes transculturales no recae en la mera expansión de recursos semióticos y textos a través de las tecnologías, sino en los procesos continuados e interrelacionados de *apropiación* y *recontextualización*. En

estudios recientes, vinculados a la sociolingüística y el análisis del discurso que estudian fenómenos lingüísticos en contextos globalizados, el término *apropiación* designa el proceso a través del cual los individuos hacen suyos artefactos culturales, recursos semióticos o prácticas lingüísticas inicialmente ajenos y los emplean para construir nuevas identidades en contextos diversos, transformándolos y dándoles un nuevo sentido (Androutsopoulos, 2010; Kytölä, 2013; Leppänen et al., 2009; Pennycook, 2007a; Peuronen, 2011; Staehr, 2014b; Westinen, 2014). Esta visión tiene su origen en los estudios culturales y, particularmente, en el trabajo de Hepp (2008), quien define el concepto como una actividad de construcción del significado en la que el material semiótico que circula globalmente entra en contacto, interactúa y se integra con material que forma parte del contexto local en el que se reinserta.

Esta definición tiene puntos en común con la elaborada desde la corriente socioconstructivista del aprendizaje de lenguas. Según esta teoría, el término *apropiación* es una evolución del concepto vygotskyano de *interiorización* y se refiere al proceso por el cual los conocimientos lingüísticos y culturales, estrategias o procedimientos, que una vez fueron externos para el aprendiz, se convierten en recursos internos de los que puede disponer cuando participe en otras actividades sociales. Aunque proceden de disciplinas distintas, ambas definiciones subrayan: a) la naturaleza distribuida, interactiva y social de la construcción de significados; b) la agencia del individuo, el cual no se limita a incorporar pasivamente recursos o conocimientos fijos que luego reproducirá, sino que reconstruye de forma activa y, en cierto grado creativa y personal, su sentido y su función; y c) el papel de la identidad como motor del proceso (Lantolf y Poehner, 2008; Rogoff, 2003).

En este trabajo el concepto cobra importancia porque explica el modo en el que, al moverse por plataformas digitales relacionadas con el centro de interés y participar en las prácticas sociales que tienen lugar en ellas, los fans: a) entran en contacto e interactúan con una multiplicidad de material semiótico; b) identifican una selección de recursos y textos como asociados a la comunidad de fans o a su ideología; c) los incorporan a sus repertorios —o los aprenden, según la teoría socioconstructivista—; y

d) los integran en sus propias prácticas lingüísticas locales, adaptándolos a sus propios intereses comunicativos.

4.3.2 La recontextualización de recursos semióticos

La *recontextualización* se refiere a la reutilización de recursos semióticos y textos previamente tomados de otro contexto comunicativo. En este proceso, el material se reelabora y se adapta a las particularidades de la audiencia y de la situación en que se empleará. En palabras de Bezemer y Kress, este concepto permite explorar “how meaning-material is moved from one social site to another, from one medium to another, from one context to another — in each case requiring social semiotic re-making” (2016, p. 75). Es un proceso agentivo y creativo puesto que, incluso si los individuos mantienen el material recontextualizado más o menos inalterado, este adquiere significados nuevos en virtud de su relación con el nuevo contexto (Androutsopoulos 2010; Deumert, 2014; Nichols, 2016; Pennycook, 2010).

Este concepto conecta con el de *intertextualidad* (Jones, Chik y Hafner, 2015), puesto que: a) ambos ponen de relieve que los signos y los textos no son independientes, sino que están conectados con otros y portan parte de los rasgos formales y de significado que tenían en contextos de uso previos; y b) permiten comprender que la agencia y la creatividad no surgen de la nada, sino que implican repeticiones, mezclas y combinaciones de material existente. El concepto también conecta con las teorías de M. Bakhtin sobre la *heteroglosia* y la *polifonía* del discurso (Leppänen et al., 2014; Leppänen y Peuronen, 2012; Schreiber, 2015), puesto que, cuando los individuos insertan recursos semióticos y textos en nuevos contextos, orquestan, entretejen o interrelacionan voces de múltiples discursos significativos para los participantes y los grupos sociales implicados en la práctica comunicativa. Sin embargo, el concepto de recontextualización ofrece algunas ventajas frente al resto, puesto que resulta más fácil hacerlo operativo (Tagg, 2015).

A este respecto, varios autores han desarrollado modelos diferentes para analizar procesos de recontextualización. En este trabajo hemos empleado y adaptado el desarrollado por Bauman y Briggs (1990). Estos autores identifican varias dimensiones que los investigadores pueden observar para examinar las trayectorias y reutilizaciones de recursos semióticos y textos en las prácticas lingüísticas de los individuos:

- *Marco*. Un paso del análisis consiste en describir el contexto local en el que se reinserta el material semiótico recontextualizado. Por ejemplo, hay que atender al contexto lingüístico inmediato; a los elementos (verbales, gráficos, audiovisuales, etc.) adyacentes en el espacio y el tiempo al elemento que queremos analizar; al soporte o plataforma tecnológica del texto; a los límites que estos imponen; y al género textual en el que se resitúa el material.
- *Forma*. Otro aspecto que el investigador debe analizar es la textura semiótica del elemento recontextualizado (Rampton, 1999), es decir, ha de explicar si lo que se recicla y transforma es un elemento fonológico, ortográfico, léxico, gramatical; un signo de puntuación; un emoticono; un fragmento extenso de un texto; una fotografía; un ángulo de la cámara; una postura corporal o un gesto facial; un fragmento musical; una selección de colores; etc. El análisis ha de especificar si el elemento forma parte del repertorio especializado o compartido de una comunidad particular.
- *Función y significado*. Una fase fundamental del análisis consiste en examinar cómo se usa el elemento en el nuevo contexto y los significados (referenciales, sociales, estéticos, etc.) que comporta. Esta dimensión ha de explicar cómo perciben los miembros del grupo social el elemento analizado y el modo en el que este apunta hacia un conjunto de valores compartidos o representaciones sociales colectivas.
- *Traducción intramodal o intermodal*. Otro aspecto consiste en explicar si el elemento recontextualizado ha experimentado cambios semióticos intra o intermodales. La traducción intramodal se produce cuando la transformación semiótica que experimenta el elemento recontextualizado se produce dentro del mismo modo semiótico (ej.: de inglés a español; de escala de grises a color; etc.). En

la traducción intermodal, la transformación se produce entre modos semióticos diferentes (ej.: de gesto facial a cadena de signos de puntuación, como en los emoticonos; de unidad verbal a representación gráfica; etc.).

- *Nueva práctica social.* Por último, el investigador ha de interpretar cómo los cambios en las dimensiones anteriores reconfiguran la nueva situación de comunicación y redefinen la práctica social. Estas transformaciones pueden afectar a diversos componentes de la práctica: a) selección de participantes y audiencias (y representación de sus roles, posiciones, relaciones y afiliaciones culturales); b) entorno en el que se sitúa la práctica; c) propósito y ámbito social (ej.: oficial, personal, ocio, etc.); c) artefactos y herramientas implicados; d) organización de las actividades; e) expectativas, rutinas y normas; y f) creencias e ideología (ej.: valores que organizan el estatus relativo de unos recursos semióticos sobre otros; etc.).

Este modelo no es el único existente. Desde enfoques más cercanos al Análisis Crítico del Discurso, autores como Van Leeuwen (2008) y Linnell (2002) han desarrollado otras herramientas analíticas para examinar procesos de recontextualización. Sin embargo, consideramos que el modelo de Bauman y Briggs (1990) es el que mejor se adapta a nuestros datos, a nuestras preguntas de investigación y a nuestro marco teórico y metodológico por varias razones:

- *Parte de la identificación de recursos semióticos particulares y observables en los textos para llegar a la interpretación de los aspectos globales y no observables de las prácticas sociales en las que se reinsertan.* El modelo de Bauman y Briggs se mueve de la observación de detalles textuales a la interpretación del modo en que estos iluminan los aspectos sociales, culturales, históricos e ideológicos más amplios que configuran la práctica en que se utilizan. Modelos como el de Van Leeuwen (2008) siguen el sentido contrario en el análisis, pues parten de la identificación de los distintos componentes de las prácticas sociales (actores, actividades, propósito, etc.) y, entonces, examinan el modo en el que estos componentes están representados en los textos.

- *Es coherente con la orientación etnográfica y el enfoque émico de nuestro trabajo, al proceder de la antropología lingüística.* En cambio, los otros modelos se basan en un análisis autónomo de los textos y no se combinan con instrumentos de recogida de datos como entrevistas semiestructuradas, que ofrecen información valiosa sobre los significados que los participantes atribuyen a sus propias actuaciones.
- *Hay experiencias previas en contextos digitales.* En los últimos años, varios autores han recuperado el modelo de Bauman y Briggs en sus estudios sobre prácticas lingüísticas en línea para examinar el modo en el que ciertos materiales semióticos circulan a través de espacios virtuales y experimentan cambios en la forma, los significados, las relaciones sociales que construyen y las identidades a las que se vinculan.

Por ejemplo, Androutsopoulos (2010) emplea el modelo de Bauman y Briggs para explorar cómo algunos usuarios de YouTube realizan versiones de textos de la cultura popular (una canción de Rihanna y un rap), adaptándolos a una nueva audiencia (de procedencia bávara) y transformando su propósito (parodia). Leppänen et al. (2014) lo usan para describir la manera en que distintos miembros de culturas participativas en línea (aficionados a los deportes de riesgo, fans del rock metal cristiano y *fanficcers*) se apropian de recursos semióticos y los emplean en sus prácticas para construir una identidad social en el grupo. Gergakopoulou (2013) examina cómo una noticia sobre la política de Grecia se propaga a través de Internet y, en el proceso, experimenta diferentes alteraciones en forma y contenido como resultado de los intereses de los distintos autores de las recontextualizaciones. En una línea similar, Rymes (2015) investiga el modo en el que dos textos (una canción de *hip hop* y un discurso de Obama) circulan globalmente en YouTube a través de múltiples versiones creativas, con estéticas, propósitos y audiencias diversos. Jones (2011) lo emplea para estudiar cómo un grupo de *skaters* elabora fotografías y vídeos de sus actuaciones con monopatín y recrean posturas corporales y gestos convencionales y valorados en la subcultura. Thurlow y Jaworski (2011) examinan cómo una comunidad creada en torno a su afición por la fotografía de viajes turísticos en Flickr comparte y comenta sus propias versiones

de la imagen prototípica del turista sosteniendo la torre inclinada de Pisa. A través de las recontextualizaciones creativas y caricaturescas de esta popular imagen y del comentario de las mismas, los usuarios de Flickr participan en conversaciones humorísticas, establecen lazos sociales y participan en el discurso y en el imaginario global del turismo al tiempo que lo parodian. Por último, Nichols (2016) analiza cómo las distintas versiones de un meme (“Mexicans be like”) sirven a sus autores para expresar sus ideas sobre inmigración y cuestiones raciales.

Todos estos estudios coinciden en dos puntos: a) el concepto de recontextualización es especialmente útil en el análisis de las prácticas de comunicación digital, donde se reutilizan y entretajan múltiples materiales que circulan por Internet; y b) con el tiempo, ciertas maneras de recontextualizar material semiótico adquieren valor social y se reconocen como propias de grupos sociales particulares.

4.4 Una nueva mirada al contexto comunicativo

El foco en la movilidad de material semiótico en las prácticas digitales ha desestabilizado la visión estática y reificada del contexto como el entorno (físico y social) que rodea una práctica lingüística aislada y ha puesto de relieve que, a través de la adaptación y transformación de recursos semióticos y textos, los participantes apuntan continuamente a contextos alejados del aquí y el ahora de la actividad comunicativa. Por esta razón, diversos trabajos recientes (Androutsopoulos y Juffermans, 2014; Blommaert, 2005; Deumert, 2014; Hewings y North, 2010; Maybin y Swann, 2007) se inspiran en autores como Goffman (1974) y Gumperz (1982) para recuperar y resaltar la idea de que el contexto no es un conjunto de condiciones ambientales y sociales previas al discurso. En su lugar, consideran que:

- *Es un proceso activo.* Emerge en las negociaciones entre participantes con historias personales, identidades sociales, expectativas y repertorios expresivos particulares. En el curso de la comunicación, los participantes subrayan, alteran, subvierten o cancelan elementos del contexto como el tono (serio, bromista, etc.), el propósito,

los roles de los participantes o las normas y convenciones de construcción de significados consideradas “adecuadas”, “propias” o “esperables” en esa situación comunicativa.

- *Establece conexiones intertextuales con otras situaciones de comunicación y con otros procesos de construcción del significado anteriores.* En palabras de Blommaert y Dong, este enfoque “focuses not on language-in-place but on language-in-motion, with various spatiotemporal frames interacting with each other” (2010, p. 368).

Estas consideraciones han llevado a diversos autores (Androutsopoulos y Juffermans, 2014; Iedema, 2003; Jonsson y Muhonen, 2014; Pennycook, 2010) a proponer la sustitución de este vocablo (*contexto*) por otros basados en la metáfora del movimiento, como *relocalización* o *resemiotización*. Sin embargo, nosotros preferimos mantenerlo. Simplemente asumimos que el contexto comunicativo, comprendido como “the totality of conditions in which discourse is being produced, circulated, and interpreted” (Blommaert, 2005, p. 251), es dinámico e incluye aspectos como: a) la situación comunicativa inmediata; b) la cadena de usos previos de los recursos semióticos empleados; c) los discursos e ideologías que estos recursos activan; d) los ecos con otros textos contemporáneos o previos; y e) los nuevos significados que los participantes atribuyen a estos recursos.

5. LA CONSTRUCCIÓN DISCURSIVA DE LA IDENTIDAD

Identity is not a predetermined, stable property of an individual, but a set of resources on which people draw in presenting and expressing themselves through interaction with others. People actively co-construct and negotiate ‘who they are’, and present themselves in different ways depending on the contextual circumstances in which they are interacting (Tagg, 2015, p. 221)

5.1 Introducción

En este capítulo, abordamos las relaciones entre *identidad* y *discurso* desde varias perspectivas. En primer lugar, definimos la identidad como una acción. Para ello, nos apoyamos en el concepto de *performatividad*, que se remonta al trabajo de Austin (1962), pero que ha sido retomado en investigaciones posteriores sobre identidad, siguiendo la interpretación de Butler (1997). Esta noción tiene actualmente mucha presencia en trabajos de sociolingüística (Lee y Marshall, 2012), lingüística aplicada (Pennycook, 2004, 2007a), estudios del discurso (Jonsson y Muhonen, 2014; Vaisman, 2014; Westinen, 2014), estudios culturales (Jung, 2011) y estudios de literacidad (Thomas, 2007). En segundo lugar, definimos la identidad como una actuación o una representación ante los demás. Para ello, empleamos la noción de *performance*, tanto desde la visión del interaccionismo simbólico basada en el trabajo de Goffman (1959), como desde la mirada de la antropología lingüística de Bauman y Briggs (1990). Ambas perspectivas tienen una influencia considerable en investigaciones sociolingüísticas recientes sobre comunicación digital (Akkaya, 2014; Androutsopoulos, 2014; Deumert, 2014; Tagg, 2015) y sobre nuevas prácticas letradas (Hull y Katz, 2006). En tercer lugar, definimos la *indexicalidad* como los vínculos semióticos que existen entre las formas (lingüísticas y de otros modos) y los significados socioculturales que comportan (Blommaert, 2010; Bucholtz y Hall, 2005; Deumert, 2014). Por último recurrimos al concepto de *estilo* para explicar cómo los individuos movilizan recursos semióticos diversos para señalar su posición en el entorno social en el que se encuentran y su

orientación hacia valores, actitudes y normas de grupos específicos (Androutsopoulos, 2013b).

El punto de partida de todos estos conceptos teóricos es el rechazo a la noción de *identidad* como una categoría única, predeterminada y fija, compuesta por un conjunto de características intrínsecas del individuo e independientes del entorno. En su lugar, concebimos la identidad como un fenómeno sociocultural, negociado en los diversos grupos sociales en los que el individuo participa e influido por los discursos accesibles en cada contexto. Esta visión antiesencialista, apoyada en perspectivas postestructuralistas y socioconstructivistas, se sintetiza en varios presupuestos:

- *Las identidades son múltiples.* La identidad no es una categoría compacta, sino que los individuos desarrollan varias identidades ligadas a los distintos contextos en los que llevan a cabo actividades sociales y a su comportamiento en las mismas. Según esta visión fragmentaria del concepto, es mejor emplear el término en plural (*identidades*). Así, es posible hablar de identidad de género (Jones, 2016), de identidad lectora (Aliagas, 2011) o de identidad fan (Leppänen, 2007), entre otras. Las identidades del individuo están conectadas entre sí y, en cada contexto, este puede destacar u ocultar aspectos específicos. Por ejemplo, en el ámbito de los *fandoms* transnacionales en torno a productos de la cultura popular (como los videojuegos) los aficionados suelen destacar sus intereses, valores y hábitos culturales compartidos por encima de su nacionalidad, sexo o edad (Leppänen et al., 2009; Varis et al., 2011).
- *Las identidades son fluidas y están situadas contextualmente.* Las identidades no son estáticas, sino que son fenómenos sociales y biográficos, situados en el tiempo, en el espacio y en la cultura de la comunidad. La naturaleza situada de las identidades las convierte en constructos dinámicos, que evolucionan cada día en cada actividad social.
- *Las identidades son relacionales e intersubjetivas.* Las identidades no se construyen de manera individual, autónoma e independiente, sino que su significado social está ligado a las experiencias, afiliaciones y relaciones con distintos grupos: “we enact

the selves we want to become in relation to others —sometimes in concert with them, sometimes in opposition to them, but always in relation to them.” (Hull y Katz, 2006, p. 47). Además, las identidades emergen en las interacciones comunicativas con otras personas y dependen en buena medida del modo en el que otras personas las reconocen y responden ante ellas (Riley, 2007; Creese y Blackledge, 2015).

- *Las identidades son discursivas.* Las identidades no son propiedades, atributos o estructuras localizadas en la psique del individuo. Frente a visiones anteriores que concebían la identidad como un conjunto de categorías relativamente estables que se reflejaban en la manera de hablar de los individuos (cf. Markus, 1977), las visiones postestructuralistas consideran que las identidades y el discurso se constituyen mutuamente. Como indica Baxter, “identities are constructed by and through language but they also produce and reproduce innovative forms of language” (2016, p. 34). La identidad es, por tanto, un constructo que *emerge* a través del uso de diversos modos semióticos en actividades sociales (Bucholtz y Hall, 2005; Varis et al., 2011).

Esta última característica resulta fundamental para nuestro trabajo y está estrechamente vinculada a la noción de *performatividad*, como explicamos en la siguiente sección.

5.2 La identidad como acción

Un concepto recurrente en las investigaciones sobre lengua e identidad fan en entornos digitales es el de *performatividad* (Leppänen, 2007; Schreiber, 2015). Este concepto fue acuñado por el filósofo Austin en su libro *How to Do Things with Words* (1962) como parte de su teoría sobre los actos de habla. Este autor introdujo la idea de lengua como forma de actividad social —con fines, funciones y efectos particulares— y tuvo una importante influencia en la lingüística, que hasta entonces había estado dominada por visiones más formalistas y estructuralistas. En aquel periodo, el adjetivo *performativo*

describía un limitado grupo de verbos (ej.: “prometer”) y enunciados (ej.: “yo te bautizo”) que consumaban aquello que predicaban en determinadas situaciones comunicativas.

Influida por las teorías de Foucault, Butler define el concepto como “that aspect of discourse that has the capacity to produce what it names” (1997, p. 111-112) y lo aplica a todos los usos de la lengua, incluso a aquellos de la comunicación más cotidiana. Según Butler, una de las acciones que los individuos realizan continuamente a través del uso de la lengua —y también la vestimenta, los gestos y las posturas— es representarse a sí mismos y construir una identidad particular. El trabajo de Butler se centra en la construcción de la identidad de género, pero tiene implicaciones más amplias que han inspirado múltiples investigaciones sobre culturas digitales (Jonsson y Muhonen, 2014; Thomas, 2007).

La primera de ellas es la idea de que *los individuos construyen su identidad a través de sus elecciones semióticas*. En palabras de Leppänen, “language uses and other semiotic choices can thus be seen as social and cultural ‘acts of identity’ with which identities are established, maintained and transformed” (2007, p. 151). Algunos autores emplean la expresión *semiótica de la identidad* para referirse al conjunto de signos, recursos y textos que las personas emplean para señalar el modo en el que quieren ser vistos por el resto en un contexto determinado (Mendoza-Denton, 2008; Thomas, 2007).

En entornos de comunicación cara a cara, las personas toman decisiones con respecto a su manera de hablar, su forma de caminar, su postura corporal, sus gestos, su modo de vestir, peinarse o maquillarse u otros modos de alterar su apariencia física como los tatuajes o los piercings. En entornos digitales, las interacciones se realizan a través de textos multimodales y las personas pueden construir su identidad a través de los recursos mencionados anteriormente (en las prácticas digitales que comparten características con la comunicación oral presencial, como los videoblogs publicados en YouTube) o a través de otros recursos lingüísticos vinculados al canal escrito (ej.: abreviaturas), recursos tipográficos (ej.: fuentes de letra, emoticonos), gráficos (ej.: avatares, diseño de la cabecera de una página web personal) o audiovisuales (ej.: música que acompaña un videoblog). La frecuente invisibilización en los entornos virtuales de

ciertos rasgos físicos —difíciles de alterar y que dan pistas sobre el sexo, la edad, la etnia y otros aspectos identitarios “inscritos en nuestro cuerpo” (Thomas, 2007, p. 5)— ha hecho que la web sea definida por algunos autores como “a laboratory for the construction of identity” (Turkle, 1995, p. 184).

La segunda idea de Butler recuperada en la investigación sobre la construcción de la identidad en línea es que *esta se construye a través de la repetición*. Los individuos ratificamos continuamente nuestra identidad a través de acciones recurrentes de acuerdo a normas, creencias y discursos culturales concretos. Según esta premisa, que a su vez se remonta al pensamiento de Derrida sobre el potencial performativo de la iterabilidad, el uso persistente, habitual y rutinario de recursos semióticos socialmente vinculados, por ejemplo, a la idea de masculinidad o femineidad genera la noción de que alguien es “muy masculino” o “muy femenino”. Cuando un individuo quiere subvertir la imagen que otras personas tienen de él, puede comenzar a emplear un nuevo conjunto de signos y recursos semióticos de manera reiterada de manera que las nuevas representaciones se vayan sedimentando y generen una nueva realidad (Pennycook, 2007a).

La tercera implicación del trabajo de Butler es que *el proceso de la construcción de identidades se produce recíprocamente por la agencia del individuo y por la fuerza reguladora de los discursos presentes en el entorno sociocultural*. Autores como Bourdieu (1982) defienden que el potencial performativo de la lengua depende de las condiciones sociales previas, es decir, de que el hablante tenga poder en el entorno en el que se encuentra para que sus acciones puedan tener efectos. En el polo opuesto, otros autores (Pearson, 2009) conciben la construcción de identidades como procesos completamente libres y opcionales, como si los individuos pudiésemos manejar la imagen que construimos y que otros construyen de nosotros mismos sin ningún tipo de contingencia social. Desde un punto intermedio, Butler (1993) afirma que los individuos tenemos agencia (conciencia y control) sobre el modo en que nos representamos ante los demás y en que los otros nos reconocen, aunque estos procesos de producción de la identidad ocurren en marcos socialmente regulados. Esta posición ha sido adoptada en investigaciones recientes sobre prácticas lingüísticas en línea. Por ejemplo, en su libro sobre comunicación digital, Tagg explica: “identities are always partial, shaped not only

by a person's sense of self (deliberately or unconsciously performed) but by ideological and social constraints imposed by a particular situation" (2015, p. 228).

Según esta idea, el proceso de construcción de una identidad puede ser en parte consciente y deliberado, en parte rutinario, en parte el resultado de la negociación en cada actividad, en parte una consecuencia de las percepciones del resto de personas y en parte un efecto de las estructuras sociales y los marcos ideológicos en que ocurre. En la práctica, la agencia está distribuida entre varios actores sociales y para comprender cómo los usuarios de la web movilizan recursos multimodales activa y creativamente (con fines lúdicos, identitarios o socializadores) hay que explorar los valores y expectativas del resto de participantes, los códigos y discursos imperantes en la comunidad y las estructuras sociales en que ocurre la actividad semiótica.

En definitiva, según la visión performativa de la identidad, esta consiste en un conjunto complejo de prácticas semióticas situadas en contextos socioculturales específicos, parcialmente convencionales y orientadas a representar a los individuos como "socially significant kinds of people" (Gee, 2014, p. 23).

5.3 La identidad como actuación

En esta sección nos acercamos a la identidad desde la noción de *performance*. Los conceptos de *performatividad* y *performance* están relacionados, como sugiere su pertenencia a la misma familia léxica. Sin embargo, en los estudios sobre lengua e identidad se emplean con sentidos diferentes (cf. Deumert, 2014). La *performatividad* enfatiza el carácter construido de la identidad y designa la capacidad de todos los actos de habla de realizar acciones en el entorno social, entre las que se incluye la de constituirnos como sujetos. Sin embargo, el concepto de *performance* pone el énfasis en el carácter público de la identidad y se entiende como la presentación de la imagen social ante una audiencia, por ejemplo en interacciones cara a cara o a través de las tecnologías digitales.

Distintas corrientes han dado definiciones diferentes de *performance*. En este trabajo nos centramos en las visiones socioculturales del interaccionismo simbólico y de la antropología lingüística.

5.3.1 La mirada del interaccionismo simbólico

Esta perspectiva concibe la identidad como un fenómeno social situado en la cotidianidad y generado en actividades de comunicación. La corriente del interaccionismo simbólico se nutre de Goffman (1959) y su metáfora dramática, que compara las manifestaciones de la identidad en el mundo social con actuaciones teatrales. Según la metáfora dramática, los individuos somos actores que representamos diversos roles en nuestra vida cotidiana. El propósito de nuestras actuaciones es presentar una imagen positiva ante otras personas y, de este modo, guiar sus interpretaciones o impresiones sobre nosotros. La sociedad no es homogénea; por tanto, las actuaciones (ej.: los usos lingüísticos, la vestimenta, los movimientos, etc.) difieren según el escenario social en el que nos encontremos. Como advierte Pennycook (2007a), la metáfora dramática puede confundirnos y llevarnos a pensar que la representación de las identidades es un proceso libre de condicionamientos sociales, fruto exclusivo de la voluntad del individuo, o que al individuo le resulta tan fácil “adoptar” una identidad como a un actor cambiar su personaje, máscara o vestuario. Sin embargo, Goffman —como Butler— asume que, en buena medida, nuestras actuaciones se adecuan a diferentes marcos o esquemas socialmente construidos, a través de los cuales interpretamos las situaciones en las que nos encontramos en cada momento (*frames*)¹⁰. Por esta razón, procuramos seguir las normas, participamos en rituales cotidianos y ocultamos conductas estigmatizadas en un entorno social específico (ej.: un tatuaje en una entrevista de trabajo).

¹⁰ En la actualidad, varios autores reconocidos en el campo de sociolingüística que investigan el modo en que los individuos construyen y representan identidades en contextos particulares han recuperado el concepto de *cronotopo* desarrollado por Bakhtin (ver, por ejemplo, Blommaert y De Fina, 2017). Este concepto se refiere a los marcos interpretativos espaciotemporales que ayudan a los individuos a comprender cómo se organiza la vida social de un grupo determinado y a gestionar sus comportamientos y experiencias en dicho grupo. Consideramos que este concepto no aporta novedades relevantes para este trabajo con respecto a la teoría de Goffman.

El trabajo de Goffman se centra en las interacciones cara a cara. Sin embargo, diversos autores que se ocupan de la representación de la identidad en prácticas digitales (como las redes sociales, los blogs o los videojuegos) han recurrido a su metáfora de la vida social como una representación teatral por su énfasis en el carácter elaborado y consciente del proceso (Androutsopoulos, 2013a; Akkaya, 2014; boyd, 2011; Bullingham y Vasconcelos, 2013; Katsuno y Yano, 2002; Pearson, 2009; Staehr, 2014a; Tilton, 2015). En sus investigaciones, estos autores emplean recurrentemente el concepto de *performance* para explicar “how we present ourselves, quite strategically and self-consciously, to others in everyday interactions; that is, the way in which we routinely perform social types and personae, and articulate more or less well-defined social voices as we try to manage the impressions others have of us” (Deumert, 2014, p. 110).

En las prácticas digitales, la representación de nosotros mismos está mediada por textos multimodales y, por tanto, implica la movilización deliberada de signos, recursos y otros materiales en línea para resaltar unos aspectos identitarios sobre otros. Por ejemplo, las fotos de perfil en Facebook son textos cotidianos pero, al mismo tiempo, los seleccionamos cuidadosamente porque nos gusta nuestra pose, porque nos muestran rodeados de amigos o porque fueron tomadas en un lugar exótico. Del mismo modo, un aficionado a los videojuegos escoge o diseña avatares de manera habitual y la selección de sus atributos puede reflejar aspectos como la apariencia física propia o deseada, los gustos estéticos o las preferencias por unas experiencias de juego específicas.

5.3.2 La mirada de la antropología lingüística

Los antropólogos Bauman y Briggs (1990) basan su visión sobre el concepto de *performance* en el trabajo de Goffman. Sin embargo, influidos por su estudio sobre el folclore y la narración oral, lo restringen a actuaciones menos rutinarias en las que los hablantes llaman la atención de la audiencia estratégicamente sobre la forma del mensaje por encima del contenido (como hacen los cuentacuentos, por ejemplo). En palabras de Bauman, “the act of communication is put on display, objectified, lifted to a

degree from its contextual surroundings, and opened up to scrutiny by an audience. Performance thus calls forth attention to and heightened awareness of the act of communication” (1992, p. 44).

Las diferencias fundamentales de esta visión con respecto al trabajo inicial de Goffman son dos: a) las *performances* no son actividades estrictamente cotidianas sino que se entienden como *exhibiciones* o *demostraciones* y, por tanto, en ocasiones incluso se planean o se ensayan; y b) ponen mucho énfasis en la audiencia, asumiendo cierta responsabilidad ante ella e invitándola a generar una respuesta estética ante la actuación o a valorarla (Bauman y Briggs, 1990; Bell y Gibson, 2011). Esta visión sobre el concepto también ha tenido repercusión en los estudios actuales sobre la representación de la identidad en prácticas digitales (Androutsopoulos, 2013b, 2014; Georgakopoulou, 2013; Hull y Katz, 2006).

Aunque ambas perspectivas presentan diferencias desde el punto de vista teórico, sus fronteras se difuminan cuando se aplican a actividades comunicativas reales, particularmente en entornos digitales. Entendemos que la representación que un hablante hace de sí mismo durante una conversación de chat cotidiana y espontánea con dos o tres interlocutores se acerca más a la mirada de Goffman. En cambio, la actuación de un *youtuber* de moda y estilo (por ejemplo, en un *lookbook* en el que desfila con diferentes atuendos mientras explica las tendencias de la nueva temporada) se acerca más a la mirada de Bauman y Briggs, como indican los procesos de planificación y edición del vídeo o las valoraciones en forma de *likes* y comentarios de la audiencia, formada por miles de personas. Entre ambos extremos existe un continuum en el que se sitúan muchas actividades comunicativas con diferentes propósitos (que a veces convergen), diferentes grados de planificación y edición y diferente grado de visibilidad y alcance.

A pesar del solapamiento entre ambas perspectivas, hemos considerado conveniente incluir unos breves apuntes sobre cada una de ellas, puesto que Shiro en algunas ocasiones participa en prácticas espontáneas, cotidianas y privadas de comunicación en línea (ej.: chats o emails con interlocutores conocidos) y en otras crea contenidos digitales para grandes audiencias (e.j.: traducciones de mangas). En estos casos, obtiene

algún tipo de *feedback* en forma de estadísticas (ej.: cantidad de visitas y descargas) o comentarios; es consciente de que otros miembros del *fandom* pueden reutilizar el material o propagarlo; y desarrolla procesos de planificación, edición o corrección entre pares antes de publicar el material.

5.4 La indexicalidad

El concepto de *indexicalidad* permite vincular el nivel observable de los recursos semióticos con la identidad. En la antropología lingüística el término se refiere a la creación de relaciones semióticas entre formas lingüísticas y significados sociales específicos (Drummond y Shleef, 2016; Ochs 1992; Silverstein 1985, 2003). Originalmente, se empleaba con un sentido restringido parecido al de *deixis*, aunque no necesariamente limitado a referentes contextuales de persona, tiempo y espacio: “in its most basic sense, an index is a linguistic form that depends on the interactional context for its meaning, such as the first person pronoun I” (Bucholtz y Hall, 2005, p. 594).

Sin embargo, en investigaciones recientes sobre las relaciones entre fenómenos lingüísticos y la construcción de identidades, el término abarca los significados connotativos de los recursos semióticos, que apuntan hacia: a) asunciones, creencias y valores culturales acerca del tipo de personas o grupos sociales que podrían emplearlos; o b) características y atributos que se asocian a esos grupos. La indexicalidad podría definirse, por tanto, como “the way in which particular linguistic choices [...] index (or ‘point to’) social rather than referential meanings” (Tagg, 2015, p. 224). Por ejemplo, si el autor de un blog ha escogido una plantilla con colores oscuros, emplea fuentes de letra como la Cloister Black para los títulos, utiliza expresiones jergales como *mini-goths* o *baby-bats* e incluye vínculos a canciones del estilo *death rock*, podemos pensar que está expresando su afinidad por la subcultura gótica y, dentro de esta, está comunicando al resto de miembros de este grupo una serie de preferencias estéticas, actitudes, experiencias y hábitos de consumo particulares. En estos casos, algunos autores (Androutsopoulos y Juffermans, 2014; Blommaert y Varis, 2013; Creese y Blackledge, 2015; Rymes, 2015) hablan de que estos conjuntos de recursos semióticos

que suelen concurrir en las prácticas comunicativas de un grupo y que se asocian a significados socioculturales afines y coherentes funcionan como *emblemas* de una identidad social.

La indexicalidad opera en todos los niveles de la lengua y en otros modos semióticos. La conexión entre las formas del discurso y sus significados sociales y emblemáticos es una construcción ideológica y se desarrolla a través del hábito, es decir, está asociada a los usos previos de dichas formas. Al mismo tiempo, estos significados no son cerrados ni estables. Cada vez que se movilizan, se adaptan al nuevo contexto e incorporan nuevos matices semánticos y pragmáticos (Blommaert, 2010; Blommaert y Rampton, 2011; Blommaert, Westinen y Leppänen, 2015; Bucholtz y Hall, 2005; Deumert 2014; Jonsson y Muhonen, 2014; Leppänen y Peuronen, 2012).

Los emblemas de la identidad social se pueden observar empíricamente y se pueden investigar etnográficamente en las prácticas comunicativas (Creese y Blackledge, 2015). Para identificar los recursos semióticos que funcionan como emblemas, los investigadores pueden prestar atención a diversas condiciones o criterios:

- *Recurrencia*. La aparición frecuente de un conjunto de recursos semióticos puede señalar su relevancia para el grupo investigado.
- *Énfasis*, es decir, si los recursos semióticos están resaltados o colocados en algún lugar destacado del texto.
- *Comentarios metalingüísticos*. En el curso de la investigación los participantes pueden llamar la atención del investigador sobre ellos deliberadamente (en las entrevistas o durante la observación participante).
- *Contraste*, es decir, si suponen un cambio o variación en el desarrollo de la práctica comunicativa. Por ejemplo, la introducción de palabras en otra lengua distinta a la que domina en un determinado discurso puede funcionar como emblema si, con ello, los hablantes pretenden comunicar una serie de valores, actitudes o significados sociales (Leppänen y Perounen, 2012; Rampton, 2005).

- *Desvío de la norma*, es decir, si los participantes se apartan de las reglas o convenciones sociales. Por ejemplo, algunos individuos se representan a sí mismos como miembros de grupos de ideología anarquista a través de la grafía “k” para el sonido /k-/ en la escritura de palabras cuya ortografía según la normativa del español requeriría las grafías “qu-” o “c-” (Sebba, 2010).

La necesidad de abordar el estudio de los emblemas etnográficamente reside en el hecho de que lo que cuenta como un emblema (y su significado sociocultural) no está predeterminado, sino que se negocia en cada práctica social y en cada grupo.

5.5 El estilo

El último concepto que empleamos para comprender el modo en que los fans crean, presentan y transforman sus identidades activamente en diversos textos y prácticas digitales es el de *estilo*. Explicar el origen del concepto y su trayectoria hasta convertirse en un concepto clave de la sociolingüística es complejo. Para nuestro trabajo, es suficiente apuntar que la investigación actual ha superado las definiciones que concebían el estilo “as simply linguistic features that occur according to particular social distributions” (Newon, 2011, p. 151), tal como ocurría en la sociolingüística variacionista y en las corrientes derivadas (cf. Labov, 1972). Las visiones que dominan en la actualidad, más en línea con el trabajo de Coupland (1985), conciben el estilo como el conjunto de movimientos discursivos “for representing certain identity aspects in specific situations, and for emphasizing what kinds of cultures or lifestyles one is willing to align oneself with” (Peuronen, 2011, p. 154).

En lugar de prestar atención a la correspondencia entre variables lingüísticas y categorías sociales predefinidas, los estudios sobre estilo se centran en el proceso de construcción de la identidad a través de la activación de significados sociales en el curso de cada actividad semiótica. Además, el estilo:

- *Refleja la tensión entre normatividad y creatividad.* Se orienta hacia lo que es culturalmente convencional en una situación comunicativa determinada pero, al mismo tiempo, permite cierta desviación o reinterpretación de estas normas o convenciones (Mortensen, Coupland y Thogersen, 2016).
- *Se sitúa en el intersticio entre la representación de la diferencia y la cultura de grupo.* Permite a los individuos distinguirse según sus experiencias o estatus individuales (Gal, 2016; Jaspers, 2010; Newon, 2011). Al tiempo, se relaciona con el sentimiento de identidad colectiva. Como afirma Irvine (2001, p. 21): “though [style] may characterize an individual, it does so only within a social framework”. Varios autores (Androutsopoulos, 2013b; Beinhoff y Rasinger, 2016; Bucholtz y Hall, 2005; Coupland, 2007; Westinen, 2014) plantean que en muchas ocasiones los individuos estilizan su discurso para presentarse como miembros auténticos, legítimos o verdaderos de un grupo social (ej.: un intelectual auténtico, un punk auténtico, etc.). Para ello, tienen que movilizar suficientes recursos semióticos del repertorio expresivo asociado a cada grupo (Blommaert y Varis, 2013).
- *Es un proceso de bricolaje.* Los individuos identifican recursos semióticos relevantes en el seno de la comunidad, les atribuyen interpretaciones y significados sociales determinados (indexicalidad), los incorporan a sus repertorios y los ensamblan en sus prácticas lingüísticas según sus intereses retóricos (Eckert, 2008).

Como ilustran diversos autores que han investigado la comunidad del *hip hop* (Alim, 2009; Androutsopoulos y Scholz, 2003; Pennycook, 2007a), los estilos discursivos en los *fandoms* en torno a objetos o actividades de la cultura popular global se caracterizan por la hibridez semiótica y la yuxtaposición creativa —o el *remix*— de recursos diversos y heterogéneos. La complejidad semiótica se debe a que los *fandoms* son comunidades multilingües, multiétnicas y no sujetas a divisiones geopolíticas. Sus miembros: a) adoptan material semiótico, estéticas, conocimientos e ideologías que circulan a nivel global y que funcionan como marcos de referencia (ej.: formas desarrolladas en el *hip hop* afroamericano de EE.UU, considerado como “el original”); y b) los adaptan a cada contexto de uso, integrándolos con sus repertorios propios (ej.:

hibridaciones lingüísticas y multimodales en el *hip hop* japonés, dominicano, etc. formadas por la combinación de recursos de origen afroamericano y recursos específicos de cada lugar).

Como muestran estos autores a través del análisis de letras de artistas de *hip hop* de distintas procedencias, la combinación no convencional de recursos lingüísticos diversos en muchos casos dificulta la categorización de las prácticas lingüísticas en lenguas separadas (ver capítulo 3). Sin embargo, en los *fandoms* globales el sentimiento de afiliación no se genera a través de una lengua común de comunicación (ej.: inglés, español, japonés, etc.), sino a través de estilos discursivos afines —basados en ideologías similares— que funcionan como códigos culturales que permiten a los fans conectar psicológica y afectivamente con otros fans alejados geográficamente. En palabras de Alim, “beyond internal, structural notions of language, or even multimodal conceptualizations, style conveys an ideologically mediated and motivated phenomenon that cuts across all levels of communication” (2009, p. 122).

6. EL FANDOM COMO CULTURA PARTICIPATIVA

This ability to transform personal reaction into social interaction, spectatorial culture into participatory culture, is one of the central characteristics of fandom. One becomes a “fan” not by being a regular viewer of a particular program but by translating that viewing into some kind of cultural activity, by sharing feelings and thoughts about the program content with friends, by joining a “community” of other fans who share common interests. For fans, consumption naturally sparks production, reading generates writing, until the terms seem logically inseparable (Jenkins, 2006b, p. 41).

6.1 Introducción

En este capítulo nos acercamos al concepto de *fandom* para comprender las redes transnacionales de entusiastas en las que, gracias a las tecnologías de la comunicación, Shiro y los otros participantes del estudio conectan con personas con aficiones comunes y acceden a material semiótico que circula globalmente. Existen dificultades para encontrar un concepto teórico que abarque comunidades heterogéneas desde el punto de vista de la organización de las interacciones, las tecnologías empleadas y los valores compartidos. En la primera sección, introducimos unas breves notas acerca de la figura del fan y de su consideración en la literatura científica y en los medios de comunicación. En segundo lugar, nos fijamos en dos conceptos ampliamente utilizados en la investigación de grupos sociales en Internet: *comunidad de práctica* (Lave y Wenger, 1991) y *espacio de afinidad* (Gee, 2005). Señalamos las limitaciones de cada uno y nos inclinamos hacia la consideración de los *fandoms* como *culturas* de usuarios conectados. Por último, argumentamos a favor del concepto de *cultura participativa* (Jenkins, 2006a) y exploramos algunos conceptos relacionados, como *convergencia cultural* y *propagabilidad*.

6.2 La figura del fan

Distintos autores han aportado definiciones diversas de lo que significa ser un “fan”. Las primeras visiones sobre el concepto tendían a establecer el fervor o el interés excesivo de algunos consumidores por productos concretos de la cultura popular como el criterio definitorio (Hills, 2002). Sin embargo, según las visiones dominantes hoy en día el término *fan* (del inglés *fanatic*) designa a un aficionado a una actividad, tema o producto que conecta —física o virtualmente— con otros aficionados con los que puede compartir su entusiasmo y que convierte sus respuestas personales al centro de interés en actividades sociales. Por tanto, existen dos diferencias fundamentales entre los fans y los aficionados más ordinarios:

- La identidad fan está estrechamente vinculada al sentimiento de colectividad y a la demostración social de la implicación emocional y psicológica con las actividades, temas u objetos valorados en el grupo. Un fan no solo invierte más tiempo y recursos o desarrolla intereses y afectos más intensos que los consumidores ordinarios por una celebridad, película, serie, libro, videojuego, grupo de música u otro producto cultural. Además, participa en una comunidad en torno al objeto de culto (Baym, 2000; Black, 2008; Crisóstomo, 2016; Lee, 2016)
- La respuesta activa, la productividad y la creatividad forman parte de la vida cotidiana del fan (por ejemplo, a través del intercambio de conocimientos, los debates, la resolución colaborativa de problemas, la creación de artefactos artísticos o la intermediación y diseminación de material).

En cuanto a la literatura académica, hasta 1992 los escasos trabajos que se habían ocupado de los fans los representaban como individuos obsesionados y con dificultades para relacionarse (cf. Jensen, 1992). Sin embargo, ese año aparecieron varios trabajos que abordaban el fenómeno desde una perspectiva nueva: *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, de Henry Jenkins; *Enterprising Women: Television Fan-dom and the Creation of Popular Myth*, de Camille Bacon-Smith; y una compilación de Lisa Lewis titulada *The Adoring Audience*. Estos trabajos contribuyeron

al surgimiento de la denominada *segunda ola de estudios sobre fans* (Gray, Sandvoss y Harrington, 2007), que se caracterizaba por criticar los prejuicios y estigmas que sesgaban las investigaciones previas y por concebir a los fans como sujetos que desarrollan prácticas de consumo con lógicas específicas, universos simbólicos propios e identidades diferentes alrededor de los objetos culturales que admiran.

Así, por ejemplo, Jenkins (1992) equiparó a los fans con “activistas culturales”, que desafiaban a las industrias culturales oficiales a través de sus interpretaciones alternativas de los productos que consumían y de su defensa de la cultura libre y gratuita, el voluntarismo y la colaboración. Siguiendo la estela de Jenkins, otros trabajos (Alvermann y Hagood, 2000; Harris, 1998; Sandvoss, 2005; Storey, 1996; Thorne, Sauro y Smith, 2015; Trainor, 2004) ponen de relieve la sofisticación de los contenidos creados por los fans, cuestionan las distinciones rígidas entre cultura alta y popular y destacan la utilidad pedagógica de las prácticas fan. Hoy en día, los estudios sobre fans están creciendo (Busse y Gray, 2011; Duffet, 2013; Hellekson y Busse, 2014; Ramos, Lozano y Hernández-Santaolalla, 2012; Zubernis y Larsen, 2012), aunque la mayoría son estudios de caso centrados en contextos anglosajones (cf. Lee, 2014).

Por último, la consideración pública del fan está en constante flujo. Tradicionalmente, la figura del fan no se ha contemplado o valorado positivamente. La estigmatización ha afectado de manera diferente a los distintos *fandoms*. Por ejemplo, la representación corriente en los medios de comunicación de los aficionados al manga y a los videojuegos ha estado especialmente cargada de estereotipos negativos (Álvarez-Gandolfi, 2015). Recientemente y debido a la creciente popularidad y diversidad de las actividades fan en la red, el término se está revalorizando, aunque todavía perviven ciertas imágenes, opiniones e ideas comunes que lo vinculan a la marginalidad y a la obsesión. Como afirman Borda y Álvarez-Gandolfi en un artículo sobre aficionados al manga: “Si bien hoy la ampliación semántica del término ‘fan’ en el idioma español ha hecho ganar terreno a sus sentidos neutrales de mera “afición”, “afinidad” o “entusiasmo” [...] dichos significados conviven con los estereotipos negativos que circulan en los discursos hegemónicos” (2014, p. 64-65).

6.3 Aproximaciones teóricas a los *fandoms* digitales

Las agrupaciones de usuarios en línea en torno a un centro de interés son formas sociales difíciles de definir debido a su gran fragmentación, a la heterogeneidad en el tipo de conexiones sociales y a la dificultad de determinar claramente sus límites. Los miembros no se congregan en espacios físicos, sino que sus actividades se sitúan en flujos de información que circula a través de distintas plataformas. Diversos investigadores han tratado de desarrollar nuevos términos —o de adaptar conceptos establecidos— para denominar y caracterizar de manera flexible la variedad de grupos que emerge en la web (ej.: Rheingold, 1996). A continuación describimos dos de los conceptos más empleados: *comunidad de práctica* y *espacio de afinidad*. Ambos tienen puntos en común, como el énfasis en los propósitos comunes de los miembros y el foco en la construcción social y local de significados y prácticas culturales. Sin embargo, el examen de sus limitaciones nos ha llevado a abandonarlos y a pensar en los *fandoms* de Shiro y de los otros participantes como *culturas* de usuarios conectados.

6.3.1 Las comunidades de práctica

El concepto de *comunidad de práctica* surge en el marco de la *teoría del aprendizaje situado* o sociocultural y se define como un grupo de personas vinculadas, con un objetivo común, que comparten un repertorio de conocimientos, símbolos, artefactos e instrumentos especializados (Lave y Wenger, 1991; Wenger, 1998; Wenger, McDermott y Snyder, 2002). A través de la participación activa y continuada en las actividades de la comunidad, los miembros experimentan un proceso de enculturación y sus identidades y roles evolucionan desde posiciones más periféricas a más centrales.

Se ha empleado este concepto en numerosos trabajos sociolingüísticos sobre comunidades en línea (Li, 2016), prácticas letradas digitales (Vaisman, 2014; Yi, 2008) y en algunos estudios sobre *fandoms* (Kytölä, 2013; Zheng, Young y Brewer, 2009). Sin embargo, el concepto se desarrolló en contextos profesionales analógicos, antes de la

diseminación de Internet. Por ello, otros autores (Tagg, 2015) argumentan que, en origen, este concepto surgió para describir grupos más o menos reducidos, delimitados, estructurados, cuyos miembros interactúan regularmente y establecen lazos sociales sólidos; por tanto, su aplicación a las agrupaciones que surgen en espacios digitales presenta problemas, ya que: a) las comunidades suelen ser amplias, abiertas y de límites indeterminados; b) la organización, los roles y las jerarquías son más fluidos, y c) las interacciones entre los miembros no tienen por qué ser regulares y prolongadas.

En nuestro estudio, podríamos referirnos al grupo de *scanlation* de Shiro como una comunidad de práctica, puesto que está formado por unas 25 personas que: a) cooperan para traducir mangas al español; b) mantienen comunicación constante y establecen fuertes lazos personales; c) distribuyen las tareas y los roles de manera dinámica (con la práctica, los miembros pueden ampliar sus funciones dentro de la comunidad); y d) comparten un conjunto de herramientas y de repertorios expresivos propios. Sin embargo, esta perspectiva ignora las relaciones que establecen los miembros del grupo de *scanlation* de Shiro con los miembros de otros grupos de *scanlation*, con los aficionados lectores que siguen su actividad (con quienes también interactúan, aunque de manera menos intensa) y con otros fans del manga que realizan otras actividades (ej.: reseñas en blogs, discusión de posibles interpretaciones en foros, *fanart*, etc.). La actividad de Shiro como *scanlator* solo cobra sentido en el marco de una comunidad que reúne a miles de aficionados en todo el globo, y no solo a su grupo particular de traductores fans. La falta de adecuación del concepto se acusa todavía más en el caso de los otros participantes. Por ejemplo, Sylvia participa activamente en una amplia comunidad de fans de la moda en la red, en la que ocupa una posición de estatus. Esta participante: a) compone sus entradas de blog y sus vídeos de Youtube en solitario; b) tiene miles de seguidores con quienes no mantiene vínculos sociales fuertes, y c) frecuentemente emplea formas de interacción mínima con otros miembros (recibe o publica *likes* o breves comentarios en su blog y en su canal de YouTube o en los de otras gurús de belleza).

6.3.2 Los espacios de afinidad

Gee (2004) desarrolla el concepto de *espacio de afinidad* para superar las limitaciones que plantea la aplicación de la noción de *comunidad de práctica* a las prácticas digitales. Argumenta que esta última presenta problemas a la hora de determinar qué significa ser un miembro (ej.: con qué frecuencia hay que interactuar con otros miembros; qué tipo de vínculos hay que establecer con ellos; qué funciones mínimas hay que desempeñar; o qué nivel de compromiso y responsabilidad respecto a los objetivos comunes hay que alcanzar para pertenecer al grupo). Por el contrario, la idea de *espacio* dedicado a una actividad particular es mucho más flexible y abarca más grados de participación.

Los *espacios de afinidad* pueden definirse como lugares (físicos, virtuales o mixtos) especialmente diseñados para favorecer que las personas con intereses, tareas o propósitos en común se reúnan, interactúen e intercambien ideas, objetos o herramientas. Sintetizando las ideas de Gee (2004, 2005), un espacio de afinidad se define por los siguientes rasgos:

- Al compartir el mismo espacio, los usuarios expertos e inexpertos pueden participar en las mismas actividades —escogiendo si lo hacen de forma más activa o más pasiva— y cada uno obtiene resultados distintos según sus preferencias, propósitos o identidades personales. Existen diversas rutas para mejorar el estatus dentro de la comunidad.
- Por su carácter abierto, estos espacios permiten que los usuarios generen contenidos, manipulen textos y otros artefactos y creen redes de relaciones con otros usuarios. Estas conexiones personales no tienen por qué conducir al establecimiento de lazos sociales fuertes y duraderos como en las comunidades de práctica.
- El conocimiento está distribuido entre los usuarios. Al sentir que se reconoce el valor de sus aportaciones, se fortalece la autoestima de los usuarios. Además, el significado de conceptos como “pericia”, “experiencia” o “liderazgo” es cambiante y los usuarios oscilan continuamente entre distintos roles como, por ejemplo,

“colaboradores”, “facilitadores”, “comentadores”, “editores”, “críticos”, “mentores” o “principiantes”.

Encontramos múltiples ejemplos de estudios sobre prácticas digitales como *fanfiction* o videojuegos multijugador en línea que recurren a este concepto (Herzog, 2013; Lammers, Curwood y Magnifico, 2012; Leppänen y Peuronen, 2012). Sin embargo y a diferencia de lo que ocurre en nuestro estudio, estas investigaciones se circunscriben a un solo espacio virtual. Como argumenta Tagg, el problema de este concepto es su foco en la plataforma tecnológica como elemento definitorio de la comunidad en lugar del sentimiento de afiliación —o conexión entre personas y grupos diversos unidos por intereses afines—: “rather than a shared space, what is important to the formation of these networks is the fact that users’ behavior is shaped by perceived ties and attempts to affiliate with other people” (2015, p. 236).

En nuestro estudio, Shiro y el resto de participantes: a) se mueven entre varias plataformas, que a veces están conectadas entre sí o que localizan a través de buscadores, agregadores o hipervínculos; b) pueden desarrollar la misma tarea en distintos espacios (ej.: algunas discusiones para gestionar una tarea colaborativa de traducción en las que participa Shiro migran de un foro a un chat); y c) frecuentemente emplean tecnologías que no tienen un diseño colaborativo o un propósito especializado como el descrito por Gee (como el email o los perfiles personales en Facebook).

Además, el foco de nuestra investigación recae precisamente en la circulación y recontextualización de recursos semióticos a través de plataformas, prácticas y conexiones sociales digitales. Un concepto como el de Gee, basado en un espacio delimitado y autónomo, invisibiliza la intensa movilidad o flujo de contenidos y recursos a través de espacios de la red.

6.3.3 De comunidades y espacios a culturas digitales

El concepto de *cultura participativa* (Jenkins, 2006a, 2006b) para describir el *fandom* ofrece ventajas frente al carácter sólido y delimitable de las comunidades de práctica y frente al foco en las plataformas tecnológicas de los espacios de afinidad. En primer lugar, se basa en la idea de *cultura* como sistema aprendido de ideas, valores, símbolos, rituales, normas, roles identitarios, formas de estatus, comportamientos, prácticas y formas de expresión dinámicos que configuran la experiencia humana (Campbell y Lassiter, 2015). Como afirman Jenkins, Ford y Green (2013), esta noción está basada en una metáfora de la agricultura y, por tanto, asumen que es algo que se cultiva colectivamente: del mismo modo que la moda, los medios de comunicación o los discursos cotidianos influyen en los miembros de una cultura, estos también contribuyen a desarrollar los modos de pensamiento, las costumbres y las experiencias sociales del colectivo.

Esta noción es lo suficientemente versátil para abarcar la diversidad de relaciones sociales flexibles y dinámicas de los distintos *fandoms*, que habitualmente consisten en redes difusas de usuarios que habitan una ecología de espacios conectados y que se basan en intereses y valores —y no en interacciones reales entre todos los miembros o en una organización estructurada—. A su vez, el adjetivo “participativa” alude simultáneamente al mayor acceso de los usuarios de la web 2.0 a los procesos de producción y distribución de contenidos y al *ethos* activo y colaborativo del *fandom*. En la siguiente sección profundizamos en estas características de las culturas participativas.

6.4 Las culturas participativas

Las *culturas participativas* son agrupaciones de individuos que sienten devoción por las mismas formas de ocio u objetos culturales, a los cuales vinculan su identidad y estilo de vida (Lee, 2014). Henry Jenkins (1992) acuñó el término en oposición a la *cultura de consumo* para explicar los nuevos roles asignados a la audiencia de los productos de la

cultura popular. Frente a la visión del espectador como consumidor pasivo, la noción de cultura participativa da cuenta de las labores de creación, transformación, curación, intercambio y diseminación de contenido que estos llevan a cabo y que anteriormente monopolizaban las industrias culturales oficiales. Los miembros de las culturas participativas mantienen interacciones sociales, se apropian del material que consumen y difuminan la frontera entre producción y consumo cultural (Androutopoulos, 2011; Georgi, 2015; Jenkins, Ito, y boyd, 2015; Lankshear y Knobel, 2011; Lee, 2012; O'Hagan, 2009).

Encontramos los antecedentes teóricos del concepto en el trabajo de Toffler (1980) sobre los *prosumidores*, es decir, consumidores particularmente activos e involucrados en procesos de producción en distintos ámbitos económicos y sociales. Jenkins también se apoya en el trabajo de Bruns sobre el *produsage* (de las palabras inglesas *production* y *usage*) característico de la Web 2.0, en la que “users are always necessarily also producers of the shared knowledge base, regardless of whether they are aware of this role” (Bruns, 2008, p.5).

Según Jenkins, Clinton, Purushtoma, Robison y Weigel (2009), una cultura participativa posee cinco características:

- Tiene cierto carácter abierto y expansivo: los obstáculos para poder participar son relativamente pequeños. Por este motivo, muchas culturas participativas son transculturales, transnacionales y translingüísticas (Lee, 2014).
- Incentiva a sus miembros para que participen y se expresen en prácticas sociales en torno al centro de interés. La productividad y la creatividad son socialmente valorados porque diversifican las experiencias del resto de fans.
- Favorece la transmisión de conocimientos y destrezas de expertos a principiantes; fomenta la inteligencia colectiva, y ofrece oportunidades para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades valoradas en la comunidad.

- La participación es voluntaria y la afiliación es temporal. Los miembros no se sienten obligados a contribuir, pero se sienten libres de hacerlo cuando deseen y de la manera que deseen. Las contribuciones de los miembros varían según el tiempo, la motivación o los recursos de cada uno. En cualquier caso, sienten que sus aportaciones —incluso si se trata de un simple *like* o de un comentario breve— serán tenidas en cuenta y valoradas por el resto.
- Tiene un acentuado carácter social. Impulsa las interacciones y los lazos entre sus miembros. Las experiencias individuales cobran sentido cuando se comparten y se convierten en experiencias comunitarias.

Aunque las culturas participativas preceden a Internet, con la Web 2.0 se han podido expandir y desarrollar como nunca: “what happened in a predigital world now occurs with exponentially greater speed and scope” (Jenkins et al., 2013, p. 12). Las tecnologías de la comunicación: a) aceleran y aumentan la frecuencia de las comunicaciones entre los usuarios; b) simplifican y abaratan los procesos de creación, almacenado, edición y diseminación de contenidos; c) multiplican las posibilidades técnicas y creativas de manipulación de contenidos (a través de programas de edición de imagen o vídeo, repositorios de fuentes tipográficas, etc.); d) permiten el diseño colectivo (simultáneo o secuencial) de contenidos, complicando el concepto de *autoría*, y e) amplían el alcance y la visibilidad de las aportaciones de los miembros.

El concepto de *cultura participativa* se ha empleado en investigaciones recientes sobre comunidades de fans en los estudios culturales (Álvarez-Gandolfi, 2015; Jung, 2011; Noppe, 2013); sobre literacidad (Black, 2005, 2009; Knobel y Lankshear, 2007; Lam, 2009); sobre traducción (Edfeldt, Fjordevik e Inose, 2012, 2014; Inose, 2012; O’Hagan, 2008) y sociolingüística (Androutsopoulos, 2013b; Barret, 2011; Herzog, 2013; Rymes, 2015; Schreiber, 2015). En las siguientes secciones exploramos dos conceptos que, para Jenkins, son inseparables de la idea de *cultura participativa*: *convergencia cultural* y *propagabilidad*.

6.4.1 La convergencia cultural

La convergencia cultural designa una ecología de prácticas mediáticas interactivas en la que se difuminan las fronteras entre géneros textuales, canales de comunicación (tradicionales y nuevos) y ámbitos de actividad (comerciales, culturales, personales, etc.; Ito, 2014). Según el propio Jenkins, la convergencia cultural se produce en un momento en el que los fans son centrales para el desarrollo cultural y describe “the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost everywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want” (2006a, p. 2).

Mientras que algunos críticos, como Fagerjord (2010), consideran la convergencia cultural como un fenómeno meramente tecnológico, la idea que predomina es que los cambios tecnológicos van de la mano de las transformaciones en las prácticas y expectativas económicas, sociales, culturales y estéticas (van Dijk, 2013). Jenkins (2006a) distingue dos tipos de convergencia:

- *Convergencia corporativa* (o convergencia de arriba a abajo). Incluye las prácticas surgidas o iniciadas en las industrias culturales oficiales y propiciadas por las actuales corrientes económicas, que favorecen la circulación de imágenes, ideas y narrativas a través de múltiples canales de comunicación, y que demandan modelos de audiencia más activos. Un ejemplo reciente en España es el proyecto transmedia de la serie de TVE “El Ministerio del Tiempo”, sobre los viajes en el tiempo de una patrulla de agentes de un ministerio secreto para impedir que cualquier intruso altere la historia del país para su propio beneficio. Este proyecto desarrolló múltiples estrategias para incentivar la participación de la audiencia a través de actividades y materiales complementarios al capítulo semanal emitido en TVE —y accesible también en la página web oficial de la serie—, como: a) la elaboración de tramas paralelas en todo tipo de soportes (ej.: ficciones sonoras de uno de los protagonistas; videoblog de un personaje secundario; etc.); b) la creación de un episodio interactivo de realidad virtual en el que el espectador se sometía a una prueba para

poder incorporarse como agente en el ministerio; c) videoencuentros semanales y contenidos sobre la producción de la serie (con participación de los fans, que podían visitar el plató o enviar preguntas al equipo de la serie en directo); d) actividades en Twitter, Facebook, Instagram, Whatsapp, Telegram y un foro oficial, donde el equipo de comunicación de la serie interactuaba con los espectadores, les proporcionaba material adicional y difundía el material creado por los fans (relatos, animaciones, dibujos, etc.); e) la comercialización de *merchandising* compuesto por productos diseñados por los propios fans (y escogidos por el equipo de producción); y f) una intranet del ministerio ficticio que requería una nueva contraseña cada semana —a la que los fans accedían en las redes sociales después de la emisión de cada capítulo—. Gracias a todas estas estrategias, el equipo de producción logró que muchos espectadores buscaran activamente contenido suplementario al episodio semanal e interactuasen habitualmente con otros espectadores y con los creadores. Todo ello contribuyó decisivamente al surgimiento de un conjunto de fans conocido como “los ministéricos”.

- *Convergencia de las bases* (o convergencia de abajo a arriba). Incluye las prácticas iniciadas por consumidores empoderados por las tecnologías, que priman el bien común de la audiencia y el voluntarismo sobre intereses comerciales. A pesar de ser “contraoficiales” (Aliagas, 2016) y en algunos casos ilegales, estas prácticas cada vez tienen mayor influencia en la configuración de la producción, la distribución y la recepción de contenidos. El *scanlation* y otras formas de traducción fan ilustran el fenómeno. Así, los *scanlators* traducen mangas con *copyright* en sus países de origen sin autorización y los diseminan gratuitamente a través de la red. Aunque los *scanlators* solo traducen mangas que no están disponibles oficialmente en una lengua determinada, las editoriales comerciales perciben esta práctica como una amenaza para sus intereses, puesto que les quitan potenciales lectores de futuras traducciones oficiales. Al mismo tiempo, las estrategias extranjerizantes de traducción que emplean los *scanlators* han influido progresivamente en las traducciones profesionales de manga, que, por ejemplo, hoy en día mantienen la dirección de lectura original (de derecha a izquierda en los textos japoneses; Lee, 2011).

Ambos tipos de convergencia conviven, interactúan y se mezclan. De este modo, Shiro combina sus actividades del ámbito contraoficial (*scanlation*) con las visitas a las webs oficiales de algunos animes y la compra de mangas publicados por editoriales hispanas en formato papel así como productos de *merchandising* de sus títulos favoritos.

6.4.2 La propagabilidad

Uno de los efectos principales de la convergencia cultural es la ampliación de la gama de recursos semióticos disponibles para los usuarios y de las posibilidades de combinarlos de maneras nuevas y creativas. La *propagabilidad* —traducción del término *spreadability* empleada en la edición en español del libro *Spreadable media: creating value and meaning in a networked culture* (Jenkins et al., 2013)— se refiere a los procesos de diseminación y circulación de formas, recursos semióticos, contenidos, prácticas sociales y discursos, que, gracias a la participación activa de usuarios interconectados, se extienden globalmente a través de diferentes plataformas de la web. Para los autores, el término presenta ventajas frente a otros como *distribución*, que tiene connotaciones comerciales, o *circulación viral*, que evoca imágenes de infección o contaminación (como si los objetos virales se replicasen y se extendiesen de manera descontrolada e involuntaria como las enfermedades; Guertin, 2016; Jenkins, Li, Domb-Krauskopf y Green, 2010).

La propagabilidad pone el centro de atención en la agencia de los individuos a la hora de decidir qué se disemina, cómo se hace y por qué: “in this emerging model, consumers play an active role in ‘spreading’ content rather than being the passive carriers of viral media: their choices, their investments, their actions determine what gets valued in the new mediascape” (Jenkins et al., 2010, p. 20). La propagabilidad entronca con otros conceptos de nuestro marco teórico, particularmente con las *corrientes transculturales* (Pennycook, 2007a) y la *recontextualización* (Bauman y Briggs, 1990), que explicamos en el capítulo 4. Todos estos conceptos dirigen la discusión hacia el modo en el que los fans se apropian de recursos semióticos seleccionados y, cada vez que los reutilizan en un nuevo contexto, los transforman y

reconstruyen para que los nuevos significados sean relevantes para ellos y para sus respectivas comunidades. En línea con esta idea, las transformaciones, actualizaciones, adaptaciones o innovaciones que realizan los fans suponen un valor añadido, puesto que generan recursos y materiales semióticos nuevos según las expectativas, los valores y las identidades del grupo: “a spreadable model assumes that the repurposing and transformation of media content adds value, allowing media content to be localized to diverse contexts of use” (Jenkins et al., 2010, p. 2).

7. LAS PRÁCTICAS LETRADAS DIGITALES

People do not just read and write texts; they *do* things with them, things that often involve more than just reading and writing. They do them with other people —often people who share a socially significant identity— people like fundamentalists, lawyers, biologists, manga otaku, gamers, or whatever. These people often make judgments about who are ‘insiders’ and who are not (Gee, 2015, p. 36).

7.1 Introducción

Las actividades vinculadas al *fandom* que Shiro y el resto de participantes llevan a cabo en Internet están mediadas por textos. En este capítulo, abordamos estas actividades desde los Nuevos Estudios de Literacidad (NEL), que remiten a una perspectiva sociocultural sobre los usos de los textos escritos. Según los NEL, estos usos son fenómenos sociales vinculados con prácticas culturales más amplias propias de un grupo social. Los miembros del grupo comparten valores, creencias y convenciones de diferente naturaleza; emplean modos de comunicar, actuar y relacionarse propios; y manifiestan modos particulares de distribuir el conocimiento, el estatus y el poder. Todos estos aspectos se reflejan en los textos que construyen y en las actividades en torno a ellos (Barton y Hamilton, 1998, 2000; Barton y Lee, 2013; Gee, 2015; Gillen, 2014; Jones, Chik y Hafner, 2015; Jones y Hafner, 2012; Lam, 2000, 2009; Lankshear y Knobel, 2011; Mills, 2010; Pahl y Rowsell, 2005; Openjuru, 2016).

Comenzamos el capítulo explicando brevemente los fundamentos de esta corriente teórica y metodológica. En el siguiente apartado distinguimos las dos unidades de análisis básicas: *evento letrado* (episodio observable en el que un texto escrito forma una parte esencial de las interacciones sociales entre varios participantes) y *práctica letrada* (modos o patrones culturalmente aprendidos de emplear o construir el significado de los textos según la situación). A continuación explicamos las diferencias

que existen entre las prácticas letradas *dominantes* (oficiales, institucionales) y las *vernáculos* (personales, cotidianas). Por último definimos las actividades fan de nuestras participantes como *prácticas letradas vernáculos digitales* y describimos sus características (Barton y Lee, 2012, 2013).

7.2 Fundamentos de los NEL

Los NEL surgen en los años 80 del siglo pasado como crítica a las visiones psicolingüísticas que conciben la lectura y la escritura como destrezas cognitivas homogéneas, universales e independientes del contexto (Heath, 1983; Scollon y Scollon, 1981; Scribner y Cole, 1981; Street, 1984). Frente a estas visiones, los NEL adoptan una mirada holística y social sobre las actividades de lectura y escritura en la que convergen elementos de diversos campos, como la etnografía de la comunicación, la antropología lingüística, la sociolingüística, los estudios interculturales y la educación.

El adjetivo *nuevos* en la denominación apunta a la revisión epistemológica que ponen en marcha los NEL y al ánimo de alejarse de las teorías de corte cognitivo —extendidas y consideradas como “ortodoxas”— que veían la lectura y la escritura como procesos cuantificables y evaluables de codificación, descodificación o inferencia de mensajes. En cuanto a la traducción de *literacy* (de la denominación en inglés *New Literacy Studies*) por el neologismo *literacidad* en español (y los cognados correspondientes en otras lenguas), es una propuesta que remarca la voluntad de los investigadores no anglófonos adscritos a esta corriente de evitar las connotaciones del término *alfabetización*, vinculado a visiones cognitivas, a la dimensión técnica de la lectoescritura, a la enseñanza formal y a las representaciones despectivas (en “analfabeto” y “analfabetismo”; Aliagas, 2011; Cassany, 2006).

Para los NEL, las actividades en torno a los textos son *prácticas sociales*, es decir, “socially regulated ways of doing things” (van Leeuwen, 2008, p. 6) y, por tanto, están

situadas en contextos sociohistóricos concretos y se definen por la cultura de los grupos humanos que las ponen en acción en su ámbito. En estas actividades, los miembros de estos grupos persiguen propósitos particulares, desarrollan relaciones sociales y construyen identidades dentro del grupo. Según Barton y Lee, esta corriente “examines in detail people’s broader social practices, noting that many of these involve texts of some sort and that we live in a textually mediated social world, where texts are part of the fabric of social life” (2013, p. 11).

Los NEL ponen el foco en:

- 1) *La ideología que empapa las prácticas letradas*. Frente a una visión autónoma de la literacidad, según la cual el dominio de la escritura desarrolla habilidades cognitivas universales, los NEL adoptan una perspectiva ideológica (Street, 1984). Las prácticas letradas reflejan distintas visiones del mundo, están vinculadas a identidades sociales particulares y a expectativas acerca de los roles y comportamientos de los participantes. La visión tradicional de la lectura y la escritura como destrezas cognitivas lingüísticas también está cargada ideológicamente y privilegia los usos de los textos vinculados a ciertas instituciones y discursos prestigiosos (académicos, pedagógicos, etc.) sobre los usos vinculados a otros dominios de menor estatus social.
- 2) *El carácter situado de los usos escritos*. Los textos (escritos y orales) y las prácticas en torno a ellos están integradas en contextos biográficos (ligados a las trayectorias y experiencias vitales de los participantes), situacionales (condiciones físicas y circunstanciales) y socioculturales (sistemas de valores, creencias y prácticas asociadas). Los NEL conciben el contexto como el factor clave para comprender la naturaleza de las prácticas letradas. Por esta razón, Barton (2007) afirma que la perspectiva que adoptan los NEL sobre estas prácticas es *ecológica*. Del mismo modo que la ecología estudia la relación de los organismos entre sí y con el entorno en el que viven, los NEL describen las relaciones de influencia mutua entre las actividades letradas y los entornos en los que se desarrollan. La metáfora ecológica pone de relieve las imbricadas relaciones entre lengua, literacidad y ambiente social.

3) *La pluralidad de prácticas letradas*. Si la lectura y la escritura dependen del contexto, la literacidad ha de verse como un conjunto plural y diverso de prácticas sociales. La gente interactúa con textos académicos de maneras diferentes a las que emplearía para interactuar con textos legales o con textos de la cultura popular. Además existen diversas maneras de interactuar con el mismo texto según el propósito de la práctica. Por estos motivos, los NEL prefieren el plural *literacidades* (ej.: literacidad académica, literacidad jurídica, literacidad *videogamer*, etc.) para referirse a las diferentes prácticas letradas sociales, históricas y culturales, a los distintos textos en torno a los que se organizan, a las maneras de manejarlos y a los conocimientos y valores asociados a ellas (Aliagas, 2011; Gee, 1990, 2015).

En el método, los NEL huyen de los diseños confinados al análisis de los textos que asumen, al menos en cierto grado, que el significado de estos es fijo y que el investigador puede acceder a él independientemente del estudio del contexto o de la interacción con los participantes. En su lugar, los NEL se basan en paradigma cualitativo y suelen decantarse por diseños de orientación etnográfica, que: a) prestan atención a los rasgos locales y situados de las actividades semióticas; y b) favorecen la inmersión del investigador en la cultura en la que estas ocurren. Además, adoptan un enfoque *émico*, es decir, procuran describir, explicar y comprender las prácticas desde la lógica cultural de los participantes —cómo se perciben, qué aspectos se valoran más, etc.— en lugar de apresurarse a hacer evaluaciones sobre la adecuación o no de sus actuaciones desde marcos epistemológicos ajenos a ellos.

7.3 Eventos y prácticas de literacidad

Dos unidades de análisis básicas empleadas en los NEL son las *prácticas* y los *eventos letrados*.

1) *Los eventos letrados*. Son ocasiones concretas en las que las actividades e interacciones de una o varias personas giran en torno a uno o varios textos

específicos. El concepto, empleado por primera vez en el trabajo de Heath (1983) *Ways with words* como unidad de análisis para comprender los usos de los textos escritos en el hogar y en la comunidad en tres grupos sociales de EE.UU, está inspirado en la noción de evento comunicativo (*speech event*) propuesto desde la etnografía de la comunicación (Hymes, 1972). Los eventos letrados son observables, empíricos —se pueden registrar, documentar y analizar— y su estudio puede llevar al descubrimiento de patrones comunes en las actividades que giran en torno a los textos en una situación particular.

- 2) *Las prácticas letradas*. El término remite al trabajo de Scribner y Cole (1981) y se refiere a los patrones o maneras culturalmente construidas de utilizar los textos en contextos socioculturales específicos. Street (1993) amplía la definición e incluye las maneras en las que la gente piensa, valora y se posiciona hacia estas formas de lectura y escritura. Las prácticas letradas son abstractas y genéricas. No son observables, puesto que abarcan elementos como los discursos e ideologías subyacentes, los roles y relaciones de los participantes, las convenciones retóricas o los conocimientos y valores compartidos por la comunidad: “‘practices’ in this model refers not simply to ‘events’ involving literacy [...] but to what can be inferred or theorized from observing these recurring events about ‘broader patterns of social and cultural ways of doing writing’” (Tagg, 2015, p.193).

Ambos conceptos están estrechamente vinculados. Los eventos surgen y están definidos por las prácticas: las actuaciones de las personas en cada episodio de interacción con textos están sujetas a las formas social y culturalmente convencionalizadas de usar los textos en ese tipo de situaciones. Al tiempo, en cada evento se pueden mantener, adaptar, reformular o alterar esas convenciones, contribuyendo a consolidar o transformar las prácticas. Por esta razón, los NEL conciben las prácticas letradas como modelos o patrones parcialmente convencionalizados, dinámicos y abiertos al cambio. En la siguiente figura, inspirada en la relación elaborada por Hamilton (2000) sobre los elementos básicos involucrados en las interacciones en torno a textos escritos, representamos las relaciones que se establecen entre el nivel concreto de los eventos y el nivel abstracto de las prácticas letradas.

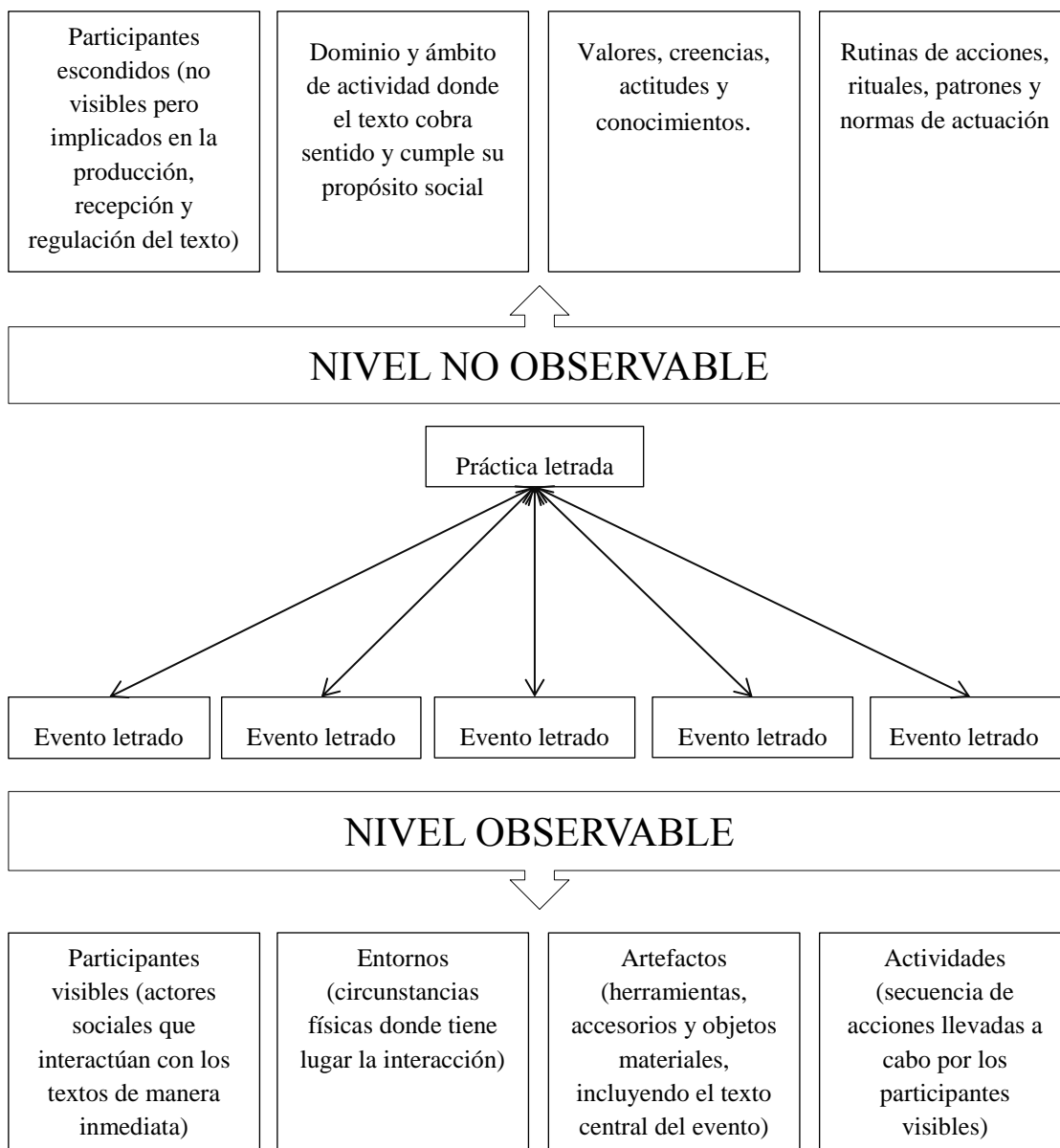


Figura 2. Relación entre eventos y prácticas de literacidad

La distinción entre evento y práctica es relevante para nuestro estudio puesto que este partirá de la observación y análisis de las unidades más básicas y concretas (los eventos), y procederá inductivamente a la descripción de las correspondientes prácticas digitales.

7.4 Prácticas vernáculas y prácticas dominantes

Los NEL parten de una visión amplia y comprensiva de la literacidad. De acuerdo con esta visión, la literacidad no solo se refiere a las formas de lectura y escritura convencionalmente incluidas en los currículos oficiales de lenguas (maternas, segundas y extranjeras) o asociadas a otros ámbitos institucionales, sino que abarca un repertorio de prácticas mucho más variado en el que las actividades voluntarias y cotidianas (en línea o fuera de línea) ocupan un puesto relevante, tanto por su frecuencia como por el significado social que poseen para los usuarios. Desde los primeros trabajos (Heath, 1983; Scollon y Scollon, 1981; Scribner y Cole, 1981), múltiples estudios vinculados a esta corriente se han ocupado de visibilizar las prácticas letradas cotidianas de distintos colectivos.

Las esferas o escenarios sociales donde ocurren las prácticas determinan los ritos, las normas de comportamiento, las relaciones sociales y las creencias que regulan las interacciones de los participantes entre sí y con los textos. Los NEL se refieren a estos espacios como “dominios sociales de literacidad” (*social domains of literacy*). Barton y Hamilton ofrecen una definición del término:

Domains are structured, patterned contexts within which literacy is used and learned. Activities within these domains are not accidental or randomly varying; there are particular configurations of literacy practices and there are regular ways in which people act in many literacy events in particular contexts (1998, p. 10).

Entre los dominios más explorados por los NEL destacan el hogar (Pitt, 2000), la escuela (Pahl y Rowsell, 2005; Wohlwend, 2009), el trabajo (Jones, 2000), la comunidad (Openjuru, 2016; Pahl y Allan, 2011); y el ocio y la intimidad. Dentro de esta última categoría, están cobrando importancia los estudios sobre las prácticas de los jóvenes en entornos digitales (Black, 2005).

Existen diferencias en el poder simbólico que históricamente cada comunidad ha atribuido a ciertos dominios. Estas diferencias generan desigualdades en el estatus o prestigio social de ciertos textos y prácticas respecto a otros (Brandt, 1998; Cassany,

Hernández y Sala-Quer, 2008; Papen, 2005). Para comprender estas asimetrías, los NEL distinguen entre prácticas letradas *dominantes* (institucionales, oficiales) y *vernáculos* (cotidianas, privadas). Esta distinción es relevante en nuestro trabajo, pues este se centrará en este último conjunto. En la siguiente tabla sintetizamos las diferencias entre ambos tipos de prácticas:

Prácticas dominantes	Prácticas vernáculos
Asociadas a instituciones formales o a círculos de poder: escuela, mundo profesional, iglesia, comercio, sistema legal, sistema sanitario.	Asociadas a la esfera cotidiana y personal: entretenimiento, relaciones personales, etc.
Objetivos sociales propios de la vida pública: formación, transacciones comerciales, participación en instituciones gubernamentales, etc.	Objetivos sociales propios de la vida privada: organización de las tareas personales, documentación de la propia vida, placer, etc.
Reguladas y estructuradas explícitamente.	No reguladas de manera estricta, aunque se pueden crear convenciones a través de la costumbre, las negociaciones y acuerdos entre los participantes o la influencia de individuos de prestigio.
Aprendidas por procesos de transmisión del conocimiento controlados por profesionales expertos: profesores, sacerdotes, abogados, médicos, etc.	Aprendidas informalmente con la participación.
No voluntarias.	Voluntarias, no impuestas por ningún agente social externo.
Visibles.	Escondidas a ojos de profesores, investigadores y otros actores sociales institucionales.
Valoradas positivamente por la cultura oficial de la comunidad.	Tradicionalmente no valoradas en la comunidad, sobre todo por los agentes sociales vinculados a las instituciones oficiales.
Asociadas a “maneras correctas” de utilizar la lengua y los textos (ej.: variedades estándar, prescripciones de género, etc.).	No emplean variedades estándar necesariamente ni suelen partir de visiones prescriptivas o normativas de la lengua.

Tabla 2. Diferencias entre prácticas dominantes y vernáculos

Las personas participan continuamente en ambos tipos de prácticas y los solapamientos entre sí o los saltos de uno a otro pueden generar tensiones en diversas dimensiones de

sus vidas. Por ejemplo, Cassany y Hernández (2012), Hull y Schultz (2001) y Williams (2009) describen la frustración que experimentan distintos estudiantes en contextos académicos donde no se valora la riqueza de experiencias y de conocimientos (lingüísticos, culturales, procedimentales, etc.) aprendidos a través de la participación en prácticas letradas vernáculas vinculadas a la cultura popular.

En cualquier caso, las prácticas dominantes y vernáculas son categorías teóricas, no completamente nítidas cuando se aplican a la realidad. Por ejemplo, las prácticas de *scanlation* de Shiro se encuadran en el ámbito vernáculo, aunque imitan algunas maneras de organización y algunas normas de las editoriales profesionales. Algunos estudios recientes (Aliagas, 2011; Valero-Porras y Cassany, 2016) sugieren que las categorías de dominante y vernáculo requieren revisiones y graduaciones más finas y matizadas.

7.5 Las prácticas letradas vernáculas digitales

Durante los últimos quince años, los NEL han trasladado paulatinamente su foco de atención hacia las prácticas vernáculas que se desarrollan en contextos digitales (Davies y Merchant, 2009; Gillen, 2014; Knobel y Lankshear, 2015; Lankshear y Knobel, 2011; Mills, 2010). Por ejemplo, se han llevado a cabo investigaciones sobre prácticas en repositorios de fotografía como Flickr (Barton, 2015; Lee y Barton, 2011), *websites* personales creados a partir de servicios de *webhosting* (Lam y Kramsch, 2003), chats (Lam, 2004), servicios de mensajería instantánea (Lam, 2009), microblogging (Lee, 2011) y universos virtuales como *Second Life* (Gillen, 2009, 2014).

Los autores de estos estudios emplean el término *prácticas digitales* para referirse a las interacciones sociales mediadas por textos producidos, manipulados o distribuidos en línea y, especialmente, en espacios de la web 2.0. Jones et al. ofrecen una síntesis conceptual del término:

What we mean by ‘digital practices’, then, are these ‘assemblages’ of actions involving tools associated with digital technologies, which have come to be recognized by specific groups of people as ways of attaining particular social goals, enacting particular social identities, and reproducing particular sets of social relationships. (2015, p. 3).

Como señalan Barton y Lee (2012 y 2013), las prácticas vernáculas asociadas a la web 2.0 presentan características específicas, entre las que destacan las siguientes:

- 1) Cada vez integran más modos de representación semiótica (lenguaje escrito, lenguaje oral, imagen estática, vídeo, diseño gráfico, tipografía, música, etc.). Además se apoyan en múltiples recursos lingüísticos asociados a distintas lenguas, variedades y registros.
- 2) Están estrechamente vinculadas a la cultura popular: “whether as subject matter, discourse, or rhetorical patterns, popular culture often shapes the content and form of current online reading and writing” (Williams, 2009, p. 3). La cultura popular se genera a través de la apropiación de textos y productos mediáticos y su posterior transformación en recursos culturales del día a día que los miembros de un grupo social pueden usar para expresar significados relevantes en contextos locales y específicos (Fiske, 1989, 2010; Jenkins, 2006b; Williams y Zenger, 2012).
- 3) Son una fuente de creatividad y originalidad, dan pie a la experimentación (lingüística, conceptual, gráfica, etc.) y, en ocasiones, tienen un carácter lúdico, humorístico o subversivo.
- 4) Trascienden el nivel local. Los textos creados en estas prácticas tienen un alcance mayor que los creados en prácticas vernáculas fuera de línea, ya que, gracias a la red, pueden circular globalmente y tener audiencias internacionales.
- 5) La comunidad les atribuye más valor que a las prácticas vernáculas offline. Otros usuarios de la web prestan atención, comparten, comentan y opinan sobre las contribuciones de otros usuarios.

- 6) Son más colaborativas. En los contextos de la Web 2.0 los usuarios pueden interactuar, entre sí o con textos y artefactos generados por otros. El carácter participativo de estos espacios ha generado un aumento en la diversidad de actividades, roles y relaciones de los usuarios. Un ejemplo de ello es el aumento de la multiautoría (contenidos producidos por múltiples usuarios).
- 7) Frecuentemente se vinculan con propósitos de aprender de manera informal (una afición, un conjunto de destrezas, etc.). El aprendizaje en estas prácticas se genera gracias al conocimiento distribuido. Los usuarios acceden y recurren a lo que pueden aportarles otros usuarios con intereses comunes pero con diferencias biográficas, sociodemográficas, étnicas, etc. Cada usuario puede ofrecer conocimientos valiosos al resto, colaborar de manera distinta y contribuir al intercambio de herramientas de todo tipo.

Las actividades fan de Shiro son ejemplos de prácticas letradas digitales vernáculas y, como tales, implican maneras culturalmente aprendidas de construir y manipular el significado de los textos, de representar su identidad en el *fandom*, de relacionarse con otros fans y de construir una cultura compartida (Barton, 2007). El concepto de práctica digital articula todo nuestro marco teórico: las culturas participativas del *fandom* desarrollan un conjunto de prácticas digitales alrededor de textos y discursos de la cultura popular global. Los participantes de estas prácticas diseminan, incorporan a sus repertorios y recontextualizan recursos semióticos de maneras particulares que desafían los límites de las concepciones tradicionales sobre la lengua.

III. METODOLOGÍA

8. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN Y FUNDAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS

Ethnographies allow us to get at things we would otherwise never be able to discover. They allow us to see how language practices are connected to the very real conditions of people's lives, to discover how and why language matters to people in their own terms, and to watch processes unfold over time. They allow us to see complexity and connections, to understand the history and geography of language (Copland and Creese, 2015, p. 14).

8.1 Introducción

En este capítulo repasamos las preguntas de investigación y exponemos los fundamentos teórico-metodológicos en los que hemos basado el diseño de este trabajo: el paradigma cualitativo, el estudio de caso y la perspectiva etnográfica. Dentro de esta última sección explicamos los tres enfoques que han guiado nuestras decisiones metodológicas: la etnografía lingüística, la etnografía en línea y la etnografía colaborativa.

8.2 Preguntas de investigación

Describir el modo en el que un miembro de un *ciberfandom* construye discursivamente su identidad fan es, formulado de esta manera, un objetivo de investigación general, ambiguo, difuso y difícil de lograr. Es necesario operacionalizarlo, es decir, encontrar caminos que conecten el nivel abstracto en el que se sitúa con un plano situado,

observable y concreto. Este proceso ha de reflejarse en las preguntas de investigación. La pregunta general de la que partimos es:

¿Cómo se apropia una fan del manga de las prácticas lingüísticas del fandom para construir y proyectar su identidad en el seno de la comunidad?

Para responderla, formulamos tres preguntas específicas:

- 1. ¿En qué prácticas letradas digitales vinculadas al fandom participa?*
- 2. ¿De qué recursos semióticos (lingüísticos y de otros modos) se apropia en estas prácticas?*
- 3. ¿Cómo los recontextualiza para construir y proyectar su identidad en el fandom?*

En los capítulos anteriores hemos ofrecido definiciones de todos los conceptos teóricos contenidos en estas preguntas.

8.3 Fundamentos teóricos y metodológicos

8.3.1 El paradigma cualitativo

Nuestro objeto de estudio requiere una metodología que preste atención a los significados y representaciones sociales que median las acciones, actitudes y sentimientos de los individuos, que integre la perspectiva de los participantes y que otorgue una importancia central al contexto. La metodología cualitativa es una manera de aproximarse a la realidad social desde una mirada múltiple, reflexiva, intersubjetiva e interpretativa (Cresswell, 2013; Hatch, 2002; Mason, 2002; Maxwell, 2012; Miles, Huberman y Saldaña, 2013, Patton, 2014; Punch, 2005; Yin, 2011). Según Cresswell (2013) y Denzin y Lincoln (2011), se basa en un conjunto de asunciones que afectan a distintas dimensiones:

Dimensión	Asunciones teóricas y filosóficas
Ontología	La realidad se construye socialmente. Es dinámica, subjetiva y múltiple. Por ello, la perspectiva del investigador no constituye la verdad absoluta. Una investigación que pretenda acercarse a esa verdad social y diversa debe incorporar distintas perspectivas de la misma.
Epistemología	El conocimiento se construye a partir de las experiencias subjetivas de las personas. El investigador construye el conocimiento acercándose lo máximo posible a los participantes (y a su contexto) e integrando sus visiones sobre el fenómeno estudiado. El proceso de investigación (actores, instrumentos, procedimientos, etc.) moldea la realidad.
Axiología	Todos los individuos tienen una visión del mundo particular. El investigador reconoce que todos los estudios reflejan creencias y valores particulares (suyos y de los participantes). Los investigadores explican sus posicionamientos teóricos e ideológicos para hacer explícitos los inevitables sesgos en la investigación.

Tabla 3. Asunciones teóricas y filosóficas de la metodología cualitativa

Estas asunciones se reflejan en las características comunes de los métodos cualitativos, que sintetizamos continuación:

- Tienen un carácter *holístico*, es decir, construyen descripciones globales y situadas del fenómeno investigado, de los entornos donde se produce y de los actores implicados. No descomponen la realidad en variables.
- Estudian el fenómeno en los *contextos naturales* donde ocurre y no manipulan o tratan de controlar las condiciones de estos contextos.
- Se centran en un *número reducido* de unidades de análisis (personas, grupos, lugares), que se investigan en profundidad. Contrastan con los métodos cuantitativos que, enmarcados en el positivismo, aspiran a lograr resultados generalizables y consideran que las muestras amplias son más representativas.

- Emplea diseños *emergentes*, es decir, diseños abiertos y flexibles que experimentan reformulaciones continuas según las circunstancias y los datos recogidos.
- Tienden a ser *inductivos*, puesto que parten de nociones y preguntas generales y abiertas, que se van afinando en el curso de la investigación y que permiten el surgimiento de preguntas nuevas.
- Adoptan un enfoque *émico*, es decir, incluyen las perspectivas e interpretaciones de los participantes acerca de sus comportamientos, experiencias y progresos.
- No aspiran a la generalización. Admiten el carácter local y situado de los resultados y establecen su *validez* a través de: a) la *credibilidad*, que implica que las interpretaciones sean aceptadas por los participantes de la investigación; b) el grado de *comparabilidad* y *traducibilidad* de los resultados a otros sujetos y entornos, teniendo en cuenta que la transferencia nunca será completa y dependerá de las particularidades del contexto; c) la *verosimilitud*, que se refiere a la elaboración de interpretaciones plausibles y realistas, que reflejen las complejidades del fenómeno, y d) la *fiabilidad*, que es la demostración de que todas las operaciones de la investigación (como los procedimientos de recogida y análisis de datos) pueden repetirse y, en caso de replicarse en los mismos contextos y con los mismos participantes, conducirían a las mismas conclusiones.
- En aras de establecer la validez del estudio, las investigaciones cualitativas *triangulan* los datos, es decir, emplean múltiples herramientas de recogida de datos para comprobar su congruencia y construir su sentido de forma consistente.

Las investigaciones cualitativas se apoyan en distintos marcos interpretativos, es decir, lentes teóricas que contribuyen a formular las preguntas de investigación y las maneras de buscar sus respuestas. En este trabajo nos basamos en el marco fenomenológico, pues tratamos de interpretar los significados subjetivos que los individuos asocian a sus experiencias (Latorre, del Rincón y Arnal, 1996). De manera secundaria, también nos apoyamos en el marco postmodernista (Clarke, 2005; Copland y Creese, 2015; Cresswell, 2013), según el cual muchos conceptos teóricos tradicionalmente asumidos

de manera acrítica (ej.: lengua, identidad) son constructos sociales y, como tales, son fluidos y heterogéneos.

El paradigma cualitativo abarca distintos métodos. En nuestro trabajo empleamos el estudio de caso.

8.3.2 El estudio de caso

El estudio de caso es un método específico de las ciencias sociales y adecuado para comprender, describir y explicar “a contemporary phenomenon (the ‘case’) in its real-world context, especially when the boundaries between phenomenon and context are not clearly evident” (Yin, 2014, p.2). Este método resulta adecuado cuando: a) la pregunta de investigación general se refiere al cómo o al por qué de un fenómeno social; b) el comportamiento de los participantes y el contexto son factores relevantes para la investigación y no pueden alterarse o manipularse; y c) el fenómeno investigado es contemporáneo (Duff, 2008; Dyson y Genishi, 2005; Flyvberg, 2006).

De acuerdo con Yin (2014), la etiqueta *estudio de caso* abarca investigaciones con estrategias y diseños muy diversos. El único punto en común es el objetivo de comprender de manera exhaustiva un episodio, actividad, proceso, individuo, grupo o institución (o un conjunto limitado de los mismos) y revelar aquellas particularidades relevantes desde la perspectiva teórica adoptada. Por esta razón, los investigadores que eligen este método han de especificar qué enfoque adoptan en sus estudios de casos (ej.: etnografía, investigación-acción, etc.). Nuestro estudio de caso sigue una orientación etnográfica por varias razones:

- El trabajo de campo se extiende durante un periodo prolongado de tiempo (10 meses).
- Aspira a ofrecer descripciones ricas y densas que permitan comprender el comportamiento de los participantes de manera contextualizada (*thick description*;

Geertz, 1973). Estas descripciones enfatizan y priorizan los conocimientos que los participantes emplean para participar en las prácticas de sus comunidades, que incorporan a través de la socialización en las mismas y que negocian, co-construyen o transforman en cada evento en el que toman parte.

- Desde nuestro rol de investigadores, nos posicionamos como observadores y participantes, lo que conlleva: a) situarnos en la tensión entre la enculturación en la comunidad y la distancia del observador a la hora de describir las acciones de nuestros participantes; b) tratar de evitar las nociones preconcebidas de lo que es importante o no para ellos; y c) emplear instrumentos de recogida de datos que permitan interactuar con los participantes, comprenderlos de manera empática y aprender cómo se expresan, tales como la observación participante, las entrevistas semiestructuradas, y la recopilación de textos y artefactos generados por ellos.

Nuestro estudio de caso además es multisituado, puesto que exploraremos los distintos espacios de la web en los que los fans llevan a cabo sus actividades digitales.

8.3.3 La aproximación etnográfica

Los planteamientos teóricos que empleamos en este trabajo son coherentes con el concepto de *práctica social* como unidad de análisis de la actividad cotidiana y comprenden la lengua como un fenómeno emergente, imbricado en un contexto sociocultural y mediado por las representaciones y las visiones del mundo —construidas social y biográficamente— de los hablantes. Por todo ello, conducen a la adopción de una perspectiva etnográfica como estrategia de investigación adecuada para abordar la construcción de la identidad fan de Shiro y de los participantes secundarios.

La etnografía es un método de investigación cuyo objetivo es describir e interpretar la cultura compartida o un conjunto de patrones de comportamiento social de un grupo de personas. El etnógrafo se sumerge en la vida cotidiana de la comunidad o conjunto humano que pretende estudiar y observa en detalle las acciones de las personas en sus

contextos naturales preguntando, anotando y recogiendo datos relevantes para su objeto de estudio a partir de varias fuentes, durante un periodo extenso de tiempo (Blommaert y Jie, 2010; Cresswell, 2013; Goetz y LeCompte, 1988; Hammersley y Atkinson, 2007). De acuerdo con Green y Bloome (1997), hay tres tipos de investigación etnográfica:

- 1) Etnografías propiamente dichas.
- 2) Investigaciones que adoptan una perspectiva etnográfica.
- 3) Investigaciones que hacen uso de algunas estrategias y técnicas etnográficas para la recogida de datos (entrevistas, observación, notas de campo, recogida de artefactos) y para su interpretación.

Nuestro trabajo se adscribe al segundo tipo. No lo incluimos en el tercero porque no tomamos la etnografía solo como una opción meramente técnica, sino como una concepción global del estudio, con sus preguntas, sus métodos de recolección e interpretación y sus procesos finales de comunicación de los resultados. Nuestro trabajo estudia un aspecto particular de las prácticas sociales cotidianas de miembros de grupos sociales concretos; integra y subraya las perspectivas de los participantes; sitúa el análisis en un contexto cultural más amplio; aspira a ser naturalista y poco intervencionista; e implica una dedicación comprometida y sostenida a lo largo de un periodo extenso de tiempo con las personas, espacios y actividades estudiados (Barton, 2015). Al mismo tiempo, no podemos clasificarlo en el primer tipo porque nuestro objeto de estudio no es un grupo humano particular en su totalidad y porque no llegamos al nivel de inmersión en la cultura de los participantes de la etnografía clásica.

Guiándonos por las características de nuestro objeto de estudio, de nuestros participantes y de los espacios donde desarrollan sus actividades fan, hemos recurrido a conceptos, procedimientos y herramientas de tres corrientes dentro de la etnografía: a) la etnografía lingüística; b) la etnografía en línea; y c) la etnografía colaborativa.

8.3.3.1 La etnografía lingüística

La asunción fundamental de la *etnografía lingüística* es que las prácticas comunicativas y el mundo social se configuran mutuamente. Por tanto, los estudios que se adscriben a la etnografía lingüística tratan de comprender las prácticas comunicativas de algún individuo o grupo en sus contextos sociales y culturales, combinando estrategias metodológicas de la lingüística y de la etnografía. Por un lado, realizan análisis detallados de textos según algún marco procedente del análisis del discurso (AD), del análisis de la conversación (AC) o de alguna otra corriente preocupada por el uso de la lengua en contexto. Por otro, integran descripciones holísticas de las prácticas sociales de los participantes, elaboradas a partir de datos recogidos con entrevistas, observación participante y otras técnicas etnográficas (Blommaert, 2007; Copland y Creese, 2015; Creese, 2008, 2010; Hewings y North, 2010; Lillis, 2008; Maybin y Tusting, 2011; Pérez-Milans, 2016; Rampton et al., 2004; Tagg, 2015; Tusting, 2013; Tusting y Maybin, 2007).

Los beneficios de unir métodos etnográficos y análisis lingüísticos son bidireccionales:

- Las técnicas de análisis lingüístico-discursivas aportan profundidad a la etnografía porque permiten explorar minuciosamente los detalles de las interacciones de los participantes o de los textos que generan e interpretar cómo estas afectan a la realidad social. Por tanto, son un recurso útil para descubrir los significados sociales contenidos en el discurso a partir de la materialidad de los textos. Rampton et al. se refieren a este proceso como “tying ethnography down” (2004, p.4).
- La etnografía contribuye a comprender e interpretar los procesos sociales implicados en las actuaciones lingüísticas de los participantes, situándolas en su contexto sociocultural, enfatizando su carácter local y poniendo de relieve su relación con otros eventos y prácticas sociales (“opening linguistics up”, según Rampton et al., 2004, p.4).

La etnografía lingüística se desarrolla principalmente en el Reino Unido y, en su origen, se nutre del trabajo de múltiples autores estadounidenses vinculados con la antropología

lingüística (Bauman y Briggs, 1990; Sapir, 1921; Silverstein, 2003), la etnografía de la comunicación (Hymes, 1972), la sociolingüística interaccional (Gumperz, 1982) y la micro-etnografía (Erickson, 1996). Según Copland y Creese (2015), algunos rasgos distintivos de la etnografía lingüística respecto a estos enfoques teórico-metodológicos son: a) su carácter interdisciplinar y abierto a la incorporación de conceptos procedentes de otros campos (ej.: sociología, estudios culturales, estudios sobre multimodalidad, etc.); b) la flexibilidad en cuanto a las tradiciones de análisis del discurso que se emplean en los estudios, y c) la relación estrecha con otras corrientes coetáneas (y también nacidas en el Reino Unido) con intereses afines, como los Nuevos Estudios de Literacidad (Barton y Papen, 2010). Por su parte, Tusting (2013) señala que la etnografía lingüística tiene puntos en común con el análisis crítico del discurso (ACD), tales como la visión de la lengua como una actividad semiótica incrustada en prácticas sociales, pero se distingue de este en que los procesos de análisis e interpretación no se confinan al texto y en la importancia otorgada a la observación participante, a la reflexión sobre el papel del investigador y al enfoque émico. Además, los estudios de etnografía lingüística suelen emplear conceptos de la antropología lingüística (ej.: indexicalidad, recontextualización, etc.) en su marco teórico para explicar las relaciones entre los textos y sus contextos.

En los últimos años este enfoque ha cobrado mucha relevancia en la investigación de las prácticas de comunicación digital (Androutsopoulos, 2008; Barton y Lee, 2013; Jones et al., 2015; Leppänen y Peuronen, 2012; Page et al., 2014).

8.3.3.2 La etnografía en línea

La *etnografía en línea*¹¹ explora fenómenos sociales que ocurren en la red, como las agrupaciones y comunidades que surgen, las prácticas sociales que desarrollan y el significado que Internet adquiere para las personas y para los grupos humanos. Para ello, adapta el método etnográfico a las condiciones de las plataformas en línea donde

¹¹ En nuestro trabajo preferimos la expresión *etnografía en línea* (Androutsopoulos, 2008; Markham, 2004) sobre *etnografía virtual* (Hine, 2000). Aunque no está tan extendida como esta última, evita la dicotomía entre los adjetivos *virtual* y *real*, que connota la idea de que los contextos socioculturales en línea son menos auténticos (y legítimos para la investigación) que los que están situados geográficamente en el mundo físico.

ocurre el fenómeno investigado (Beaulieu, 2004; Beneito-Montagut, 2011; García, Standlee, Beckhoff y Cui, 2009; Gillen, 2009; Hine, 2000, 2008, 2015; Horst y Miller, 2012; James y Busher, 2015; Markham, 2013; Reich, 2015).

La etnografía en línea contempla Internet como: a) un contexto cultural donde los usuarios llevan a cabo actividades sociales significativas para ellos; y b) una tecnología que media los procesos del trabajo de campo (ej.: interacciones entre participantes e investigadores, observación participante y recopilación de textos) y que presenta retos particulares que requieren adaptaciones metodológicas creativas a cada contexto. Para explorar lo que ocurre en la red, los etnógrafos han de tener en cuenta los siguientes presupuestos:

- El ciberespacio no es un dominio aparte, que pueda estudiarse al margen de las circunstancias y usos concretos que las personas le dan. La red se inserta en las experiencias cotidianas y en prácticas culturales específicas. Al igual que los NEL proponen superar visiones cognitivas y abstractas de la lectura y la escritura y pensar en términos de *prácticas letradas* (según qué se lee o escribe, cuándo, dónde o para qué), los planteamientos actuales de la etnografía en línea argumentan que Internet ha de comprenderse en relación con los contextos, los participantes, sus propósitos y las herramientas implicadas en cada actividad concreta (Hine, 2015).
- Las prácticas digitales no tienen que concebirse como segregadas o independientes de las prácticas que se desarrollan en los entornos físicos. En muchas ocasiones una actividad no se puede adscribir claramente al entorno digital o al entorno físico porque atraviesa los límites que establecemos entre ambas categorías. Cada etnógrafo tendrá que decidir en qué grado es relevante para su estudio situar la descripción de la experiencia de los participantes en distintos entornos en línea y fuera de línea.
- Internet está formado por un gran número de entornos digitales conectados y las prácticas digitales no se confinan a una plataforma única. El etnógrafo ha de describir fenómenos en flujos de información más o menos dispersos. Ha de lidiar con la incertidumbre que genera la sensación de no tener un objeto de estudio

situado en una localización geográfica y ha de ser sensible a las posibles conexiones entre espacios, personas, objetos y significados en diferentes plataformas, géneros comunicativos y ámbitos. Un reto frecuente de los estudios de etnografía en línea es encontrar las conexiones entre los distintos espacios de la web y determinar cuáles se observarán.

- Algunas plataformas de la web permiten interacciones en tiempo real y efímeras y otras permiten interacciones asincrónicas que persisten y pueden archivarse. El etnógrafo debe conocer las características tecnológicas de cada plataforma, porque estas repercutirán significativamente en la cantidad y el tipo de datos a los que tendrá acceso (Kozinets, 2010). También influirán en el modo en el que el etnógrafo emplea los distintos instrumentos de recogida de datos (ej.: la posibilidad de almacenar textos y capturas de pantalla altera sustancialmente la necesidad o la manera de registrar notas de campo).
- En muchas interacciones en línea (a través de emails, chats, etc.) la apariencia física de los participantes no es visible y esto puede generar dificultades para establecer una relación de confianza entre los participantes y los investigadores. Si bien la idea de que en toda etnografía en línea el investigador ha de conocer en persona a todos sus participantes ya está superada (Boellstorff, 2008), sí es recomendable desarrollar estrategias para disminuir la ansiedad y la desconfianza de los participantes con respecto a la autenticidad de la identidad de los investigadores. También conviene verificar la identidad de los participantes y disminuir el riesgo de engaño por parte de estos a niveles similares a los que ocurren en la etnografía clásica y *offline*.
- Internet puede complicar algunas cuestiones de la ética de la investigación, como el consentimiento informado de los participantes, los límites de la privacidad o el mantenimiento del anonimato. Algunas preguntas éticas recurrentes que se hacen los investigadores que realizan etnografías en línea son: ¿Hay que anonimizar los *nicks* y los avatares de los participantes? ¿Se pueden emplear datos recopilados en espacios públicos de la web sin el conocimiento del autor? ¿Hay que conseguir el consentimiento informado de toda la red de contactos de los participantes, que se

mencionan indirectamente en sus publicaciones, pero que no son participantes principales de la investigación?

En definitiva, la etnografía en línea plantea desafíos específicos en la localización y acceso a los participantes, la construcción de relaciones positivas y cooperativas entre investigadores y participantes, el empleo de instrumentos de recogida de datos y el mantenimiento de la integridad ética de la investigación. Estas dificultades requieren diseños flexibles y muy diversos según los espacios, las prácticas y los participantes implicados.

8.3.3.3 La etnografía colaborativa

El trabajo de campo etnográfico es un espacio social construido por las relaciones entre los investigadores y los participantes y, por tanto, se sitúa en la intersección entre los motivos, visiones, intereses y sensibilidades de ambas partes. Todos los estudios de orientación etnográfica implican cierto grado de negociación, participación y colaboración. Sin embargo, en la llamada *etnografía colaborativa* los participantes no solo desempeñan un rol activo durante la observación y las entrevistas, sino que la implicación y la agencia de los participantes se extienden a todos los procesos y fases del trabajo de manera explícita (por ejemplo, la formulación de las preguntas de investigación, el diseño del trabajo de campo, la creación de la base de datos, el análisis y la comunicación de los resultados; Lassiter, 2005; Campbell y Lassiter, 2015).

Este enfoque contempla la etnografía como un proceso dialógico e intersubjetivo en el que las divisiones tradicionales en los roles atribuidos a investigadores y participantes se difuminan. Se contempla y concibe a los participantes como “colaboradores”, “compañeros”, “parte del equipo investigador” en lugar de “sujetos de estudio” o “informantes”. Por su parte, los investigadores asumen un papel menos autoritario y reconocen que, si bien ellos pueden poseer más conocimientos teóricos y metodológicos, los participantes son expertos en sus propias experiencias. Por tanto, ambas partes tendrán que trabajar conjuntamente para construir el conocimiento (Banks

et al., 2013; Cahill, Sultana y Pain, 2007; Davies, 2015; Estalella y Sánchez-Criado, 2015; Franks, 2011; Lassiter, 2005; Ntelioglou, 2015; Pahl y Allan, 2011; Pahl y Pool, 2011).

Según Stille (2015), la etnografía colaborativa ofrece varias ventajas:

- Los estudios se vuelven más relevantes para los participantes y sus comunidades. Por un lado, los propios participantes contribuyen a identificar y analizar temas relevantes para sí mismos. Por otro, el conocimiento que se construye está más arraigado en sus experiencias.
- Se favorece el carácter émico del trabajo. Las voces y las perspectivas de los participantes se integran más fácilmente y estos se sienten más representados con las interpretaciones resultantes. La etnografía colaborativa implica el desarrollo de mecanismos y estrategias para evitar que los investigadores juzguen las experiencias de los participantes desde posiciones privilegiadas por la academia o las instituciones.
- Se incrementa la validez del estudio, porque se logra una comprensión más rica, situada y precisa de las realidades de los participantes y porque son los propios participantes los que evalúan la credibilidad, relevancia y legitimidad de la investigación.
- Se fortalece la integridad ética de los estudios. Los participantes tienen más control sobre la investigación y se aseguran de que se respetan los límites que quieren establecer en el campo y de que se acatan los compromisos y responsabilidades pactados.
- Mejoran las relaciones de confianza y cooperación entre investigadores y participantes. Se fomenta el respeto, la reciprocidad y el beneficio mutuo. Las prácticas colaborativas favorecen la transparencia en la planificación, organización y toma de decisiones y ayudan al investigador a proyectar una imagen honesta y humilde ante los participantes.

En los últimos años el número de estudios que siguen este enfoque ha aumentado, pero casi todos ellos examinan contextos fuera de línea (Patrick, Budach y Muckpaloo, 2013; Ntelioglou, 2015; Pahl y Allan, 2011; Pahl y Pool, 2011). Algunos autores que investigan fenómenos sociales en línea han señalado el potencial de la red para crear espacios de colaboración entre participantes e investigadores, pero, hasta la fecha, existen pocos ejemplos concretos de estudios que los empleen (cf. Bakardjieva y Feenberg, 2001). En el próximo capítulo ilustraremos cómo diseñamos procedimientos para favorecer la implicación de los participantes en varios procesos del trabajo de campo, tales como la recopilación y selección de datos o la elección de los canales y formatos de las entrevistas. Como ocurre en el resto de estudios que siguen este enfoque, nuestro trabajo no elimina completamente las diferencias en la distribución de poder y de roles en la investigación pues, para empezar, no todos los participantes tienen el mismo interés, disposición o tiempo para implicarse en los procesos del trabajo de campo. Nuestros participantes solo colaboraron activamente en algunas tareas de la recogida de datos. Durante otras fases (como la redacción de esta tesis), tenían acceso a los documentos de trabajo almacenados en carpetas compartidas en Dropbox, pero prefirieron no tomar parte en la tarea. Como afirma Franks, “given that total participation is in all probability a false goal, it may be that the way forward is to develop participative ownership of specific parts of the research process so that participants become stakeholders rather than owners of the research” (Franks, 2011, p.9).

9. EL TRABAJO DE CAMPO

Doing and writing ethnography is about engaging in, wrestling with, and being committed to the human relationships around which ethnography ultimately revolves (Campbell and Lassiter, 2015, p.4)

9.1 Introducción

Comenzamos el capítulo con una visión global de las principales fases de la investigación (cronograma). Luego describimos con detalle los procedimientos metodológicos empleados para diseñar el trabajo de campo. Primero abordamos las tareas de localización y selección de participantes y el logro de su consentimiento para participar. Después explicamos los instrumentos y estrategias empleados para compilar nuestra base de datos etnográficos. En el siguiente apartado incluimos varias tablas para representar de manera sintética, ordenada y cuantitativa los datos que recopilamos de cada participante. Por último describimos las decisiones que tomamos para mantener la integridad ética.

9.2 Cronograma

En la siguiente tabla representamos las fases seguidas en la elaboración de esta tesis. Somos conscientes de que la tabla simplifica en cierto grado la realidad y no refleja de manera fiel las interrelaciones entre los procesos y las decisiones tomadas en paralelo. En los siguientes apartados trataremos de dar una idea más detallada de la secuencia de acciones seguida, de las dificultades que encontramos y de las soluciones que aplicamos.

	2013	2014				2015				2016				2017		
Fase	Oct-Dic	Ene-Mar	Abr-Jun	Jul-Sep	Oct-Dic	Ene-Mar	Abr-Jun	Jul-Sep	Oct-Dic	Ene-Mar	Abr-Jun	Jul-Sep	Oct-Dic	Ene-Mar	Ab-Jun	Jul-Sep
1 Elaboración del Proyecto	■	■	■													
2 Selección de participantes		■	■	■												
3 Preparación del trabajo de campo				■												
4 Recogida de datos					■	■	■	■			■					
5 Cambio del planteamiento					■	■	■	■	■							
6 Análisis										■	■	■	■	■	■	
7 Redacción													■	■	■	■

Tabla 4. Calendario de trabajo

Durante la fase 1 (Octubre-Junio de 2014), elaboramos la propuesta inicial de tesis, titulada “El aprendizaje informal de lengua extranjera a través de las prácticas letradas vernáculas digitales”, que presentamos ante un tribunal evaluador en Julio de 2014. Nuestras principales acciones fueron escoger el tema, documentarnos acerca del mismo y comenzar a elaborar el marco teórico (que evolucionó a lo largo de toda la tesis), realizar lecturas sobre diversos *fandoms* digitales, familiarizarnos con la perspectiva etnográfica y planificar de manera preliminar los instrumentos de recogida de datos, las medidas éticas y el calendario de trabajo.

La fase 2 estuvo dirigida a la localización, selección y acceso a los participantes y se extendió de Marzo a Septiembre de 2014 (solapándose parcialmente con la fase 1). Como explicamos en la siguiente sección, invertimos más tiempo del esperado en esta tarea, pues no resultó fácil iniciar diálogos con miembros de *fandoms* a través de medios electrónicos. Esta fase también implicó negociaciones con los participantes potenciales acerca de los instrumentos de recogida de datos (grabaciones de las pantallas de sus ordenadores realizadas por ellos mismos, entrevistas, observación participante) y las medidas éticas (anonimato, confidencialidad, derecho a retirarse y a cancelar datos), pues ninguno quería adquirir compromisos antes de tener una idea clara de qué rol desempeñaríamos cada uno en el estudio y qué efectos podría tener en su actividad cotidiana.

En la fase 3 (Septiembre y primeros días de Octubre de 2014) preparamos el trabajo de campo cooperativamente con los participantes. Les guiamos en la instalación de los *softwares* de grabación de pantalla en sus ordenadores (Camtasia Studio, Camstudio, Fraps); grabamos tutoriales en vídeo para enseñarles a usar estos programas y para reducir el tamaño de los vídeos; resolvimos los problemas de resolución de imagen de los vídeos que grababan y ajustamos el volumen de los micrófonos de los ordenadores; creamos carpetas en Dropbox compartidas con cada uno de los participantes para realizar la transferencia de vídeos de pantalla; observamos la frecuencia con la que grababan y transferían vídeos y con la que publicaban contenidos o comentarios en las plataformas vinculadas a sus respectivos *fandoms* (para hacernos una idea de la carga de trabajo diario que experimentaríamos en los meses siguientes) y, después de visualizar los primeros vídeos que nos transfirieron los participantes, compartimos con ellos

nuestras impresiones sobre las actividades registradas que considerábamos que tenían más interés para la investigación.

En la fase 4 recogimos datos a partir del seguimiento de las actividades en línea de los participantes y la toma de notas de campo (almacenadas en un diario de investigación), la observación de vídeos de actividad de pantalla grabados por ellos, la recopilación de textos y capturas de pantalla tomados de las plataformas del *fandom* a las que nos habían dado acceso y entrevistas semiestructuradas. En esta fase no solo recopilamos y archivamos datos, sino que experimentamos un proceso de enculturación parcial en los *fandoms* observados. Nos familiarizamos con las maneras de interactuar y organizarse de los miembros; aprendimos los códigos tácitos que regulaban su comportamiento y las formas de lograr estatus; e identificamos los espacios más concurridos y las jerarquías internas. La recogida de datos tuvo lugar entre Octubre de 2014 y Julio de 2015 principalmente.

En la fase 5 (de Julio a Diciembre de 2015) tuvimos que revisar nuestro plan inicial. Reorientamos las preguntas de investigación hacia los propósitos reales de los participantes en las prácticas digitales observadas (construir y proyectar una identidad adecuada en el *fandom* y lograr estatus). También diseñamos unos instrumentos de análisis más adecuados a las nuevas preguntas de investigación y, ante la limitación de tiempo del proyecto, decidimos centrarnos en el caso de Shiro.

La fase 6 (de Enero de 2016 a Marzo de 2017) se corresponde con el análisis. Al comienzo llevamos a cabo tareas de pre-análisis con NVivo, un programa para el análisis cualitativo asistido por ordenador (CAQDAS). Primero introdujimos los datos relativos al caso de Shiro en el *software* y los clasificamos en distintas categorías según el tipo de instrumento con el que habían sido recogidos. Dentro de la categoría de artefactos recopilados, catalogamos los datos en subcategorías según el tipo de evento letrado que representaban (ej.: limpieza, traducción, edición y corrección de mangas; comunicación interpersonal con otros miembros; cuidado del perfil en las plataformas del *fandom*; etc.). Después transcribimos las entrevistas llevadas a cabo por video chat (Skype) y parte de los comentarios orales que Shiro había incluido espontáneamente en las grabaciones de pantalla con NVivo. A continuación realizamos una codificación

descriptiva de todos los datos en la que comenzaron a emerger temas y categorías interpretativas (Saldaña, 2015) y seleccionamos fragmentos representativos para un análisis más detallado (*moment analysis*; Li, 2011). Para este último empleamos el modelo de análisis de procesos de recontextualización de Bauman y Briggs (1990) explicado en el capítulo 4. En el curso de esta fase, en Junio de 2016, realizamos entrevistas de triangulación a Shiro, nuestra participante central.

La fase 7 (de Octubre de 2016 a Julio de 2017) estuvo dedicada a la redacción de este documento.

En el resto del capítulo explicamos con más detalle las fases relacionadas con el diseño y ejecución del trabajo de campo.

9.3 Localización, selección y acceso a los participantes

A diferencia de otros estudios de casos concebidos para estudiar una unidad de análisis previa (un suceso, una institución, un programa, un individuo, etc.), esta tesis emanaba de nuestro interés personal por comprender el aprendizaje informal de lenguas extranjeras en culturas fan digitales. Por tanto, al comienzo no contábamos con ningún participante potencial. Inicialmente pensamos que seleccionar 3 o 4 individuos (casos) nos permitiría realizar una exploración profunda del fenómeno y, al tiempo, ofrecer distintas perspectivas. Como en cualquier estudio de casos, no buscábamos una muestra representativa, sino unidades de análisis (individuos) que pudieran contribuir de manera significativa a comprender el fenómeno estudiado (*muestreo tipológico*; Yin, 2014). En la siguiente tabla representamos los criterios de selección que establecimos:

Criterio	Motivo
Nacionalidad española.	Asegurar cierto grado de comprensión lingüística y cultural con los participantes.
Edad entre 25 y 30 años.	Aportar datos nuevos sobre las prácticas letradas de un grupo de edad relativamente inexplorado (el número de estudios sobre prácticas letradas de niños y adolescentes es mucho mayor) y poner de relieve que también encontramos casos de fans adultos.
Misma lengua aprendida (inglés).	Aunque procedemos del ámbito de la enseñanza de Español como Lengua Extranjera (E/LE), consideramos que: a) nuestra competencia en inglés nos permitiría interactuar con textos en esta lengua de manera fluida; b) encontraríamos más comunidades de fans en línea que empleasen el inglés en sus actividades; y c) sería más fácil localizar participantes españoles que aprendiesen inglés en nuestro entorno geográfico cercano.
Contacto previo con el inglés en entornos formales limitado a la asignatura obligatoria durante la educación secundaria. Sin estancias largas en el extranjero.	Diferenciar, dentro de lo posible, el aprendizaje informal a través de prácticas fan digitales de otros tipos de aprendizaje lingüístico.
Riqueza de los casos individuales: participación frecuente e intensa en las prácticas fan de la comunidad	Incrementar la cantidad y la calidad de los datos recogidos.
Diferencia en las comunidades en las que participan y en las prácticas que realizan.	Reflejar distintas perspectivas sobre el fenómeno de estudio.

Tabla 5. Criterios de selección de participantes

Para facilitar la selección de participantes, diseñamos un cuestionario que los candidatos interesados tendrían que completar. El cuestionario incluía preguntas sobre información sociodemográfica (edad, nacionalidad); la conexión a Internet (frecuencia, dispositivos); las lenguas que están aprendiendo y los motivos para hacerlo; las prácticas digitales y las comunidades en las que participan; motivos para participar y potencial impacto en los conocimientos lingüísticos (ver “Anexo 1. Cuestionario exploratorio”).

Una vez diseñado el cuestionario, comenzamos a buscar participantes potenciales. Esta tarea se convirtió en uno de los problemas más complicados y prolongados a los que nos

enfrentamos durante todo el trabajo. A continuación explicamos las tres estrategias que empleamos.

9.3.1 1ª estrategia: publicidad no dirigida en canales convencionales

Inicialmente empleamos técnicas tradicionales para difundir nuestra llamada entre el mayor número posible de personas: anuncios en tablones de la universidad, petición a todos nuestros contactos personales y profesionales para que anunciaran el estudio entre sus amigos y conocidos y en sus lugares de trabajo, etc. El objetivo era lograr una gran cantidad de interesados y seleccionar a los más adecuados con el cuestionario inicial. Esta estrategia resultaba muy cómoda; redactamos dos mensajes: un anuncio para las paredes y otro más extenso para reenviar por correo electrónico (ver “Anexo 2. Anuncio breve para buscar participantes (1ª estrategia)” y “Anexo 3. Correo electrónico para buscar participantes (1ª estrategia)”). Recibimos muestras de interés de 44 personas, pero estos candidatos no presentaban riqueza (frecuencia e intensidad en la participación en actividades fan) y la mayoría describían prácticas muy similares y que implicaban poca actividad productiva (ej.: seguimiento pasivo de páginas de Facebook sobre un campo de interés). Estimamos que, de todos los interesados, solo dos tenían interés potencial para la investigación. Ninguno de ellos fue seleccionado finalmente.

9.3.2 2ª estrategia: publicidad en comunidades fan digitales

Nuestra segunda estrategia seguía una lógica contraria a la anterior. Primero tratamos de localizar un número limitado de espacios en la web donde los miembros de algunas culturas fan interactuasen, socializasen y compartiesen conocimientos y contenidos de manera habitual (foros de videojuegos, blogs de moda, *fansites* dedicados a bandas de música, etc.). Después los observamos e hicimos un primer filtrado según nuestros criterios de selección. Por último, establecimos contacto solo con aquellas comunidades

(o miembros específicos) que consideramos que tenían interés potencial para la investigación. A continuación describimos con más detalle esta secuencia de acciones:

1. *Búsquedas en Google para localizar espacios en línea dedicados a fandoms específicos.* Combinamos términos clave de búsqueda principalmente en inglés y español referidos a diferentes intereses y nombres de productos o artistas populares (ej.: fashion/moda, fantasía/fantasy, manga, juegos de rol/ role playing games, rock, Metallica, Juego de Tronos/Game of Thrones, Harry Potter, etc.), a diferentes actividades (ej.: fanfiction, fanart, fansubbing, fandubbing, cosplay, videojuegos/videogames, discusión/discussion, etc.) y a diferentes espacios y plataformas participativas (ej.: blog, Facebook, forum, Tumblr, fansite, etc.).
2. *Exploración de las listas de resultados.* Identificamos los temas de interés, las actividades, las lenguas empleadas y los miembros más activos. Nos fijamos en detalles sociolingüísticos de las publicaciones para buscar pistas sobre rasgos sociodemográficos relevantes para la selección de los participantes (nacionalidad y edad). Algunas veces pudimos descartar algunos espacios cuando los miembros parecían de Latinoamérica.
3. *Anuncio de la investigación dirigido a comunidades o miembros concretos.* Cuando consideramos un espacio en línea como un punto de encuentro de usuarios de potencial interés, publicamos un mensaje para presentarnos, describir nuestra investigación y pedir la participación. Si el espacio incluía alguna dirección de correo electrónico de algún miembro destacado (como un usuario muy activo o un administrador) nos dirigimos a él directamente.

Esta estrategia resultó más efectiva. Anunciamos la investigación en 30 espacios aproximadamente y obtuvimos 23 respuestas de interesados. Estimamos que, según sus respuestas a los cuestionarios iniciales, 7 de ellos podían tener interés para la investigación por la intensidad de su participación en las prácticas de sus respectivas comunidades y la riqueza y variedad de sus actividades. Finalmente, guiándonos por las respuestas al cuestionario inicial y el interés mostrado en los primeros emails intercambiados, seleccionamos a Shiro, a Sylvia y a Marty (ver “Anexo 4. Cuestionario

exploratorio de Shiro”, “Anexo 5. Cuestionario exploratorio de Sylvia” y “Anexo 6. Cuestionario exploratorio de Marty”).

Encontramos tres inconvenientes a esta manera de localizar participantes:

- El éxito depende de los conocimientos previos del investigador con respecto a la existencia de espacios y culturas fan y de su destreza a la hora de realizar búsquedas en Google.
- Son frecuentes los errores con respecto a la información sociodemográfica de los usuarios (edad y nacionalidad), ya que este tipo de información suele ser invisible en la red.
- Consume mucho tiempo, puesto que hay que adaptar la extensión y la formulación de cada anuncio a los participantes (comunidades, individuos, avatares), actividades e intereses (moda, manga, videojuegos, música) y plataformas (Facebook, foros, blogs).

En relación a este último aspecto, durante el periodo de búsqueda y acceso a espacios en línea dedicados a *fandoms* nos percatamos de la importancia de componer estratégicamente los mensajes de introducción de la investigación. Como afirman varios autores que realizan trabajos etnográficos en Internet (Bakardjieva, 2005; Kozinets, 2010; Mann y Stewart, 2000), establecer un diálogo inicial con usuarios desconocidos puede resultar especialmente difícil, ya que los investigadores no pueden ayudarse de sus destrezas conversacionales o manejar su apariencia, su voz, sus gestos u otros modos semióticos vinculados a la comunicación cara a cara para transmitir una imagen de autenticidad y confiabilidad. Aprendimos que los mensajes impersonales (ej.: encabezados por “Se buscan participantes para estudio sobre aprendizaje de inglés en actividades fan”) no obtenían muchas respuestas.

Mientras que Hine (2000) propone mandar un email institucional y Kozinets (2010) y Lee (2015) proponen textos más informales, nosotros optamos por componer mensajes introductorios que: a) combinaran cierta formalidad en el cuerpo del texto con

elementos más informales en el saludo y el cierre y con un tono personal; b) demostrasen interés genuino en la actividad central de la comunidad (al margen del interés científico); y c) subrayasen la flexibilidad y la transparencia de los instrumentos de recogida de datos. El objetivo era proyectar una imagen profesional, pero cercana y no autoritaria. En la siguiente tabla ilustramos la estructura y contenidos de un mensaje introductorio prototípico para un blog de *scanlation*. Por motivos éticos, hemos reformulado las frases para que no se pueda recuperar la dirección del blog donde se publicó mediante una búsqueda de fragmentos literales en Google.

Estructura y contenidos	Ejemplo
Saludo expresivo (con emoticones o exclamaciones).	<i>¡Hola!</i>
Presentación: nombre completo, vínculo académico, algún dato sociodemográfico para provocar empatía (ej.: edad similar a la suya).	<i>Me llamo María José Valero Porras. Tengo 27 años y estoy realizando un doctorado en la Universitat Pompeu Fabra (Barcelona).</i>
Síntesis del tema del estudio con un léxico sencillo.	<i>Mi estudio trata sobre el aprendizaje informal de inglés a través de actividades en línea como la traducción fan, los videojuegos, el fanfiction, etc.</i>
Perfil buscado.	<i>Busco personas españolas que tengan entre 25 y 30 años, que participen habitualmente en este tipo de actividades y que de esta forma empleen (y aprendan) inglés.</i>
Motivo por el que nos hemos fijado en esa comunidad (o individuo).	<i>Este blog me ha llamado mucho la atención porque he visto que habéis traducido muchos mangas del inglés. Por lo que he visto en vuestras fichas de presentación, creo que muchos de vosotros os ajustáis al perfil de persona que busco: activa en Internet y apasionada de un campo de interés concreto que le hace estar en contacto permanente con lenguas extranjeras.</i>
Interés personal en las actividades, conocimientos previos o énfasis en nuestras ganas de aprender (para no parecer “intrusos” o personas completamente ajenas al <i>fandom</i>).	<i>Además, me gustaría trabajar con gente aficionada al manga. Todavía no he leído mucho, pero recientemente me he introducido en el anime (con Death Note y Evangelion) y es un mundo que me interesa mucho.</i>
Enfoque sociocultural, tipo de instrumentos de recogida de datos (para evitar posibles connotaciones negativas de los métodos experimentales y enfatizar la transparencia del estudio), duración del estudio, alusión a la ética y a la remuneración.	<i>El estudio es de tipo sociocultural, es decir, que hay muy pocos participantes y no se emplean tests de inglés o cuestionarios periódicos. En principio, recogería datos a partir de entrevistas (remuneradas) y un seguimiento de vuestra actividad durante unos 9 o 10 meses (pero se podría interrumpir temporalmente). Todos los datos serían anónimos y confidenciales y podríais cancelar la participación en cualquier momento.</i>
Detalles de contacto (dirección de correo institucional) e invitación a discutir cualquier duda o a negociar cualquier aspecto (para enfatizar la flexibilidad del estudio).	<i>Si alguien está interesado, puede escribirme a mariajose.valero@upf.edu. Así, podré dar más detalles, resolver dudas o podremos ponernos de acuerdo en cualquier aspecto de las maneras de recoger datos, de la duración, etc.</i>
Cierre expresivo.	<i>Muchas gracias ¡¡y adelante con vuestro interesantísimo trabajo!!</i>

Tabla 6. Ejemplo de anuncio del estudio para un blog de scanlation

Una vez logramos establecer un diálogo inicial con algunos usuarios de los espacios visitados, tuvimos que enfrentarnos a la dificultad de demostrarles la veracidad de nuestra identidad y de lograr su confianza (una participante potencial incluso admitió que pensaba que se trataba de un intento de estafa). En los intercambios electrónicos (por email o Facebook Chat) tomamos varias medidas para tratar de atenuar la desconfianza sobre la veracidad de nuestra identidad:

- Les describimos la investigación con más detalle. En algunas ocasiones incluso enviamos el “Proyecto de Investigación” (con el logo de la universidad) que habíamos presentado ante un tribunal en Julio de 2014.
- Enviamos nuestro *curriculum vitae* en un archivo adjunto para que comprobasen la consistencia de la información a través de búsquedas en línea. Las búsquedas de *María José Valero* en Google se multiplicaron por 6 durante el periodo de selección de participantes (según las estadísticas de nuestra cuenta en Academia.edu).
- Planeamos entrevistas informales y sin grabadoras cara a cara con los que residían en Barcelona o por Skype con el resto para conocernos. Para estas entrevistas escogíamos ropa juvenil y dejábamos visible en la mesa una carpeta con los colores emblemáticos y el logo de la Universitat Pompeu Fabra, donde portábamos el “Proyecto de Investigación”.
- Ofrecimos la posibilidad de añadirnos como amigos en Facebook y todos aceptaron. Como anticipamos que el motivo principal de añadirnos a su red de contactos en Facebook era acceder a nuestra información personal y biográfica, renunciamos a la idea de crear una cuenta de Facebook específica para el estudio (como hicieron Barnes et al., 2015). Tanto los participantes potenciales como nosotros empleamos la información biográfica y personal publicada en Facebook como un instrumento adicional para comprobar la consistencia de la identidad digital de la otra parte.

Contar con los participantes potenciales entre nuestros contactos en Facebook ayudó a presentarnos como personas simpáticas y confiables, pero también tuvo inconvenientes. Por ejemplo, antes de aceptar sus solicitudes de amistad tuvimos que revisar nuestras

biografías y eliminar cualquier publicación sensible, como los vínculos a las noticias relativas a la política de España. Cuando entraron a formar parte de nuestra red de contactos en Facebook, tuvimos que ser precavidos a la hora de actualizar nuestro estado y procuramos vigilar lo que nuestros amigos publicaban en nuestras biografías. El uso de nuestras cuentas personales de Facebook como instrumento de investigación supuso un cambio en la distribución tradicional de poder y roles en la etnografía y extendió los problemas éticos relacionados con la privacidad y la intrusión a la figura del investigador.

9.3.3 3ª estrategia: visita de espacios físicos de reunión de fans

Mientras buscábamos sitios web vinculados al *fandom* de los videojuegos, nos percatamos de que en varios foros visitados por aficionados españoles se mencionaba el “Triángulo Friki de Barcelona”. A través de una serie de búsquedas en Google aprendimos que se trata de un área pequeña de la ciudad, situada junto a Arc de Triomf (principalmente por las calles de Bailén, Girona y Alí Bei, ronda de Sant Pere y paseo de Sant Joan), donde se localizan varios establecimientos muy visitados por los fans de los videojuegos y de los cómics. Visitamos unos 15 establecimientos (cafeterías y tiendas en su mayoría) y explicamos a sus dueños o encargados el tipo de perfil que buscábamos. Pedimos permiso para dejar allí unos anuncios que habíamos imprimido (ver “Anexo 8. Anuncio para buscar participantes en el Triángulo Friki de Barcelona”). Muchos consideraron el estudio como una manera de otorgar cierto reconocimiento a una afición estigmatizada y se prestaron a recomendar nuestro estudio a los clientes regulares que, según ellos, se adecuaban mejor a nuestros criterios de selección. Poco después de nuestras visitas, empezamos a recibir llamadas y correos electrónicos de fans de los videojuegos interesados en participar y les remitimos el cuestionario. Esta estrategia resultó económica y efectiva, puesto que visitamos todos los establecimientos en la misma mañana y, en los días siguientes, recibimos muestras de interés de 16 candidatos, de los que 7 resultaron potencialmente adecuados para la investigación. En nuestro caso, la visita a estos locales también nos brindó otras ventajas:

- *Asistencia de intermediarios cualificados.* Los encargados de los locales llevaron a cabo un primer filtrado de los candidatos y, de este modo, se produjeron menos errores en las variables sociodemográficas. Logramos candidatos que participaban de manera frecuente e intensa en múltiples actividades ligadas a los videojuegos (juegos multijugador, foros de discusión, *fanart*, etc.). Con la ayuda de los dueños, se produjo una suerte de triangulación espontánea en la selección, pues esta se basaba en nuestra perspectiva y la de un tercero, que era muy conocedor del ámbito.
- *Refuerzo de la ética.* Esta estrategia resultó menos intrusiva. No nos dirigimos directamente a ningún potencial candidato ni le solicitamos ninguna información, sino que esperamos a que los interesados se dirigiesen a nosotros.
- *Atenuación de la desconfianza inicial.* El contacto entre nosotros y los participantes potenciales se produjo a través de una persona con la que ambas partes habían interactuado cara a cara y con la que, además, los candidatos tenían cierta familiaridad.
- *Facilidad para organizar encuentros cara a cara.* Como el “Triángulo Friki” está situado en un área geográfica pequeña y delimitada en nuestro lugar de residencia, pudimos entrevistar personalmente a algunos candidatos interesados, lo que también contribuyó a disminuir su desconfianza.
- *Posibilidad de generar muestreos por bola de nieve.* En uno de estos encuentros entrevistamos a un coadministrador de un foro en línea para los fans españoles de la saga de videojuegos *Final Fantasy*. No seleccionamos a este candidato porque había cursado Filología Inglesa y esto contradecía uno de nuestros criterios de selección, pero este nos introdujo a los otros fans españoles que, según él, cumplían nuestros criterios. Así seleccionamos a Luthien (ver “Anexo 7. Cuestionario exploratorio de Luthien”).

La obtención del consentimiento de los cuatro participantes se articuló al mismo tiempo que la definición de los instrumentos de recogida de datos, los límites del acceso a sus actividades y las medidas éticas.

9.4 Los participantes

A continuación presentamos información básica sobre los cuatro participantes seleccionados. La edad y el lugar de residencia se refieren al comienzo de la recogida de datos (1 de Octubre de 2014).

Participante	Sexo	Edad	Residencia	Campo de interés	Prácticas digitales
Shiro	Mujer	25	Jaén	Manga/anime	<ul style="list-style-type: none"> • Traducción (inglés-español), edición, corrección y publicación de mangas en un grupo de <i>scanlation</i> hispano. • Conversaciones digitales con otros <i>scanlators</i> de su grupo y de otros grupos internacionales. • Mantenimiento de un perfil en Facebook y en Blogger para su identidad fan.
Sylvia	Mujer	26	Barcelona	Moda, belleza, estilo, DIY	<ul style="list-style-type: none"> • Seguimiento de blogs y canales de YouTube británicos y norteamericanos sobre moda, belleza, estilo y DIY (customización de prendas de ropa). • Mantenimiento de un blog y un canal de YouTube sobre moda, belleza, estilo y DIY (adapta las tendencias extranjeras para audiencias hispanas). • Conversaciones digitales con otras youtubers de moda y belleza españolas y extranjeras.
Marty	Hombre	27	Madrid	Automóviles japoneses deportivos clásicos	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en dos páginas de Facebook internacionales para fans de coches deportivos clásicos: una dedicada al modelo <i>Mitsubishi Starion</i> (del que Marty posee un ejemplar) y otra a aspectos más generales de restauración, carreras y mecánica de deportivos clásicos.
Luthien	Mujer	27	Las Palmas de Gran Canaria	Videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en videojuegos MMORPGs (<i>massive multiplayer online role-playing games</i>) y, ocasionalmente, MOBAs (<i>massive online battle arenas</i>) con jugadores internacionales. • Conversaciones digitales en un foro español sobre la saga <i>Final Fantasy</i>. • Traducción (inglés-español) de noticias sobre esta saga para el foro (muy puntual).

Tabla 7. Participantes seleccionados

9.5 La recogida de datos

Las actividades fan que nuestros participantes llevan a cabo en la red no están desconectadas de otras prácticas fuera de línea. Por ejemplo, Shiro colecciona sus mangas favoritos en formato papel y conversa sobre ellos con algunos amigos de su ciudad; Sylvia lee algunas revistas de moda en papel, compra materiales para sus vídeos sobre customización de prendas de ropa en tiendas de Barcelona y ocasionalmente asiste a algún evento de moda; Luthien asistió una vez a una convención de *cosplay* disfrazada de un personaje de *Final Fantasy* y habitualmente habla con su marido y otros amigos de su ciudad sobre videojuegos; y Marty participó en una exhibición de coches retro de carreras en su ciudad.

Sin embargo, nuestra recogida de datos se centra en las prácticas digitales, por varias razones: a) nuestros participantes conciben sus *fandoms* como comunidades globales eminentemente digitales y reconocen que desarrollan la mayor parte de sus actividades fan —especialmente las de socialización y creación de contenidos— en algunos espacios de Internet; y b) no teníamos acceso a los contextos *offline* por distancia geográfica o por preferencia de los participantes. Por ejemplo, Sylvia —que residió en Barcelona durante casi todo el periodo de recogida de datos —puso objeciones a quedar con nosotros en persona porque, según ella, disponía de poco tiempo libre y le resultaba difícil e incómodo organizar encuentros. Consideramos que esta limitación no compromete la validez de nuestro estudio, puesto que las prácticas *offline* no son centrales para responder a nuestras preguntas de investigación. Además, autores como Boellstorff (2008) y Gillen (2014) defienden la legitimidad de explorar etnográficamente espacios de la red de manera autónoma.

Empleamos cuatro instrumentos de recogida para componer nuestra base de datos etnográficos.

1. Vídeos de actividad de pantalla grabados por los propios participantes.

2. Visitas periódicas a las plataformas del *fandom* a las que teníamos acceso y archivo de textos: conversaciones de chat, publicaciones en blogs y redes sociales, vídeos de YouTube y cómics traducidos.
3. Entrevistas semiestructuradas y en profundidad.
4. Diario del investigador.

A continuación explicamos cómo empleamos cada uno de ellos.

9.5.1 Vídeos de actividad de pantalla

Proporcionamos a los participantes distintos programas (Camtasia, Camstudio y Fraps para los videojuegos) para registrar en vídeo la actividad de las pantallas de sus ordenadores. Una vez instalados estos programas y después de haber aprendido su manejo, les pedimos que grabaran vídeos cada vez que participasen en actividades digitales vinculadas al *fandom*. Cuando terminaban las grabaciones, los participantes nos las transferían a través de carpetas compartidas en Dropbox. Titulaban los vídeos con la fecha en la que los habían realizado y los almacenaban en una subcarpeta que habíamos creado para cada mes de la recogida de datos. En la siguiente figura mostramos capturas de pantalla de vídeos grabados por los cuatro participantes: en a), Shiro traduce y edita un manga con Photoshop; en b), Sylvia visualiza un vídeo de una youtuber norteamericana; en c), Luthien juega a *Final Fantasy XIV*; y en d), Marty participa en una página de Facebook sobre deportivos clásicos.

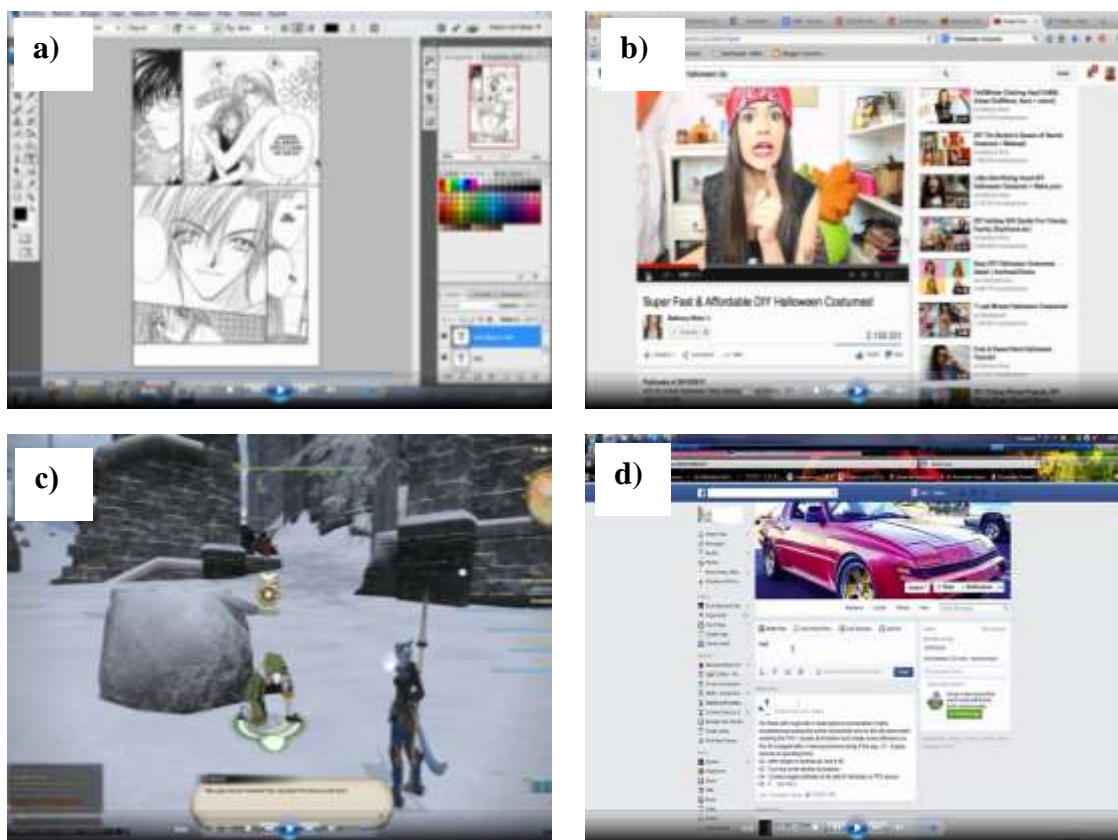


Figura 3. Imágenes de vídeos grabados por los participantes

Este instrumento permitió obtener registros multimodales y en tiempo real de los eventos letrados digitales vinculados al *fandom* de nuestros participantes. Como explicamos en el capítulo 7, estos eventos (ocasiones sociales observables en torno a un texto digital) constituyen nuestra unidad de análisis empírica. La ventaja más importante de este instrumento es que proporciona información contextual muy rica para comprender las elecciones semióticas de los participantes. Dicha información permanecería invisible si nos limitásemos a visitar periódicamente las plataformas del *fandom* y a recopilar textos generados por nuestros participantes *a posteriori*. Por ejemplo, permite ver la secuencia de acciones de los participantes para componer un texto; la multitarea; y las conexiones entre distintos espacios vinculados al *fandom*.

Los programas informáticos para grabar la pantalla se han usado en la investigación previa sobre prácticas letradas (Coiro, 2009; Garcia et al., 2009), pero siempre estaban controlados por los investigadores. En nuestro trabajo, otorgamos a los participantes el

control del mismo, de manera que pudieran decidir cuándo grabar y qué vídeos transferir o eliminar. La redistribución del poder sobre este instrumento generó ciertos desafíos. Por ejemplo, al comienzo de la recogida de datos los participantes se encontraban un poco desorientados porque no sabían qué actividades registrar. Por esta razón, tuvimos que dar ciertas indicaciones iniciales a los participantes sobre el tipo de contenidos que podrían ser relevantes para el estudio. A continuación reproducimos un fragmento de una de nuestras primeras conversaciones con Shiro a través de Facebook Chat (21.09.2014):

- Shiro: ¿Pero, que es lo que querrías que grabara? Para no entregarte un chufio de video jaja
- Mª José: Nooo te preocupes, que seguro que a mí me parece interesantísimo XD
a ver... tus sesiones de "trabajo" para el grupo serían interesantes
1-tu proceso de traducción por supuestísimo
2-me interesa mucho lo que haces con otros, o sea que trabajos en joint o si corriges o editas el trabajo de otros también
- Shiro: mmm, ¿trabajo? Bueno, yo lo que hago es mandar jaja, dependiendo de la funcion a cada persona le asigno un capítulo. Y corrijo la mayoría de los capítulos.
(...)
- Mª José: Porque también traduces tú además de organizar al resto, no?
- Shiro: Siiii, yo se hacer todas las funciones así que las hago todas
- Mª José: Vale, genial... Pues, cuando las hagas, puedes grabarlas y luego hablamos y vemos cuáles son más interesantes
- Shiro: Las cosas que yo traduzco las suelo hacer sobre la hoja del manga en si, pero hay traductores que me mandan las traducciones a word
Y podría hacer alguna a word si eso también te vale ^^ Lo que pasa es que como hay que typesetear (poner los textos) prefiero hacerlo todo a la vez
- Mª José: Nooo, tú hazlo como lo hagas siempre...
- Shiro: Esta bien, entonces perfecto ^^ Supongo que como lo que mas te interesa es el idioma y lo que tiene que ver con este, las acciones que hago que te puedo grabar son las traducciones y correcciones.
Y quizás alguna conversación con algún grupo inglés con el que me llevo bien
Lo que se habla con los grupos ingleses es pedir los permisos para usar sus scans y traducciones
- Mª José: Vale, yo creo que podemos grabar ahora un poco de todo (traducciones, correcciones, ediciones y ejemplos de otras cosas que hagas relacionadas con el mundo del manga) y luego nos centramos en las más importantes, si te parece bien. De lo del grupo inglés, si te llevas bien con alguno, le podemos pedir permiso para grabar la conversación.
Vamos, sería genial

Como se puede percibir en el fragmento y siguiendo las recomendaciones de Blommaert y Jie (2010), en estas negociaciones iniciales procuramos dar ejemplos a los participantes sobre el tipo de vídeos que podían registrar, pero, al mismo tiempo, los instamos a abarcar actividades tan diversas. En conversaciones sucesivas intercambiamos opiniones sobre las que resultaban más relevantes para la investigación y afinamos la selección.

En cuanto a las ventajas, este instrumento: a) fortaleció la ética de la investigación, ya que las grabaciones dejaron de percibirse como medidas intrusivas (cf. Blommaert y Jie, 2010); y b) contribuyó a la perspectiva émica, pues nos proporcionó datos que los propios participantes consideraban informativos o destacados. Además, favoreció la agencia de los propios participantes, quienes espontáneamente comenzaron a dirigirnos mensajes (orales o escritos en la pantalla) cada vez que querían aclarar cualquier aspecto sobre su propia actuación. En la siguiente figura, reproducimos un mensaje que Sylvia tecleó en uno de sus vídeos para explicarnos el uso peculiar que hace de Google Translator (25.10.2014).

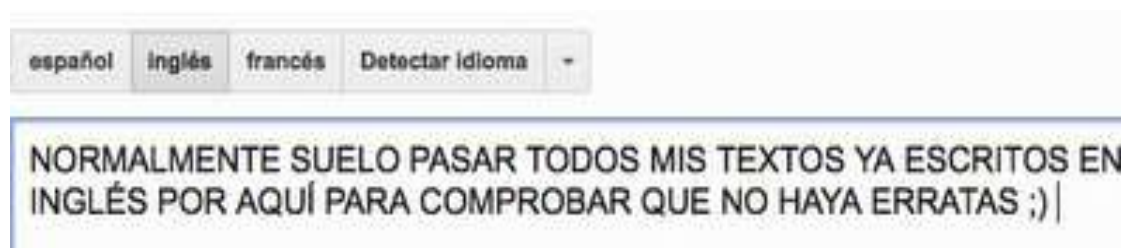


Figura 4. Explicación de Sylvia sobre su uso de Google Translator

Somos conscientes de que los comentarios metalingüísticos de los participantes pueden suscitar críticas relacionadas con los efectos del observador y la contaminación de los datos por el propio investigador (cf. LeCompte y Goetz, 1982). Sin embargo, consideramos que estos constructos contienen sesgos positivistas contrarios a los principios ontológicos y epistemológicos de la investigación cualitativa, según los cuales: a) la realidad es múltiple, así que la investigación ha de basarse en distintas

evidencias subjetivas para integrar perspectivas diferentes en el estudio; y b) ningún trabajo de investigación, sea cual sea su método, es objetivo o está libre de los sesgos impuestos por sus autores. Por esta razón, en lugar de pedir a los participantes que evitasen estos comentarios aclaratorios, decidimos dar cuenta de ellos e integrarlos como una fuente adicional de evidencia. Estos comentarios: a) favorecieron el clima de confianza con los participantes (pues estos se sentían con libertad para aclarar los aspectos de su comportamiento que pensaban que podían resultar extraños); b) nos ayudaron a centrar nuestra atención en los datos más relevantes; y c) nos proporcionaron información adicional que habría permanecido escondida si hubiésemos pedido a los participantes que los evitasen. Como afirman Monahan y Fisher, “instead of aspiring to distance and detachment, some of the greatest strengths of ethnographic research lie in cultivating close ties with others and collaboratively shaping discourses and practices in the field” (2010, p. 357).

En total recopilamos 758 vídeos de actividad de pantalla de los cuatro participantes con una duración total de 94h 34min 31s. La duración media de los vídeos es de alrededor de 7min 30s, aunque esta varía mucho de participante a participante. Por ejemplo, los vídeos de Shiro suelen durar más de 11min y los de Marty normalmente no llegan a 3min. En cuanto al espacio en disco, los vídeos ocupan 500 GB. Los vídeos más pesados son los proporcionados por Luthien, debido a la alta calidad de los gráficos de los videojuegos.

9.5.2 Seguimiento periódico y archivo del *fandom*

Los participantes nos dieron permiso para visitar y observar las plataformas donde llevaban a cabo sus principales actividades fan. La frecuencia de nuestras visitas varió según el participante y la plataforma, tal y como mostramos en la siguiente tabla:

Participante	Plataforma	Frecuencia	Motivo
Shiro	Blog del grupo de <i>scanlation</i>	Quincenal	El grupo actualiza sus proyectos (i.e. publica nuevos capítulos traducidos) cada 15 días
	Páginas del grupo en Facebook	A diario	Recibimos notificaciones en Facebook de nuevas publicaciones a diario
Sylvia	Blog de moda	2 veces a la semana	Sylvia suele publicar una o dos entradas semanales
	Canal de YouTube	2 veces a la semana	Sylvia suele publicar uno o dos vídeos semanales
Marty	Grupos de Facebook sobre coches	A diario	Recibimos notificaciones de publicaciones de Marty en estas páginas casi a diario
Luthien	Videojuegos	Nunca	Inaccesibles para no jugadores
	Foro sobre Final Fantasy	Semanal	Luthien no participaba diariamente en el foro. Además, nos avisaba cuando traducía alguna noticia sobre la saga

Tabla 8. Frecuencia de las visitas a las plataformas del *fandom*

Además, los participantes cooperaron con nosotros etiquetándonos en aquellas publicaciones en servicios de red social (como Facebook) que consideraban relevantes para la investigación para asegurarse de que no la pasábamos por alto. Por ejemplo, en la figura 5 reproducimos una captura de pantalla de una publicación de Marty durante el mes de pilotaje (Septiembre de 2014) en un grupo cerrado en Facebook para fans de los automóviles deportivos clásicos en el que fuimos aceptados como observadores.



Figura 5. Etiqueta para llamar la atención del investigador

En esta ocasión, Marty había iniciado un hilo para compartir fotografías con otros aficionados sobre un modelo de automóvil específico. Como anticipó que podría generar datos relevantes, añadió una etiqueta para asegurarse de que estuviésemos al tanto de su desarrollo.

Los participantes también dieron permiso para copiar y almacenar los textos que producían o con los que interactuaban en las plataformas a las que nos habían dado acceso. Por ejemplo, recopilamos los cómics traducidos y editados por Shiro, los vídeos y las entradas del blog publicados por Sylvia, las publicaciones de Marty en las páginas de Facebook sobre deportivos clásicos y las noticias traducidas y publicadas por Luthien en el foro para fans de Final Fantasy. Este instrumento permitió compilar un conjunto de textos que posteriormente podríamos codificar inductivamente y examinar según el modelo de análisis del discurso de Bauman y Briggs (1990).

Pese a habernos dado permiso para visitar las plataformas y recopilar los textos que generaban y con los que interactuaban, los participantes se mostraron inquietos ante la imposibilidad de saber exactamente cuándo visitábamos estos espacios y qué textos estábamos recogiendo y almacenando. Para atenuar esta preocupación, decidimos emplear las 4 carpetas compartidas en Dropbox (originalmente creadas para transferir

los vídeos de actividad de pantalla) como almacén digital de la base de datos. Cada vez que obteníamos un texto de alguno de los espacios a los que teníamos acceso, lo guardábamos en la carpeta compartida con el participante correspondiente. De este modo, distribuimos el control de la base de datos con los participantes, quienes: a) podían saber en todo momento qué plataformas habíamos visitado; b) tenían acceso a los artefactos almacenados (excepto los vídeos de actividad de pantalla más grandes, que eran trasladados diariamente a un disco externo para no colapsar las carpetas); y c) podían retirar cualquier archivo de la base de datos que no consideraran apropiado. En la siguiente figura mostramos dos capturas de pantalla: la primera muestra el interior de la carpeta que compartimos en Dropbox con Shiro y la segunda muestra el interior de la subcarpeta del cuarto mes de trabajo de campo (“4. Enero 2015”).

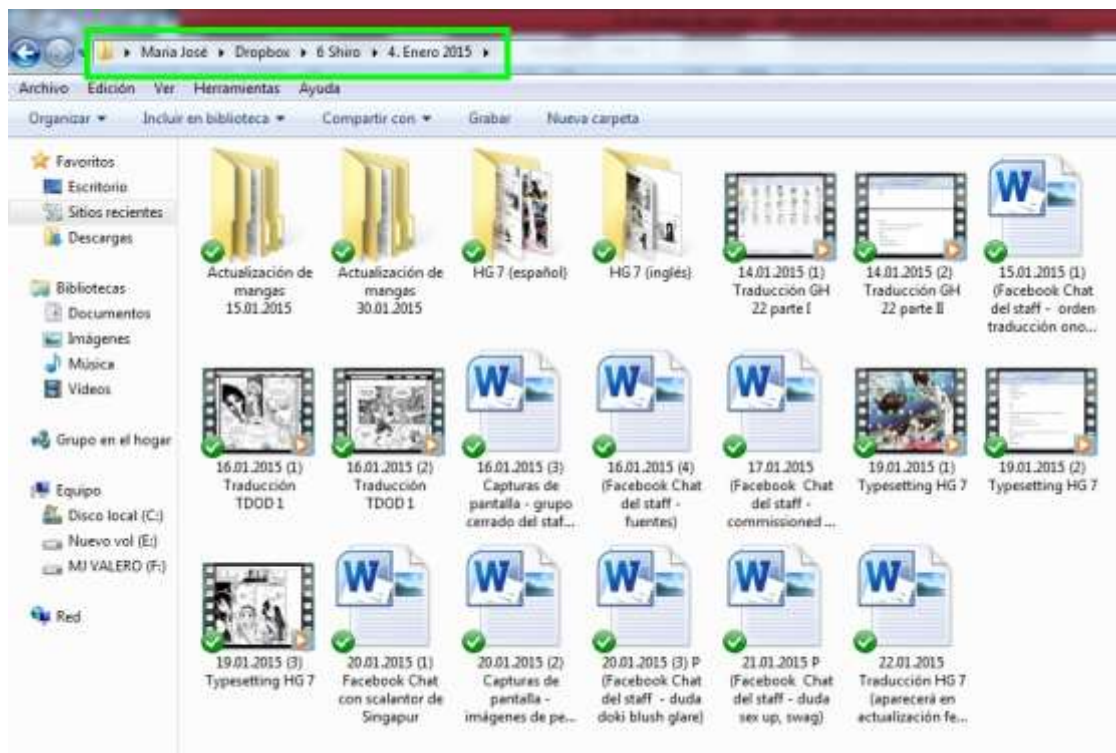
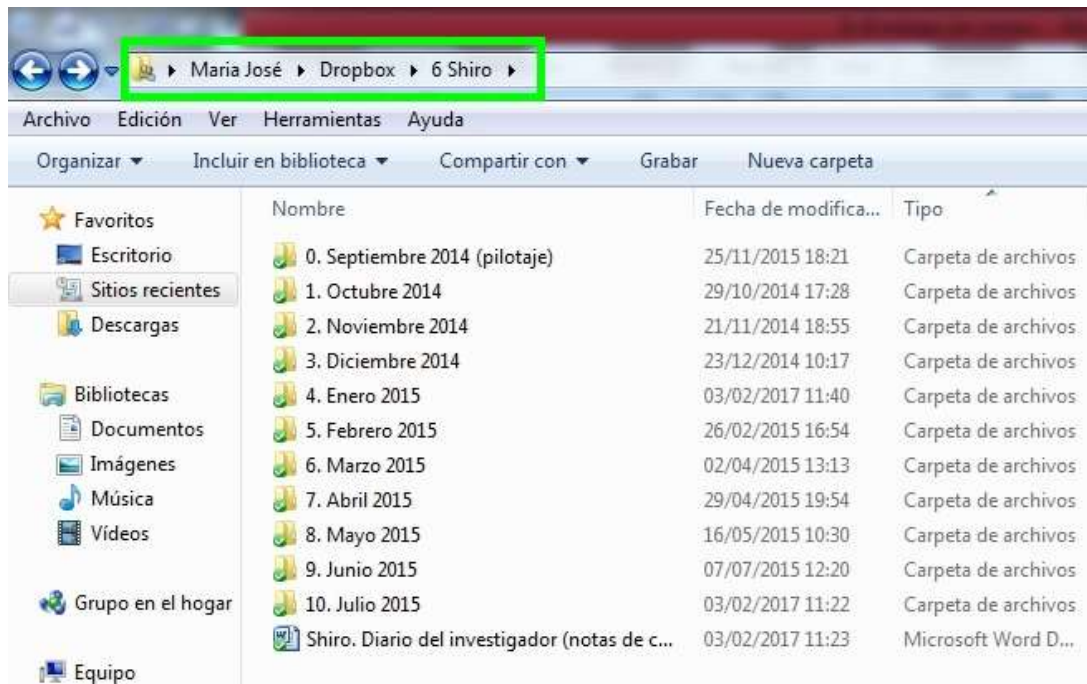


Figura 6. Contenidos de la carpeta de Dropbox compartida con Shiro

Además de contribuir a la transparencia de la investigación, el control compartido de la base de datos favoreció la agencia de los participantes. Conforme avanzó la investigación, algunos participantes comenzaron a añadir archivos (que consideraban

importantes e inaccesibles para nosotros) a las carpetas compartidas de manera espontánea. Por ejemplo, Sylvia añadió algunos borradores para entradas de su blog y Shiro añadió un vídeo que grabó con el móvil para enseñarnos su colección de mangas comprados en formato papel y explicarnos las diferencias entre una traducción profesional y una traducción fan. Como ocurrió con el uso de programas para grabar la actividad de pantalla, esta estrategia empoderó a los participantes para autogenerar y autoseleccionar datos y contribuyó a fortalecer las relaciones de confianza, la ética de la investigación y la perspectiva émica (centrando nuestra atención en los aspectos más relevantes para los participantes).

En total recopilamos 143 transcripciones de intercambios de nuestros participantes con otros fans en redes sociales (ej.: chats o hilos de comentarios en Facebook). También recopilamos 82 entradas de blog; 3 borradores de entradas de blog; 106 capturas de pantalla estáticas; 55 vídeos de YouTube con sus correspondientes miniaturas (*thumbnails*); 1 vídeo grabado con el móvil (con una duración de 9min 33s); 21 capítulos de manga traducidos en documentos de Microsoft Word y 96 capítulos de manga escaneados (de los que 48 habían sido traducidos al español por el grupo de Shiro y 48 eran las versiones en inglés empleadas como texto de salida de la traducción).

9.5.3 Entrevistas semiestructuradas

A lo largo de la recogida de datos (de Octubre de 2014 a Julio de 2015) realizamos entrevistas semiestructuradas con los participantes, para que nos describiesen los motivos por los que participaban en sus actividades fan, nos explicasen los significados que atribuían a sus propias actuaciones lingüísticas y nos proporcionasen aclaraciones sobre aspectos específicos de los vídeos de actividad de pantalla o de los textos recopilados. Las entrevistas adicionales que realizamos a Shiro en Junio de 2016 tenían el objetivo de contrastar nuestras interpretaciones acerca de los patrones observados con la propia participante después de analizar los datos de su caso.

En cuanto al canal de las entrevistas, en un principio planeamos usar servicios de vídeo chat (como Skype) para replicar “as closely as possible, given the constraints, the normal processes of qualitative face-to-face interviewing” (James and Busher, 2006, p. 405). Además, pensábamos que los participantes preferirían un canal que se asemejase a las interacciones *offline* (sincrónicas, orales y en las que puedes ver físicamente al interlocutor). Sin embargo y contrariamente a nuestras expectativas, los participantes consideraban que este canal era incómodo (porque exigía compatibilizar horarios), estresante (porque no podían pensar las respuestas a las entrevistas con antelación) y formal (porque no lo empleaban en su día a día). Por esta razón, decidimos adaptarnos a las preferencias de los participantes y emplear múltiples canales para las entrevistas. Concretamente usamos Skype (en menor medida de lo anticipado), Facebook Chat y el correo electrónico. Además, los participantes crearon formas híbridas de entrevista. En varias ocasiones enviamos las preguntas a través de correo electrónico o Facebook Chat y, en lugar de contestar a través del mismo canal, los participantes enviaron sus respuestas en vídeos de actividad de pantalla en los que combinaban datos multimodales y visitas a páginas web con explicaciones orales. Por ejemplo, en la figura 7 mostramos cuatro capturas de pantalla de un vídeo que Shiro grabó con Camtasia para contestar a unas preguntas que le enviamos a través de Facebook Chat acerca de la limpieza y la composición tipográfica en los mangas escaneados. La imagen (a) muestra un documento de Word titulado “para maria jose.docx” en el que Shiro había copiado y pegado las preguntas que le habíamos enviado para responderlas ordenadamente. La imagen (b) muestra el interior de una carpeta del ordenador de Shiro de la que ella iba seleccionando páginas de manga para ilustrar sus explicaciones. En (c) Shiro muestra ejemplos concretos de los procesos de composición tipográfica con el programa Photoshop. En (d) Shiro visita una página web de otro grupo de *scanlation* (cuyo nombre hemos ocultado) para mostrarnos las convenciones tipográficas que este grupo ha codificado en forma de “reglas” accesibles a todos los visitantes y lectores.

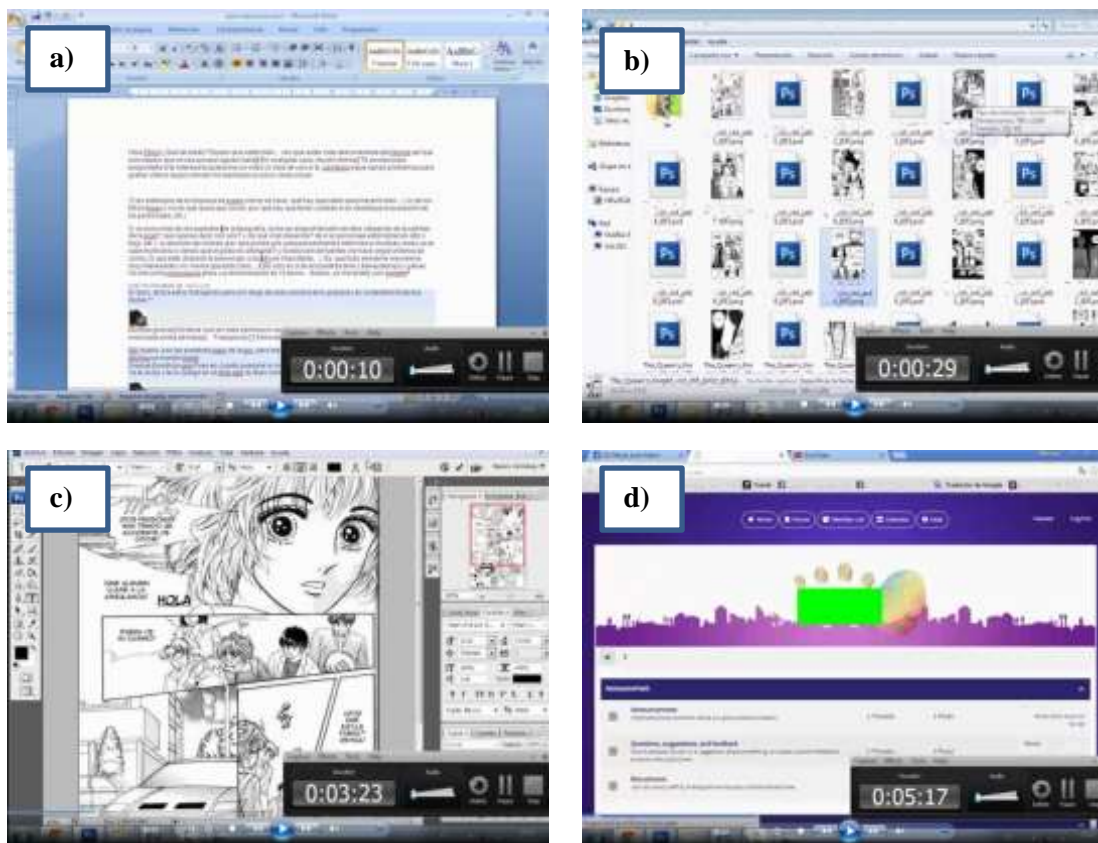


Figura 7. Respuesta de Shiro en formato de vídeo de actividad de pantalla

Encontramos dos inconvenientes al uso de diversas tecnologías para las entrevistas. En primer lugar, proporcionan datos heterogéneos desde el punto de vista del procesamiento y del análisis. En segundo lugar, las tecnologías como Facebook Chat —aunque se han usado en entrevistas etnográficas en estudios previos (Baker 2013; Schreiber, 2015; Thomas, 2007)— contrastan con las prácticas etnográficas “ortodoxas” y pueden suscitar críticas relacionadas con la calidad de los datos (ej.: respuestas “demasiado” breves).

En nuestra experiencia, adaptarnos a las preferencias tecnológicas de los participantes favoreció las relaciones de confianza y el respeto mutuo, pues estos sentían que estaban en posición de negociar y organizar ciertos aspectos de la recogida de datos. Además, coincidimos con García et al. (2009) cuando afirman que las tecnologías digitales no disminuyen necesariamente la calidad de los datos. Al contrario, permitir que los participantes se expresen a través de canales con los que se encuentren cómodos y que

consideren más aptos para expresar ciertos significados puede desembocar en entrevistas más ricas y densas. Como ilustra el ejemplo anterior de Shiro, el uso de tecnologías digitales con diversas características permitió a los participantes tener cierto control sobre ciertos aspectos de las entrevistas como: a) los modos semióticos empleados (ej.: lengua escrita, lengua oral, gestos, tipografía); b) el ritmo de la comunicación; c) la disponibilidad anticipada de las preguntas; d) la posibilidad de navegar por Internet; e) la extensión de las respuestas; y g) el grado de familiaridad con las tecnologías.

Por último, gracias a la ubicuidad y la gratuidad de estas tecnologías, tanto los participantes como nosotros pudimos iniciar pequeños intercambios informales, desestructurados y no planificados sobre temas variados: Marty inició una conversación espontánea por Facebook Chat para comentar un enlace a una canción e intercambiar opiniones sobre grupos musicales; Luthien nos preguntó por el progreso del trabajo; y nosotros también iniciamos conversaciones para pedir aclaraciones puntuales sobre cualquier aspecto que no habíamos comprendido en los vídeos de pantalla o para pedir ayuda sobre cuestiones concretas. Por ejemplo, a continuación reproducimos el inicio de una conversación que iniciamos por Facebook Chat para pedirle a Shiro que nos recomendase mangas representativos de cada subgénero para aprender más sobre su lenguaje visual (02.12.2014):

María José: [Shiro], qué tal? Oye, ahora estoy muy interesada en la parte visual de los mangas... y en una entrevista me gustaría que me explicases algunas cosas acerca de esto... Me tengo que documentar un poco, por lo que te quería preguntar si me podrías recomendar un manga que tenga un dibujo muy típico de cada género... Por ejemplo, que me digas "De yaoi mírate Junjou Romántica, que tiene un dibujo muy yaoi con chicos que parecen chicas, etc

Shiro: Jajaja, ¡vale! Uff, de yaoi no te recomiendo nada el dibujo de Junjou romantica xD El dibujo de Nakamura es muy.... personal, pero hace los personajes deformados. Por autoras te recomendaria mas Minase... aunque mira, mejor te escribo los mangas y te lias menos ^^ Eso si, tengo que decirte que dentro del genero hay muchiiisimas diferencias entre mangakas... creo que me iré a recomendarte los mangas mas "estereotipados". Ahora pienso una buena selección

Shiro: Bueno, empezamos, como shojo creo que este manga con su dibujo representa muy bien el estilo, adems esta lleno de clichés que se dan en este genero: [link a la página web de descarga del manga]

(...)

Este tipo de contactos breves nos permitieron contar con la asistencia continua de los participantes, contribuyeron a afianzar y dar continuidad a nuestra relación, y aumentaron la transparencia y la reciprocidad de la investigación.

En total realizamos 6 entrevistas por Skype (con una duración total de 5h 17min 7s) y 2 por email (6455 palabras). También mantuvimos 7 intercambios más espontáneos y desestructurados por email (3080 palabras); 25 intercambios por Facebook Chat (28.976 palabras); y 8 intercambios breves por textos compartidos en Dropbox (1392 palabras). Por último, Shiro y Luthien grabaron 3 vídeos de actividad de pantalla (con una duración de 48min 15s) para responder un listado de preguntas que les habíamos enviado previamente por email o por Facebook Chat.

9.5.4 Diario del investigador

Otro instrumento de recogida de datos común en la tradición etnográfica es el diario del investigador (Burgess, 1999). El nuestro se componía de cuatro documentos de texto independientes dedicados al seguimiento de cada participante. Las funciones principales de este diario son tres:

- Almacenar las notas de campo tomadas en nuestras visitas a las plataformas y guardar un registro de todas aquellas actividades de los participantes (y de nuestras interacciones con ellos) que no quedaban registradas en ningún otro instrumento de recogida de datos.
- Estimular la reflexión y acoger nuestros pensamientos e interpretaciones provisionales sobre las actuaciones de los participantes.
- Servir de índice o guía. En cada documento inscribíamos resúmenes ordenados cronológicamente de todos los datos que recogíamos (vídeos de actividad de pantalla, entrevistas y textos archivados). Estos resúmenes eran muy detallados (ej: en los referidos a vídeos de actividad de pantalla incluíamos alusiones al minuto

concreto en el que sucedía algo relevante o transcribíamos los comentarios orales más significativos de los participantes). Además, los resúmenes incluían los códigos o firmas correspondientes a los archivos de la base de datos a los que se referían para permitirnos recuperar de manera fácil y rápida episodios concretos a través de búsquedas de palabras clave.

A continuación mostramos un fragmento del diario del investigador dedicado a Shiro donde se aprecian las tres funciones que acabamos de mencionar. Mantenemos las negritas empleadas en la entrada original:

28.10.2014

Shiro ha estado inactiva una semana (al menos, yo no he visto ninguna publicación en el blog ni en Facebook). Ya me había dicho que no tomaría mucha parte en las actividades del grupo porque eran las ferias de su ciudad y además tenía visita. Esta semana Emi-san ha tomado las riendas y se ha encargado de distribuir las tareas entre los otros miembros para poder publicar bastantes capítulos nuevos en la próxima actualización. Por lo que he entendido, en cada proyecto trabajan unas tres o cuatro personas y, en general, la organización de la práctica tiene cierto aire profesional. Las tareas parece que se organizan como en un montaje en cadena, y tanto Shiro como Emi-san hablan de “proyectos”, “contratar”, y “despedir” (aunque todo el trabajo es gratuito). No sé hasta qué punto esto está relacionado con imitar las dinámicas de las editoriales comerciales.

Shiro ha vuelto hoy a ocuparse de tareas de la comunidad y ha subido el vídeo **28.10.2014 (1) Traducción y Typesetting**. Como hizo en los primeros vídeos, en lugar de traducir y typesetear de manera natural, me va explicando cómo funciona el proceso (creo que en estos primeros vídeos quiere situarme un poco en la dinámica de la actividad). En este vídeo, Shiro realiza las tareas de traducción y typesetting simultáneamente (aunque a diferencia del vídeo anterior, en este incide en el typesetting, porque en las páginas que tiene que traducir hay poco diálogo y bastantes onomatopeyas). Para trabajar, visualiza las páginas escaneadas en inglés (o “scans” como dice ella) en el visualizador de fotos de Windows y al tiempo, tiene el manga “limpio” (con los textos eliminados) abierto en el programa Photoshop y allí va introduciendo los textos y cambiando la tipografía. He realizado las siguientes observaciones:

- El **typesetting** es considerado como más **ameno** que la traducción [En 00:48 dice: “Es una parte bastante divertida dentro de los fansub y es la manera más amena de traducir pero también la que gasta más tiempo porque no es lo mismo estar traduciendo y poniendo en un word, que tardas más o menos por página 3 minutos, 4 minutos, a lo que podemos tardar en una página entera”]. Decidir los **tipos de letra** y la **disposición de los textos** (hacer de “**diseñador**”) se asocia al entretenimiento y a la motivación.
- Shiro es muy consciente de que los elementos multimodales comunican. En el vídeo alude a la necesidad de que **el diseño resulte atractivo** para la audiencia y armónico de acuerdo a la relación del manga con el ámbito del entretenimiento (entre 03:00-04:00).
- Hay ciertas normas de funcionamiento (también a nivel técnico y de formatos) para facilitar el trabajo cooperativo ([por 08:30: “Si lo guardamos luego cuando terminamos de traducir en formato ps, es decir, en formato Photoshop, los correctores lo tendrán más fácil porque si

por ejemplo nos equivocamos y, yo que sé, ponemos una falta de ortografía, o está mal traducido, no es así, pues simplemente pinchan el texto, y podrían modificarlo”]).

- En cuanto a los aspectos lingüísticos, Shiro vuelve a mencionar que existen **herramientas lingüísticas** disponibles en línea sobre inglés urbano, pero no ha mencionado cuáles son ni si las usan todos los miembros del grupo de manera habitual ([por 05:50]). En este vídeo justo no ha empleado ninguna herramienta lingüística porque el diálogo entre los personajes es mínimo.
(...)

Inscribimos notas casi a diario (para evitar caer en la tentación de posponer la visualización los vídeos de pantalla y los textos que recopilábamos a una fase posterior de análisis). Las primeras entradas eran bastante extensas, pero su tamaño se redujo considerablemente conforme nos familiarizábamos con las actividades de cada *fandom*.

Al igual que el resto de la base de datos, guardamos los cuatro documentos donde describíamos la actividad de cada participante en las cuatro carpetas de Dropbox compartidas con ellos, tal y como mostramos en la figura 8.

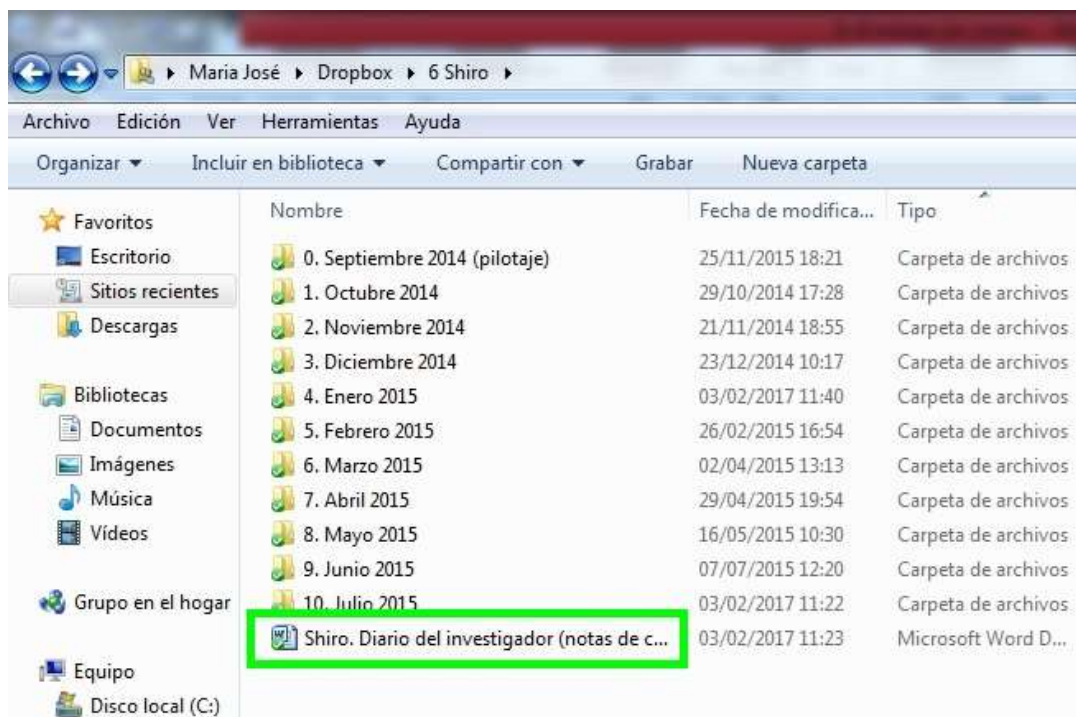


Figura 8. Notas de campo compartidas con Shiro

Además, invitamos a los participantes a leerlos, discutirlos con nosotros y editarlos (preferiblemente marcando los cambios en otro color de letra). Ningún participante modificó las notas (y pensamos que solo las leyeron al comienzo de la recogida de datos). Sin embargo, los participantes percibieron esta práctica como una muestra de honestidad, transparencia y reciprocidad (pues, al igual que nosotros los observábamos a ellos, ellos podían seguir nuestra actividad y nuestros progresos). Además, los participantes consideraron que el acceso continuo a nuestras interpretaciones provisionales y la posibilidad de matizarlas o corregirlas les permitiría asegurarse de que nos ateníamos al principio de *integridad contextual* (Nissenbaum, 2004; Snee, 2013), es decir, que respetábamos el modo en el que querían ser representados en la investigación.

Compartir el control del diario del investigador con los participantes fue una estrategia útil para construir relaciones de investigación sólidas, particularmente con Shiro y Luthien, quienes, como miembros de dos *fandoms* tradicionalmente presentados negativamente en los medios (fans del manga y de los videojuegos respectivamente), habían mostrado cierta inquietud ante la posibilidad de ser retratadas como “frikis” en la investigación.

En cuanto a nosotros, pese a que en un principio pensamos que compartir nuestras notas con los participantes podría desembocar en autocensura a la hora de describir nuestras impresiones, progresivamente nos dimos cuenta de que más bien nos ayudó a tomar conciencia de los sesgos teóricos de nuestras posiciones de partida y de la influencia de nuestra biografía y nuestras experiencias en la escritura. Por ejemplo, a continuación reproducimos un fragmento de una entrada de nuestro diario referida a la actividad de Shiro (06.12.2014):

Cuando se refiere a su rol actual como administradora, explica cómo ella es la única que corrige las traducciones de los demás miembros salvo en los proyectos en colaboración con otros grupos, que deben llevar el visto bueno de ambos. Creo que esta práctica perjudica a Shiro porque, mientras que el resto de traductores reciben correcciones y *feedback* sobre sus errores, a ella no le corrige nadie las imprecisiones en las traducciones como las que comenté antes y me parece que se desaprovecha el potencial para el aprendizaje de inglés. De hecho, es curioso que en el grupo haya dos miembros licenciados en traducción y, sin embargo, no se hayan planteado que puedan actuar como correctores de las traducciones del resto.

En muchas ocasiones, cuando escribíamos fragmentos como el anterior, sentíamos ansiedad o vergüenza ante la idea de que los participantes pudiesen leerlos y encontrarlos injustos, prejuiciosos o improcedentes. En nuestra experiencia, la función más importante de las notas de campo no fue registrar interpretaciones densas y certeras (de hecho, ahora estas notas nos resultan evaluativas, simplificadoras y escritas desde posturas muy pedagógicas). La función más importante de las notas fue estimular un proceso de reflexión para hacer explícitos nuestros conocimientos previos, creencias, perspectivas e intereses y darnos cuenta de que estos diferían de los de los participantes. Este proceso de reflexión nos llevó a modificar las preguntas de investigación, el diseño del análisis y el marco teórico para acercar más el estudio a la perspectiva de los participantes. Como afirman Campbell y Lassiter, la etnografía “emphasizes finding common ground on which to build co-undersandings and co-actions (without eschewing difference) instead of producing rarified texts that may put ethnographic outcomes in direct tension, and even conflict, with the people with whom we work” (2015, p.9).

Los cuatro documentos de texto dedicados al seguimiento de los participantes suman 195.089 palabras. La extensión de las entradas es variable, pero la media oscila alrededor de las 450 palabras.

9.6 Datos compilados

En este apartado presentamos nuestra base de datos ordenada y cuantificada según el participante y el tipo de instrumento de recogida de datos.

9.6.1 Shiro

Como puede observarse en la tabla 9, pudimos recoger muchos datos sobre la actividad de Shiro a partir de los cuatro instrumentos empleados. Además, la participante se implicó muy activamente en el proceso y proporcionó datos muy ricos e informativos (por ejemplo, a través de la inclusión de comentarios metalingüísticos constantes en los vídeos de actividad de pantalla que grababa).

Instrumento	Datos recogidos
Vídeos de actividad de pantalla (autogenerados)	<ul style="list-style-type: none"> • 97 vídeos con comentarios metalingüísticos (duración total: 18h 25min 19s)
Artefactos (textos) recopilados	<ul style="list-style-type: none"> • 28 transcripciones (posts de Facebook, chats de Facebook, conversaciones de email entre <i>scanlators</i>) • 21 capítulos de manga (textos traducidos en documentos de texto) • 96 capítulos de manga escaneados (48 en español y sus 48 textos de partida en inglés; 3109 páginas escaneadas en total) • 22 capturas de pantalla de las plataformas empleadas por Shiro • 1 vídeo grabado con el móvil por Shiro (duración: 9min 33s) • 10 entradas de blog publicadas previamente a la recogida de datos (para reunir información biográfica de Shiro)
Entrevistas	<ul style="list-style-type: none"> • 3 entrevistas por Skype (duración: 2h 41min 10s) • 6 conversaciones por Facebook Chat (11841 palabras) • 1 intercambio de emails (1756 palabras) • 4 documentos de texto compartidos por Dropbox (325 palabras) • 2 vídeos de actividad de pantalla (incitados por preguntas de la investigadora; duración total: 21min 21s)
Diario del investigador	<ul style="list-style-type: none"> • 61.724 palabras

Tabla 9. Datos compilados sobre la actividad de Shiro

9.6.2 Sylvia

En la tabla 10 mostramos los datos recogidos sobre la actividad de Sylvia. La duración total de los vídeos de actividad de pantalla que proporcionó esta participante casi dobla la de los vídeos de Shiro. Sin embargo, el número de comentarios metalingüísticos es menor. Además, a diferencia de como hicimos con Shiro, con Sylvia no pudimos mantener un diálogo continuo a través de canales como Facebook Chat. A excepción de 5 intercambios muy breves por correo electrónico, el resto de intercambios fueron entrevistas negociadas y planificadas de antemano.

Instrumento	Datos recogidos
Vídeos de actividad de pantalla (autogenerados)	<ul style="list-style-type: none"> • 190 vídeos (comentarios metalingüísticos ocasionales; duración total: 33h 19 min 55s)
Artefactos recopilados	<ul style="list-style-type: none"> • 72 entradas de blog • 3 borradores de entradas de blog • 55 vídeos de YouTube • 55 miniaturas (<i>thumbnails</i>) de los vídeos de YouTube • 12 capturas de pantalla de las plataformas empleadas por Sylvia
Entrevistas	<ul style="list-style-type: none"> • 1 entrevista por Skype (duración: 52min 21s) • 2 entrevistas por email (6.455 palabras) • 5 intercambios breves por email (777 palabras)
Diario del investigador	<ul style="list-style-type: none"> • 48.757 palabras

Tabla 10. Datos compilados sobre la actividad de Sylvia

9.6.3 Marty

En el caso de Marty, recopilamos una gran cantidad de vídeos breves de actividad de pantalla. La duración total de estos vídeos es mucho menor que la de los proporcionados por el resto de participantes. Además, muchos de ellos están grabados *a posteriori* (es decir, después de que Marty hubiera escrito y publicado comentarios en Facebook) e incluyen comentarios metalingüísticos orales de Marty. Marty inició conversaciones espontáneas con nosotros por Facebook Chat en numerosas ocasiones.

Instrumento	Datos recogidos
Vídeos de actividad de pantalla (autogenerados)	<ul style="list-style-type: none"> • 209 vídeos con comentarios orales (duración total: 9h 49min 46s)
Artefactos recopilados	<ul style="list-style-type: none"> • 114 transcripciones de publicaciones en páginas de Facebook sobre automóviles • 62 capturas de pantalla de publicaciones en Facebook
Entrevistas	<ul style="list-style-type: none"> • 1 entrevista por Skype (duración: 47min 14s) • 16 intercambios de Facebook (16.534 palabras) • 2 documentos compartidos por Dropbox (225 palabras)
Diario del investigador	<ul style="list-style-type: none"> • 35.974 palabras

Tabla 11. Datos compilados sobre la actividad de Marty

9.6.4 Luthien

En este caso, recogimos más datos a través de los vídeos de actividad de pantalla generados por la propia Luthien que a partir de cualquier otro instrumento. Esto se debe a que la actividad principal de esta participante consistía en jugar a videojuegos de rol multijugador inaccesibles para nosotros por motivos tecnológicos (aunque los jugadores interactúan y cooperan en misiones específicas, cada uno sigue una ruta concreta en el juego, de manera que no podíamos crear un avatar para acompañar y observar a Luthien en todo momento) y éticos (por nuestra impericia, participar con nuestro avatar en los equipos creados dentro del juego para resolver misiones habría obstaculizado el disfrute y el progreso de Luthien y del resto de jugadores). A partir de la segunda mitad de Marzo, Luthien comenzó a incluir comentarios metalingüísticos en los vídeos que grababa.

Instrumento	Datos recogidos
Vídeos de actividad de pantalla (autogenerados)	<ul style="list-style-type: none">• 262 vídeos (comentarios metalingüísticos en 65; duración total: 32h 59min 31s).
Artefactos recopilados	<ul style="list-style-type: none">• 1 Transcripción (traducción de una noticia sobre videojuegos).• 10 capturas de pantalla
Entrevistas	<ul style="list-style-type: none">• 1 entrevista por Skype (duración: 56min 22s)• 1 intercambio de email (547 palabras)• 3 intercambios de Facebook (601 palabras)• 2 documentos de texto compartidos por Dropbox (842 palabras)• 1 vídeo de actividad de pantalla (incitado por preguntas de la investigadora; duración total: 26min 54s)
Diario del investigador	<ul style="list-style-type: none">• 48.634 palabras

Tabla 12. Datos compilados sobre la actividad de Luthien

La creación de esta base de datos planteó múltiples desafíos éticos que explicamos en el siguiente apartado.

9.7 Ética

La etnografía asume que cada participante comprende las acciones y procesos de la investigación de manera subjetiva y no necesariamente compartida con los investigadores. En consecuencia, estos han de dar cuenta de las medidas seguidas para salvaguardar la ética del estudio, es decir, para alcanzar compromisos entre ambas partes y comportarse de manera responsable ante los participantes. Como afirma Barton “ethnography is a reflexive approach to research, meaning that it involves thinking about the position of the researcher and the research process itself, particularly in respect of its ethical implications” (2007, p.54). Las decisiones éticas influyen decisivamente en el diseño del estudio (ej.: qué se observa, qué datos se analizan, etc.) y su descripción explícita contribuye a comprender cómo influyen en los resultados.

En la descripción previa del trabajo de campo hemos aludido a la ética de la investigación en múltiples ocasiones. Concretamente, hemos explicado cómo creamos espacios de colaboración y redistribuimos la autoridad y el control sobre la generación, selección y compilación de datos. Los fines de estas acciones eran incrementar la transparencia, contribuir a que los participantes sintieran que los representábamos de manera respetuosa y adecuada y, en definitiva, fortalecer nuestras relaciones de confianza (Bakardjieva y Feenberg, 2001; Markham y Buchanan, 2012; Nissenbaum, 2004).

En esta sección abordamos otras medidas éticas no mencionadas anteriormente, pero igualmente importantes para comprender cómo trazamos el trabajo de campo. Hemos dividido el capítulo en tres secciones:

- Decisiones éticas relativas a los participantes centrales.
- Decisiones éticas relativas a participantes secundarios.
- Decisiones éticas relativas a empresas comerciales propietarias de las plataformas investigadas (ej.: Facebook).

Dedicamos más espacio a la primera sección debido a que la mayoría de los datos recopilados están directamente relacionados con las actividades en línea de nuestros participantes principales y es con ellos con quienes la investigación pudo resultar más intrusiva. Por motivos de espacio, la mayoría de los ejemplos se referirán a Shiro, la participante cuyos datos se seleccionaron para el análisis y se han empleado en publicaciones de resultados.

9.7.1 Decisiones éticas sobre los participantes centrales

En esta sección argumentamos a favor de adoptar un enfoque ético situado, es decir, que adapte las medidas estándar —como las incluidas en protocolos gubernamentales, institucionales o de organizaciones como la Association of Internet Researchers (AoIR)— a las expectativas e intereses de cada participante. Este enfoque implica discutir los diferentes dilemas y posturas con los participantes, por lo que puede incrementar las fases en el diseño del estudio y requiere cierta flexibilidad por parte del investigador. Sin embargo, presenta ciertas ventajas. Por un lado, los participantes lo entienden como una muestra de responsabilidad y respeto. Por otro, permite integrar mejor las voces y perspectivas de los participantes (Bakardjieva y Feenberg, 2001; Cahill et al., 2007; Estalella y Sánchez-Criado, 2015). Como los propios miembros de la AoIR reconocen, “an adaptive, inductive approach can yield potentially more ethically legitimate outcomes than a simple adherence to a set of instantiated rules” (Markham y Buchanan, 2012, p. 5).

Nuestras decisiones éticas se organizaron en torno a distintos principios: a) respeto; b) reciprocidad; c) privacidad; d) confidencialidad; y e) anonimato.

9.7.1.1 Respeto

El respeto en la investigación implica no causar perjuicios a los participantes, consensuar con ellos los límites del trabajo de campo y, en definitiva, usar de manera responsable el acceso que nos han concedido a su mundo social (James y Busher, 2015).

Antes de comenzar el trabajo de campo, negociamos con los participantes las plataformas en línea a las que podríamos acceder y qué textos podríamos archivar. Shiro dio permiso para observar el blog abierto en el que el grupo de *scanlation* publica los enlaces de los cómics que traduce y varios espacios en Facebook: a) un perfil vinculado a su *nick* de fan (tenía otro perfil vinculado a su nombre real); b) la página de Facebook pública donde el grupo de *scanlators* que administra promociona su trabajo; y c) el grupo cerrado en Facebook donde los *scanlators* organizan sus tareas de traducción, edición y distribución (y el chat asociado al mismo). Sin embargo, no dio acceso a un chat privado que mantenían las tres coadministradoras de su grupo de *scanlation* ni a un grupo cerrado en Facebook donde participan la mayoría de administradores de grupos de *scanlation* hispanos.

Otra medida en esta dirección consistió en el compromiso de no obstruir la actividad de los participantes y no crearles obligaciones o cargas. De este modo, nos adaptamos a la disponibilidad horaria de los participantes, acatamos su derecho a interrumpir la recogida de datos temporalmente por exámenes, vacaciones, periodos de mayor carga laboral o cualquier otro motivo. Del mismo modo, aceptamos que cada participante asumiera distintos grados de implicación en el estudio. Por ejemplo, Shiro nos introdujo en su grupo de *scanlation*, donde asistimos en las tareas de traducción y participamos en las votaciones que organizaba el grupo para elegir qué cómics se traducirían en los próximos meses. Gracias al apoyo de Shiro, nuestra inmersión en su comunidad fan fue mucho más intensa que con cualquier otro participante. Además, su disponibilidad y su atención continuas —visibles en los intercambios no planificados por Facebook Chat o en los comentarios metalingüísticos que incluía de manera continuada en los vídeos de actividad de pantalla— contribuyeron a que recogiéramos una gran cantidad de datos etnográficos ricos e informativos. La asimetría en el grado de inmersión en los mundos sociales de los distintos participantes —que, por otro lado es común en los estudios etnográficos— afectó a la cantidad y, sobre todo, a la riqueza de los datos recogidos.

Por último, una tercera medida para garantizar el respeto de la investigación consistió en la formalización de los compromisos adquiridos en un documento de consentimiento informado. Este incluye la información básica del estudio (título, objetivos,

instrumentos de recogida de datos, uso potencial de los datos y detalles de contacto de la investigadora principal) y una síntesis de los derechos de los participantes (anonimato, confidencialidad, privacidad, cancelación de datos, participación voluntaria, remuneración por cada entrevista etnográfica pactada). Estos documentos se redactaron colaborativamente: subimos un documento estándar a la carpeta compartida en Dropbox de cada participante (ver “Anexo 9. Modelo básico de formulario de consentimiento informado”) y les pedimos que editasen el texto según sus propios intereses o que nos comunicasen las adaptaciones que estimasen necesarias.

9.7.1.2 Reciprocidad

La reciprocidad en la investigación consiste en tener en cuenta los intereses de los participantes y tratar de serles de ayuda (del mismo modo que ellos ayudan al investigador a estudiar un fenómeno). Muchos autores de estudios etnográficos han descrito la reciprocidad como una consecuencia inherente de las relaciones cercanas que definen la etnografía (Huisman, 2008; Lassiter, 2005). Sin embargo, nosotros decidimos negociar explícitamente los modos en los que los participantes podrían beneficiarse de la investigación para establecer un clima de investigación positivo.

Estas negociaciones se materializaron de manera distinta según el participante. En el caso de Shiro, asistimos a la participante en algunas tareas de traducción de mangas del inglés al español. En cuanto a Sylvia, consideró el estudio como una oportunidad para ganar visibilidad. Además de suscribirse a sus canales, llevamos a cabo algunas tareas promocionales sencillas (ej.: pulsar el botón “Me gusta” en sus contenidos, compartirlos en nuestras redes sociales y publicar algunos comentarios en sus vídeos y posts). Finalmente, Luthien planeaba crear un canal de YouTube para publicar vídeos de sesiones de videojuego comentadas. Por esta razón, a mitad del trabajo de campo comenzó a incluir metanarraciones humorísticas sobre sus actuaciones en los videojuegos en los vídeos que grababa para nosotros. Así, Luthien empleó los vídeos de actividad de pantalla de la investigación como una forma de practicar un nuevo género discursivo y nos usó como audiencia “de prueba” antes de iniciarse como *youtuber* de videojuegos.

También remuneramos a los participantes con 15 euros por cada entrevista semiestructurada pactada y planificada de antemano (no gratificamos los intercambios breves y no planificados por Facebook Chat o por email). Aunque existen distintas posiciones con respecto a la remuneración de los participantes en la investigación social, nos alineamos con Campbell y Lassiter (2015), quienes en sus pautas sobre etnografía colaborativa consideran legítimo compensar a los participantes por su tiempo y experiencia.

9.7.1.3 Privacidad

Muchos investigadores toman decisiones sobre el uso de los datos según la organización pública o privada de las plataformas en línea de las que proceden (Estalella y Ardèvol, 2007). Por ejemplo, las interacciones sincrónicas en chats se tratan de manera diferente a los intercambios en foros de discusión abiertos. Sin embargo, los criterios técnicos no siempre coinciden con las expectativas de los usuarios de esas plataformas. Nosotros priorizamos las expectativas de nuestros participantes sobre las características de la tecnología, pues cada grupo desarrolla maneras diferentes de distinguir qué datos son privados y cuáles son públicos según las prácticas (Hine, 2015; Lomborg, 2013; Snee, 2013).

Por ejemplo, Shiro nos permitió acceder y participar en el grupo cerrado en Facebook de los *scanlators* y en el chat asociado a dicho grupo con el consentimiento del resto de miembros. Sin embargo, tuvimos que comprometernos a respetar ciertas restricciones en el tipo de datos que podíamos recopilar. Podíamos archivar publicaciones y fragmentos de chat que incluyesen discusiones sobre temas lingüísticos, dudas de traducción, organización del grupo y otros aspectos de las tareas del *scanlation*. Pero no teníamos permiso para almacenar conversaciones sobre temas personales (ej.: comentarios sobre problemas privados o discusiones sobre conflictos con otros grupos de *scanlation*). Curiosamente, los *scanlators* impusieron las mismas restricciones respecto al archivo de entradas del blog (que era público).

Estas negociaciones ilustran que lo que es público y privado en la red y en cada comunidad depende del contexto local de los usuarios más que de la tecnología, por lo que el investigador debe contrastar sus asunciones con los participantes.

9.7.1.4 Confidencialidad

Cuando negociamos las medidas éticas con los participantes, nos dimos cuenta de que los participantes otorgaban distintos grados de importancia a la confidencialidad según la condición legal de sus prácticas digitales. En nuestro trabajo la confidencialidad de los datos se convirtió en una discusión fundamental en el caso de Shiro, cuyo grupo de *scanlation* traduce y distribuye cómics manga sin autorización y, así, infringe la ley de derechos de propiedad intelectual. Antes de comenzar el trabajo de campo, Shiro mostraba interés en el estudio pero era reacia a dejarnos explorar sus prácticas por miedo a ser denunciada o a que el trabajo de su grupo fuera eliminado de la web.

Sin duda, la observación de prácticas ilegales plantea dilemas éticos al investigador (Henderson et al., 2013). Siguiendo precedentes de estudios previos sobre fans y prácticas digitales que implican la manipulación y publicación de material ajeno (Black, 2005; Leppänen y Häkkinen, 2012), y a pesar de las críticas que nuestra decisión pueda generar, decidimos no denunciar a Shiro y preservar la confidencialidad de sus actividades y las de su grupo. Este compromiso se materializó en el documento de consentimiento informado (ver “Anexo 10. Formulario de consentimiento informado de Shiro”). Concretamente, Shiro colaboró en la redacción del siguiente fragmento:

La investigadora responsable del estudio tratará la información personal proporcionada por la participante de manera confidencial. Para proteger su privacidad, la participante empleará un pseudónimo específico para el contexto del estudio y para cualquier publicación de resultados. Los datos de la participante no serán comunicados a terceros bajo ninguna circunstancia.

La investigadora responsable no denunciará la actividad del grupo a ninguna editorial oficial ni a las autoridades. La investigadora ocultará el nombre del grupo y la identidad de sus miembros (nombres reales y *nicks*) en cualquier tipo de publicación de resultados. La participante podrá ejercer su derecho de acceso, rectificación o cancelación de los datos mediante comunicación escrita con la investigadora responsable del estudio.

La composición colaborativa del formulario contribuyó a convencer a Shiro del compromiso ético que habíamos adquirido con ella.

9.7.1.5 Anonimato

Antes de comenzar el trabajo de campo asumimos que todos los participantes desearían permanecer en el anonimato y que tendríamos que aplicar medidas similares en todos los casos. Sin embargo, durante la negociación de la ética de la investigación nos percatamos de las diferentes perspectivas de cada uno sobre esta cuestión.

Debido a la ilegalidad de sus prácticas, Shiro sentía que la participación en el estudio implicaba un peligro real para ella y para su grupo de *scanlation*. Por esta razón, demandó un cuidado especial en la anonimización de los datos sobre sus actividades. Para garantizarlo, pactamos varias medidas:

- Como la participante tiene dos identidades digitales principales (una asociada a su identidad fan y otra a su identidad física), pudimos observar y recoger todo lo que firmaba con su *nick* de fan. Sin embargo, en cualquier publicación de resultados no solo tuvimos que ocultar su nombre real, sino también el *nick* de fan que usa habitualmente en Internet. Por este motivo, la participante escogió el pseudónimo de Shiro (en honor a la protagonista de uno de sus animes favoritos) para usarlo exclusivamente en este trabajo.
- En cuanto a los avatares (representaciones gráficas para identificar a los usuarios en Internet), nos comprometimos a ocultar o distorsionar con filtros de imagen las formas, colores y/o texturas de aquellos que emplea en plataformas abiertas de la red y que, por tanto, son recuperables a través de un motor de búsqueda de imágenes.
- No pudimos usar textos literales de las plataformas abiertas del grupo (ej.: blog) para impedir su localización a través de búsquedas con comillas.

- Shiro indicó los elementos que requerían anonimización en los datos que autogeneraba o autoseleccionaba (ej.: nos daba instrucciones orales en los vídeos de actividad de pantalla y usaba el color gris en los textos que transfería).
- Shiro actuó como asesora. Así, en varias ocasiones le preguntamos por Facebook Chat sobre la sensibilidad ética de algunos datos sobre los que teníamos dudas (ej.: los títulos de los mangas que traducía su grupo).

A lo largo del trabajo de campo también nos enfrentamos a un problema que afectaba a todos los participantes: la inclusión inconsciente de datos de carácter íntimo en los datos autogenerados por ellos mismos. Este problema era particularmente ostensible en el caso de los vídeos de actividad de pantalla, en los que constantemente visualizábamos carpetas o documentos en el escritorio cuyo icono o título identificaban al participante y pestañas en el fondo del navegador relacionadas con aspectos de la vida privada. Incluso hay momentos en los que el participante interrumpe su actividad vinculada al *fandom* para responder correos electrónicos, notificaciones de redes sociales o mensajes de chat que recibe en el momento. Nuestra base de datos es extensa y la anonimización de estos datos es compleja técnicamente, muy detallada (ej.: nombres de todos los interlocutores, sitios visitados en la red, perfiles, etc.) y requiere mucho tiempo. Por esta razón, decidimos realizar una anonimización selectiva, es decir, limitada a los datos empleados en este informe de tesis y en otras publicaciones de resultados.

9.7.2 Decisiones éticas sobre los participantes secundarios

Por “participantes secundarios” nos referimos a otros miembros del *fandom*, con los que nuestros participantes centrales interactúan o tienen alguna relación. Debido a su posición periférica en la investigación, los procedimientos metodológicos empleados no resultan tan intrusivos en su caso. Sin embargo, tienen derecho al respeto, el anonimato, la privacidad y la confidencialidad.

En el caso de Shiro, distinguimos tres tipos de participantes secundarios:

- a) los otros miembros del grupo hispano de *scanlation* (con quienes Shiro interactúa de manera habitual y mantiene una relación estrecha);
- b) lectores de manga que siguen la actividad del grupo de Shiro pero no forman parte del mismo (con quienes Shiro casi no interactúa ni mantiene vínculos personales);
- c) cinco *scanlators* de otros países con los que Shiro mantiene una relación de confianza e interactúa ocasionalmente.

En el caso de a), nos habría gustado lograr que los otros miembros activos del grupo de *scanlation* de Shiro firmasen un documento de consentimiento informado en formato papel. Sin embargo, esta opción no fue viable por varias razones. En primer lugar, resultaba intrusivo y artificial, pues requería que estos miembros nos revelasen sus nombres reales (que nunca se empleaban en el contexto del *fandom* y eran desconocidos por los otros fans). En segundo lugar, podía afectar a las relaciones sociales entre Shiro y sus compañeros. En tercer lugar, los límites del grupo no eran completamente definidos o estáticos (en algunos periodos el grupo tenía miembros inactivos o aceptaba a un nuevo integrante). Por último, estimamos que esta medida no era indispensable, puesto que los datos recogidos y analizados giraban en torno a la actividad de Shiro.

Estos motivos nos llevaron a inclinarnos por el consentimiento tácito, que según Kozinets, “occurs when research consent-related information is presented to the prospective research participant in an electronic, written form. The participant would signal their consent by agreeing to continue in the study often by clicking an ‘accept’ button on a web-page and/or by providing data” (2010, p. 143). Para lograrlo, Shiro nos presentó al resto del grupo y les pidió permiso para darnos acceso a los espacios en línea donde interactuaban los miembros. Una vez aceptados, publicamos un mensaje en Facebook presentándonos y explicando el propósito del estudio, los principios éticos, el uso científico de los datos y les invitamos a discutir cualquier aspecto relacionado con el estudio por Facebook o por correo electrónico. Les pedimos que, si estaban de acuerdo, pulsasen “Me gusta”. En la figura 9 reproducimos una imagen de la petición de consentimiento tácito. Hemos anonimizado el nombre de Shiro. En cuanto a los 25 “Me

gusta”, uno de ellos pertenece a un anterior miembro del grupo que ya no realizaba tareas de traducción pero seguía formando parte del grupo cerrado en Facebook.

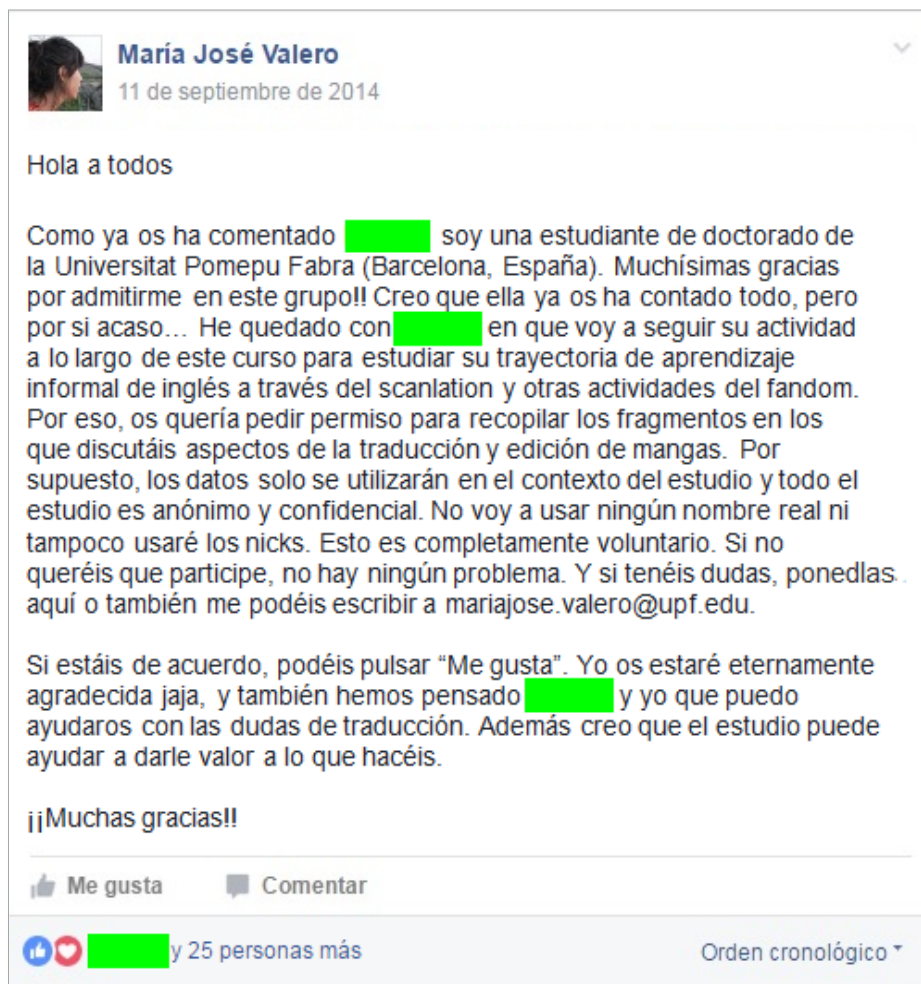


Figura 9. Consentimiento tácito del grupo de *scanlation*

Todos los miembros empleaban *nicks* (en lugar de sus nombres reales) en las plataformas vinculadas al *fandom* que empleaban. No les pedimos que descubriesen sus nombres reales. Además, cuando citamos las palabras de cualquiera de ellos, empleamos pseudónimos específicos para este trabajo. Tampoco reproducimos los avatares que emplean en espacios públicos de la web y que son recuperables a través de búsquedas en Google.

En cuanto a b), no almacenamos citas literales de los lectores de manga que siguen la actividad del grupo de Shiro pero no forman parte del mismo. Aunque están publicadas

en espacios abiertos de la web, hemos preferido prescindir de ellas por dos motivos. En primer lugar, no era viable lograr el consentimiento (explícito o tácito) de todos los lectores que comentan en las plataformas del grupo. En segundo lugar, no lo consideramos indispensable (pues Shiro solo interactuaba con alguno de ellos de manera muy puntual, por ejemplo, para responder alguna pregunta sobre próximas actualizaciones de capítulos de manga).

Por último, en c) agrupamos a cinco *scanlators* internacionales que administran grupos de *scanlation* anglófonos. Shiro mantiene una relación de confianza e interactúa con ellos ocasionalmente. Gracias a la mediación de Shiro, logramos el consentimiento tácito de los mismos para transferirnos cinco fragmentos de intercambios entre ellos en inglés. Aplicamos las mismas medidas para proteger la identidad digital de estos cinco *scanlators*.

9.7.3 Decisiones éticas sobre empresas comerciales

Existen numerosos ejemplos de investigaciones sociales en Facebook, Blogger o YouTube (Barnes et al., 2015; Henderson et al., 2013; Zimmer, 2010). Además, autores como Allen, Burk y David han defendido que “manual, nonautomated access [by researchers] of information on publicly available web-pages should be acceptable without special permissions or actions” (2006, p. 607). Pese a esto, decidimos comprobar las políticas de uso de las plataformas comerciales donde observamos y recogimos datos. Así, por ejemplo encontramos la siguiente información en la Declaración de Derechos y Responsabilidades de Facebook que visitamos cuando terminamos la recogida de datos:

If you collect information from users, you will: obtain their consent, make it clear you (and not Facebook) are the one collecting their information, and post a privacy policy explaining what information you collect and how you will use it (texto disponible en <https://www.facebook.com/legal/terms>, visitado el 11 de Agosto de 2015).

Consideramos que estos requisitos quedan satisfechos con la firma del documento de consentimiento informado.

10. GIRO DEL TRABAJO, ANÁLISIS Y REDACCIÓN

If the process of analysis is rapid, tidy and definitive, then it inevitably favours the conventional aspects of human conduct, ignoring the distinctiveness and creative agency in what's been said or done (Rampton, 2005, p.4)

10.1 Introducción

En este capítulo abordamos las fases del trabajo que tuvieron lugar después de la recogida de datos. En primer lugar, describimos los motivos que nos llevaron a reorientar los objetivos y las preguntas de investigación desde el foco en el aprendizaje informal de inglés hacia la construcción discursiva de la identidad fan a través de recursos semióticos diversos (no constreñidos a un modo y a una lengua). Después explicamos cómo analizamos los datos a través de procesos de codificación inductiva (Saldaña, 2015) y un modelo de análisis del discurso basado en el desarrollado por Bauman y Briggs (1990). En este apartado, el más extenso del capítulo, incluimos varias capturas de pantalla y ejemplos para ilustrar el modo en el que ascendimos del nivel concreto de los datos al nivel abstracto de la interpretación. Para favorecer la claridad de esta explicación, estas capturas y ejemplos se refieren al análisis de un subconjunto de prácticas digitales concretas: las prácticas de limpieza digital, traducción, edición y corrección de mangas de Shiro. Por la cantidad de datos recogidos, el análisis de estas prácticas fue el más complejo, tal y como se refleja en la extensión del capítulo dedicado a las mismas. Por último, referimos ciertas decisiones relativas a la redacción de este documento.

10.2 El giro del trabajo

Inicialmente, el objetivo general del trabajo era describir etnográficamente las trayectorias de aprendizaje informal de inglés como “lengua extranjera” de cuatro “aprendices” a través de la participación en prácticas letradas digitales vernáculas vinculadas a distintas culturas fan globales. Los objetivos específicos de este enfoque inicial eran cinco:

1. Describir las prácticas letradas vernáculas en las que participaban, prestando atención al modo en que su organización podía influir en el aprendizaje de inglés. Esta descripción habría de incluir el entorno donde se desarrollan, los actores sociales que participan, el tema, el propósito, el valor social, las actividades, los instrumentos y herramientas empleados y las actitudes y creencias de los implicados.
2. Explorar la manera en que los aprendices gestionaban su participación en las prácticas a través de la interacción en inglés con usuarios y textos a lo largo de un periodo extenso de tiempo (9-10 meses). Para ello, estudiaríamos los roles asumidos por el aprendiz, las destrezas empleadas, y los registros y géneros practicados.
3. Ofrecer datos detallados sobre la naturaleza de los episodios explícitos de aprendizaje de inglés que ocurren espontáneamente en estas prácticas: en qué momentos surgen, qué condiciones reúnen y cómo los aprovechan los participantes. Para ello, aspirábamos a identificar, delimitar, describir y analizar secuencias de uso verbal que generasen aprendizaje.
4. Identificar los recursos, conocimientos y herramientas vinculados al uso del inglés que los aprendices incorporaban a su repertorio. Poníamos el foco en la incorporación de ítems lingüístico-discursivos (ortografía, léxico, gramática, etc.), aunque también incluíamos la ampliación de conocimientos culturales sobre las “culturas nativas” de la “lengua meta” y la incorporación de nuevas herramientas lingüísticas (diccionarios, traductores, etc.).

5. Estudiar el grado de conciencia y las actitudes de los aprendices acerca de su aprendizaje de inglés a través de sus prácticas digitales vernáculas: existencia o ausencia de progresos, grado de utilidad de las distintas prácticas para el aprendizaje de inglés y preferencias personales.

Antes de comenzar el trabajo de campo no imaginamos los problemas que encontraríamos. Por un lado, nuestros participantes conocían con detalle los objetivos del proyecto, estaban de acuerdo con ellos y mostraban cierto interés en el tema y en los resultados potenciales del trabajo. Por otro, en el cuestionario exploratorio inicial habían afirmado que gracias a sus actividades fan habían incorporado conocimientos de inglés. Sin embargo, a lo largo del trabajo de campo nos dimos cuenta de la disparidad entre nuestros objetivos de investigación —basados en premisas teóricas dominantes en la pedagogía de las lenguas extranjeras— y la realidad observada etnográficamente en las prácticas digitales de nuestros participantes. Esta disparidad cristalizó en varios problemas:

- 1) Dificultades para definir lo que entendemos por “inglés”.
- 2) Dificultades para determinar las variedades del inglés presentes en un texto.
- 3) Tergiversación del valor otorgado por los participantes a distintas lenguas y modos.

A continuación ilustramos estos problemas.

10.2.1 Dificultades para definir “inglés”

Durante el trabajo de campo encontramos dificultades para categorizar algunos recursos lingüísticos como “inglés” o “fuera del inglés”, y por tanto, para determinar en qué grado el participante había incorporado un nuevo “ítem” de esta lengua. Mostramos ejemplos en el siguiente cuadro:

Dificultad	Ejemplos
Unidades léxicas compuestas por palabras o elementos morfológicos de distintos orígenes.	<ul style="list-style-type: none"> • Shiro: <i>magical shōjo</i> (subgénero del manga); <i>idol manga</i> (subgénero del manga); <i>dropear</i> ('abandonar un proyecto de traducción'); o <i>estar de hiatus</i> ('interrumpir temporalmente las actividades como traductor fan').
Términos cuya forma procede del inglés pero cuyo significado para los participantes difiere del contenido en el diccionario (aunque guarda cierta relación con él).	<ul style="list-style-type: none"> • Shiro: <i>host</i> (en el <i>fandom</i>, 'hombre que trabaja en un tipo de club nocturno en Japón'); <i>smut</i> (en el <i>fandom</i>, 'escenas de sexo explícito en un manga y, por extensión, subgénero de mangas de contenido sexual'). • Luthien: <i>spree</i> (en el <i>fandom</i>, 'buena racha en un videojuego, en la que el jugador logra eliminar a varios enemigos sucesivamente').
Términos cuya forma procede de otra lengua distinta al inglés, se han extendido globalmente y los participantes no tienen conciencia de la lengua "a la que pertenecen".	<ul style="list-style-type: none"> • Sylvia: <i>stilettos</i> ('tacones de aguja'). La participante consideraba esta palabra como vocabulario específico del mundo de la moda en todo el globo y, hasta que le preguntamos, no se había parado a pensar a qué lengua la adscribiría.
Abreviaturas de expresiones en inglés usadas exclusivamente en el <i>fandom</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Luthien: <i>gg wp</i> (de <i>good game well played</i>) como ritual para felicitar al propio equipo y al contrincante al finalizar una partida en un videojuego, "como el apretón de manos entre dos futbolistas al final del partido".

Tabla 13. Dificultades para categorizar recursos lingüísticos como "inglés" o "fuera del inglés"

10.2.2 Dificultades para determinar las variedades del inglés presentes en un texto

En diversas ocasiones tuvimos problemas para establecer cuántas variedades del inglés estaban presentes en algunas interacciones y en algunos textos creados por los participantes. En algunos casos, nuestros participantes se apropiaban de algunos rasgos de variedades como el *singlish* que, desde un punto de vista pedagógico, se consideran desvíos de la norma. En otros, los participantes se apropiaban de rasgos de variedades de las cuales no tenían conciencia. En la tabla 14 mostramos algunos ejemplos:

Dificultad	Ejemplos
Variedades de inglés poco prestigiosas o no reconocidas.	<ul style="list-style-type: none"> • Shiro: omisión de la –s final en los verbos en tercera persona del singular del presente de indicativo (ej.: “This template look very good ^_^”) al chatear con Haya, una <i>scanlator</i> de Singapur. Según Fong, Lim y Wee (2002) este es un rasgo característico del inglés coloquial de Singapur (<i>singlish</i>). Por ello, nos planteamos preguntas como: a) ¿hasta qué punto está presente el <i>singlish</i> en la interacción?; b) ¿el <i>singlish</i> cuenta como inglés?; o c) ¿el comportamiento acomodaticio de Shiro es una desviación del inglés o la participante ha aprendido algo nuevo acerca de una variedad del idioma?
Variedades de inglés que los participantes no identifican como tales.	<ul style="list-style-type: none"> • Luthien: empleo de algunas formas del <i>cockney</i> para parodiar el habla de un subconjunto de personajes no jugadores en el videojuego <i>Final Fantasy XIV</i>. Los localizadores emplean esta variedad londinense para representar el habla de mercaderes, soldados o clientes de las tabernas en el mundo ficticio de este videojuego (cf. Mangirón y O’Hagan, 2006). Luthien no es consciente de que recrea de un dialecto de Londres.

Tabla 14. Dificultades para determinar cuántas variedades están presentes en una interacción

10.2.3 Tergiversación del valor otorgado a distintas lenguas y modos

Como mencionamos en el capítulo anterior, el problema de mayor peso al que nos enfrentamos fue la conciencia de estar poniendo nuestro foco de atención en maneras de construir significados alejadas de las valoradas por nuestros participantes y sus comunidades. Por un lado, apartábamos aquellas prácticas vinculadas a modos distintos del verbal y a lenguas distintas de la inglesa (aunque fueran prioritarias para los participantes). Por otro, nuestro afán de privilegiar prácticas vinculadas al inglés poco valoradas por los participantes acentuaba la impresión de que estos no aprovechaban las oportunidades que encontraban de incorporar nuevos ítems de esta lengua. Mostramos ejemplos en la tabla 15:

Dificultad	Ejemplos
Prácticas y recursos semióticos fundamentales para los participantes quedan fuera del foco de la investigación al no vincularse al inglés.	<ul style="list-style-type: none"> • Comunidad de <i>scanlation</i> de Shiro: una traductora novel del grupo (licenciada en Traducción e Interpretación) es instada a repetir su primera traducción y edición de manga porque, aunque las administradoras encuentran que la traducción del inglés al español es correcta, consideran que: a) la gama de fuentes tipográficas empleadas es muy limitada; b) el texto no mantiene el espíritu del original (se habían eliminado todos los rastros de la lengua japonesa); y c) emplea el español de España.
Prácticas y recursos semióticos no muy valorados por los participantes se colocan en primer plano en la investigación al vincularse al inglés.	<ul style="list-style-type: none"> • Shiro: multitud de traducciones imprecisas (ej.: “Why are you looking at me with such a cheesy expression?” por “¿Por qué me estás mirando con esa cara sonriente?”). Al principio interpretábamos que Shiro no había reconocido el ítem que podía haber incorporado (<i>cheesy</i>) o que no poseía las estrategias o herramientas para aprenderlo. Gracias a las interacciones de Shiro con otros <i>scanlators</i> y a las entrevistas nos percatamos de que la comunidad de Shiro no priorizaban la “corrección” o la “precisión” en la traducción del inglés al español. A ellos les basta con una traducción “que más o menos pegue” (17.01.2015 -Conversación entre <i>scanlators</i>).

Tabla 15. Tergiversación del valor otorgado a las distintas maneras de construir significados

Estas observaciones nos hicieron percatarnos de que los objetivos y el diseño iniciales de la investigación menoscababan el enfoque émico y, por tanto, le restaban validez.

The aim of ethnographic research is not to impose the researcher’s perspectives and values on the members of the culture they are studying, but rather it is to accept that the world makes sense to people (sometimes in quite different ways) and the researcher’s goal is to understand those different views as part of the research process. An important aspect of the ethical approach of ethnography is to respect and try to understand the perspectives of others, and not rush to evaluate them (Page et al., 2014, p. 108)

10.2.4 Asunciones previas y cambio de planteamiento

El contraste entre nuestras asunciones teóricas (lingüísticas y pedagógicas) y la realidad observada etnográficamente en las prácticas de los participantes generó tensiones por: a) la impresión de estar fragmentando los datos de manera artificial para “extraer” lo

relativo al aprendizaje de inglés; b) la conciencia de estar simplificando la riqueza de las prácticas semióticas de los participantes; y c) la percepción de estar generando interpretaciones superficiales y cargadas de valoraciones alejadas de las perspectivas de los participantes.

Estos conflictos emanaban de varias asunciones:

- Concebíamos las lenguas como sistemas aislados, que pueden separarse del resto de lenguas y modos y que pueden incorporarse a través de las interacciones con usuarios y textos. En relación con esto, nos apoyábamos implícitamente en concepciones lingüísticas institucionalizadas y privilegiadas y en el modelo de un hablante monolingüe ideal, con una competencia total de la lengua, que servía como punto de referencia con el que comparar la competencia de nuestros participantes. Repararnos en que nuestras decisiones sobre lo que constituía o no aprendizaje de un ítem lingüístico-discursivo del inglés habían estado influidas por los ideales del *hablante nativo* y de la *lengua estándar* (Rampton, 2005) y por cuestiones políticas como la oficialidad de la lengua inglesa en el país de procedencia de los interlocutores de nuestros participantes. Por ejemplo, habíamos considerado aprendizaje los casos en los que nuestros participantes incorporaban algún ítem de las variedades de inglés americano o británico de sus interlocutores y habíamos considerado desviaciones o errores los casos en los que los participantes imitaban rasgos vinculados a otras variedades menos reconocidas como el *chinglish*. Casos como el de la imitación de rasgos vinculados al *singlish* de Singapur, donde el inglés es lengua oficial, nos hicieron reflexionar sobre la carga ideológica de nuestras decisiones.
- Veíamos a los participantes del estudio como *aprendices* de inglés que debían progresar en el dominio de la *lengua meta*. Cuando desde nuestra posición identificábamos una posible oportunidad de aprendizaje, evaluábamos la capacidad de los participantes para aprovecharla. Si, por ejemplo, los participantes no buscaban las expresiones desconocidas en inglés que encontraban en los textos con los que interactuaban, juzgábamos estos episodios como oportunidades de aprendizaje “perdidas”, “desaprovechadas” o “fallidas”.

- Nos basábamos en una visión simplificada del aprendizaje de lenguas extranjeras, focalizada en la incorporación de “ítems” o formas lingüísticas (cf. García y Sylvan, 2011).

Por estas razones, al finalizar el trabajo de campo decidimos abandonar nuestro foco en el aprendizaje de inglés y buscar otros objetivos que permitieran comprender las prácticas observadas de una manera más global, representar su diversidad, complejidad y fluidez semióticas y ser más fieles a las perspectivas de los participantes. La reorientación afectó a varios componentes primordiales:

1. *Objetivos.* Al comienzo de un estudio los objetivos y las preguntas de investigación no han de limitar al investigador: pueden refinarse, alterarse o transformarse completamente. Sunderland (2010) los compara con la aguja de una brújula, es decir, con un instrumento de orientación que oscila hasta encontrar el norte magnético. En nuestro caso, tras percibir que nuestros objetivos iniciales resultaban difíciles de combinar con un enfoque émico y global, tuvimos que volver a plantearnos cuestiones básicas como: ¿qué hacen los participantes?, ¿cómo se definen a sí mismos?, ¿qué tienen en común? Asumimos que nuestros participantes no aspiran a aprender la lengua inglesa (de manera absoluta o descontextualizada), ni una determinada variedad de esta lengua (la prestigiosa u oficial), y que, si queríamos comprender el modo en el que emplean la lengua y otros modos semióticos en sus prácticas digitales, debíamos explorar el fenómeno en relación a sus propósitos sociales reales: construir y proyectar una identidad apropiada para la comunidad.
2. *Marco teórico.* Prescindimos de las teorías sobre aprendizaje de lenguas extranjeras que contemplan las lenguas como sistemas autónomos y abstractos e incorporamos las nuevas teorías que definen la lengua como una actividad situada en la que convergen recursos semióticos asociados a diferentes lenguas y modos.
3. *Metodología.* Sustituimos el diseño inicial del análisis de datos hacia otro que incluyese el análisis detallado (o micro) de un conjunto de momentos o episodios relevantes de eventos letrados observados y recogidos en la base de datos, para

poder comprender con profundidad cómo los participantes se apropian de materiales semióticos que circulan en sus comunidades para construir su identidad fan. Este cambio implicó reducir el corpus cuantitativamente y cualitativamente, por lo que decidimos centrarnos en los datos relativos al caso de Shiro.

Seleccionamos a Shiro porque fue la participante que más se implicó en la investigación y de la que obtuvimos los datos etnográficos más ricos. Shiro nos facilitó la recogida de datos vinculados a prácticas digitales del *fandom* muy diversas (ej.: traducción colaborativa de mangas; cuidado de su perfil de fan en Facebook; conversaciones digitales con otros *scanlators*; etc.) e interactuó con nosotros de forma continua. Además, su caso nos resultaba especialmente interesante por: a) su elevado estatus en el *fandom* (que le proporciona su rol de administradora de un grupo de *scanlation*); b) la manera de presentarse (pues se define como una intermediaria cultural que posibilita el acceso de otros fans a textos y discursos generados en otros puntos del globo y en otras lenguas); y c) el tipo de prácticas que realiza, pues, entre otras actividades, participa en la creación y disseminación de productos culturales (mangas traducidos) dirigidos a audiencias amplias.

10.3 Análisis

Como afirman Blommaert y Jie (2010), el análisis de los datos comienza en el trabajo de campo. Cuando organizamos la base de datos, preparamos las entrevistas semiestructuradas y describimos los datos recogidos en nuestro diario de investigación, ya estamos intentando dar sentido a lo que observamos. En este capítulo describimos las tareas analíticas e interpretativas que llevamos a cabo —una vez terminada la recogida de datos— con ayuda del CAQDAS NVivo. Decidimos utilizar esta herramienta informática para varias tareas:

- *Ordenar y gestionar la base de datos.* Aunque centramos el análisis en el caso de Shiro, el amplio volumen de datos recogidos relativos a esta participante dificultaba su manejo manual. El programa NVivo nos ayudó a organizar la base de datos según

el instrumento y la fecha de recogida. Además, permitió buscar archivos por citas de palabras o fragmentos y recuperarlos de forma rápida y sencilla.

- *Sistematizar el proceso de transcripción y edición de los datos.* El volumen de datos que requerían transcripción era amplio, puesto que muchos vídeos de actividad de pantalla incluían comentarios orales espontáneos de Shiro. Además de las herramientas para ajustar el volumen y la velocidad de reproducción del archivo que se va a transcribir, la principal ventaja de NVivo es que permite vincular intervalos del audio o del vídeo con los fragmentos transcritos correspondientes.
- *Codificar los datos y descubrir relaciones entre códigos.* El tamaño de nuestra base de datos dificultaba la codificación manual.
- *Identificar episodios significativos de los datos.* NVivo permitió marcar episodios relevantes de los datos y recuperar rápidamente el contexto en el que sucedieron para analizarlos según nuestra adaptación del modelo de Bauman y Briggs (1990).

En cuanto a la elección de este CAQDAS sobre otros, NVivo permite analizar datos heterogéneos (vídeos, imágenes, textos) en formatos de archivo diferentes. Además, pudimos instalarlo gratuitamente en nuestro ordenador portátil durante la estancia de investigación que realizamos en la Universidad de Lancaster (Reino Unido). En las siguientes secciones explicamos las fases sucesivas del análisis.

10.3.1 Preanálisis

En esta fase introdujimos los datos recopilados relativos al caso de Shiro en NVivo y transcribimos las entrevistas y las grabaciones de actividad de pantalla.

10.3.1.1 Introducción de los datos en NVivo

Creamos un “proyecto” en NVivo para incorporar los datos relativos al caso de Shiro. Tuvimos que asegurarnos de que los formatos de los archivos incorporados eran

compatibles con NVivo. De todos los formatos que empleábamos en nuestra base de datos, solo encontramos problemas con el formato MPEG-4 de los vídeos de actividad de pantalla, que hubimos de convertir a AVI con un programa gratuito de Free Studio (*Free MP4 Video Converter*).

A continuación clasificamos todos los datos según dos parámetros: a) instrumento de recogida (artefactos recopilados, entrevistas e intercambios con la investigadora, vídeos de actividad de pantalla y diario de la investigadora) y b) fecha de recogida (los archivos introducidos contenían la fecha al comienzo del título de manera que se organizaron cronológicamente de manera automática en cada subcarpeta). En la figura 10 mostramos el sistema de carpetas y subcarpetas que creamos para albergar los datos que analizaríamos.

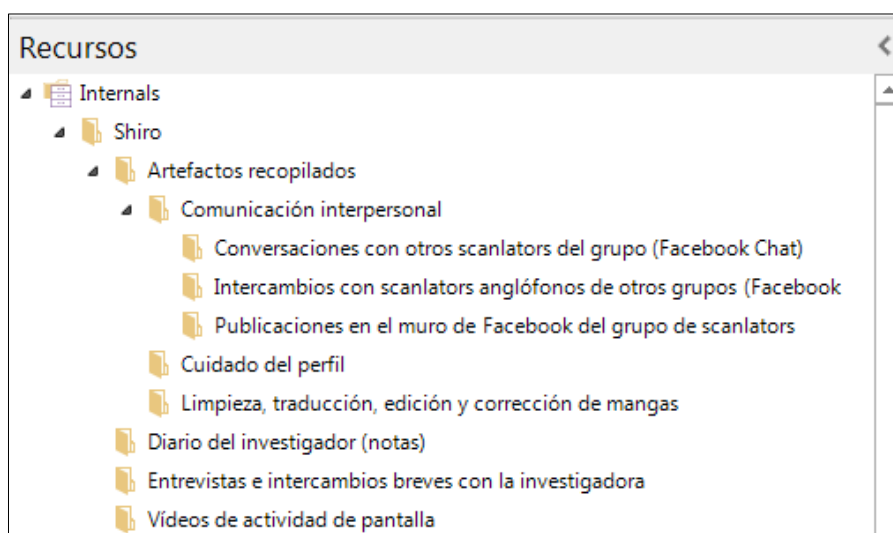


Figura 10. Clasificación de los datos en NVivo

Como se puede observar, en la carpeta “Artefactos recopilados” creamos distintas subcarpetas. Como cada artefacto era una evidencia de un evento letrado, los agrupamos según su propósito. De este modo, logramos una idea global de los tipos de prácticas en las que participaba Shiro. Concretamente, teníamos artefactos relativos a: a) prácticas de comunicación interpersonal (chats y publicaciones de Facebook de Shiro con miembros de su grupo de *scanlation* e intercambios por chat o email con *scanlators* anglófonos); b) prácticas de cuidado del perfil en Facebook y en el blog (*nick*, imágenes de perfil,

imágenes de cabecera) y c) creación de contenidos (limpieza, traducción, edición y corrección de mangas). Tener que ojear los artefactos para clasificarlos nos dio una idea de qué entornos, actividades, herramientas e interlocutores o audiencias se asociaban a cada tipo de práctica. Por último, queremos señalar que estos grupos de prácticas están interrelacionados y en ocasiones sus fronteras son difusas. Por ejemplo, hemos clasificado las conversaciones de chat de Shiro con otros *scanlators* de su grupo en “Comunicación interpersonal”, aunque muchas veces los temas de los que hablan tienen que ver con la regulación de las tareas de limpieza, traducción, edición y corrección de mangas (ej.: resolución de dudas de traducción, instrucciones, distribución del trabajo, fechas de entrega, etc.).

10.3.1.2 Transcripción

El objetivo de nuestras transcripciones era lograr una versión escrita de las narraciones y comentarios orales de Shiro, para trabajar más fácilmente. En nuestro caso la transcripción afectó a varios tipos de datos.

- *Parte de las entrevistas.* Transcribimos las entrevistas llevadas a cabo a través de Skype y las que vinieron en forma de grabación de actividad de pantalla como respuesta a las preguntas que le enviamos por escrito. Los intercambios que mantuvimos por escrito —por email o Facebook Chat— no requirieron transcripción; simplemente los cortamos y pegamos en documentos de texto de Microsoft Word y pulsamos la opción “Mantener formato de origen”.
- *Grabaciones de actividad de pantalla.* Transcribimos aquellas grabaciones de actividad de pantalla en las que Shiro había incluido comentarios orales. Debido al gran volumen de datos de este tipo, solo transcribimos selectivamente los comentarios relacionados con las preguntas de investigación (ej.: momentos en los que explicaba alguna elección semiótica registrada en el vídeo o cuando describía valores o patrones de actuación convencionales de la comunidad de fans).

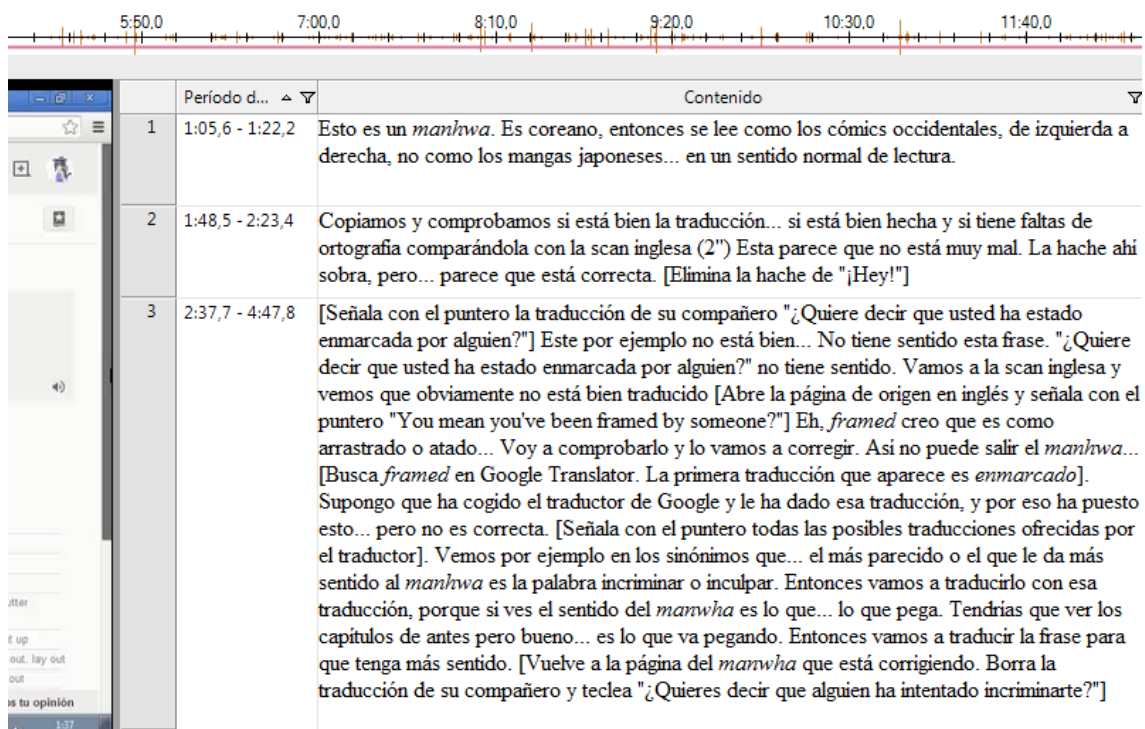
En ambos casos realizamos las transcripciones directamente desde NVivo. Esta decisión tiene varios inconvenientes: a) el investigador solo puede disponer de la transcripción

cuando abre el programa y no puede trabajar sobre ella desde dispositivos que no lo tengan instalado; b) no existe la posibilidad de contabilizar las palabras transcritas; c) resulta complicado emplear sistemas de transcripción complejos como los de la etnometodología y el análisis de la conversación (Calsamiglia y Tusón, 1999). La ventaja principal es que permite hipervincular los fragmentos escritos con los intervalos de audio o vídeo correspondientes. De este modo, teníamos acceso inmediato a la información multimodal que rodeaba cualquier fragmento transcrito. Esta función resultaba fundamental en el caso de las grabaciones de actividad de pantalla, donde muchos comentarios estaban directamente relacionados con la información visual del vídeo. Empleamos las siguientes pautas en la transcripción.

- *Puntuación y ortografía estándar.* Empleamos los signos de puntuación según la normativa. Los puntos suspensivos representan frases o palabras que se dejan en suspensión y autointerrupciones. La interrogación y la exclamación representan entonaciones interrogativas y exclamativas respectivamente. De este modo no representamos tanta información paralingüística como la que se incluye con los sistemas detallados de transcripción de la etnometodología y el análisis de la conversación. Además de las dificultades técnicas de emplear estos sistemas en NVivo, consideramos que su uso hubiera consumido una gran cantidad de tiempo (dado nuestro volumen de datos), hubiera puesto de relieve información que queda fuera de nuestro foco de análisis y hubiera dificultado la lectura (cf. Cowan, 2014).
- *No consideramos aspectos fonéticos.* No entraban en los objetivos de este proyecto.
- *Mantenemos las interjecciones y las construcciones incorrectas según la normativa.* De este modo, mantenemos algunas peculiaridades del discurso original.
- *Indicamos las risas y las pausas largas entre paréntesis.* En el caso de las pausas, concretamos la duración en segundos.
- *Usamos la cursiva para usos metalingüísticos o en otro idioma.*

- *Empleamos las comillas para las repeticiones literales.* Por ejemplo, en los casos en los que Shiro lee en voz alta una frase en inglés que va a traducir al español en un vídeo de actividad de pantalla.
- *Utilizamos corchetes para incluir nuestros comentarios y síntesis sobre la información visual disponible (en los vídeos de actividad de pantalla).* En estas grabaciones, la información contextual contenida en la pantalla es fundamental. Por eso, incluimos notas sobre movimientos del puntero, textos que aparecen (por ejemplo al buscar una expresión en Google Translator), etc.

En la figura 11 reproducimos un fragmento de captura de pantalla de una transcripción de un vídeo en el que Shiro corrige una traducción de otro miembro de su grupo. A la izquierda de la imagen hemos dejado un fragmento de la ventana donde se visualiza el vídeo.



Período d...	Contenido
1:05,6 - 1:22,2	Esto es un <i>manhwa</i> . Es coreano, entonces se lee como los cómics occidentales, de izquierda a derecha, no como los mangas japoneses... en un sentido normal de lectura.
1:48,5 - 2:23,4	Copiamos y comprobamos si está bien la traducción... si está bien hecha y si tiene faltas de ortografía comparándola con la scan inglesa (2") Esta parece que no está muy mal. La hache ahí sobra, pero... parece que está correcta. [Elimina la hache de "¡Hey!"]
2:37,7 - 4:47,8	[Señala con el puntero la traducción de su compañero "¿Quiere decir que usted ha estado enmarcada por alguien?"] Este por ejemplo no está bien... No tiene sentido esta frase. "¿Quiere decir que usted ha estado enmarcada por alguien?" no tiene sentido. Vamos a la scan inglesa y vemos que obviamente no está bien traducido [Abre la página de origen en inglés y señala con el puntero "You mean you've been framed by someone?"] Eh, <i>framed</i> creo que es como arrastrado o atado... Voy a comprobarlo y lo vamos a corregir. Así no puede salir el <i>manhwa</i> ... [Busca <i>framed</i> en Google Translator. La primera traducción que aparece es <i>enmarcado</i>]. Supongo que ha cogido el traductor de Google y le ha dado esa traducción, y por eso ha puesto esto... pero no es correcta. [Señala con el puntero todas las posibles traducciones ofrecidas por el traductor]. Vemos por ejemplo en los sinónimos que... el más parecido o el que le da más sentido al <i>manhwa</i> es la palabra <i>incriminar</i> o <i>inculpar</i> . Entonces vamos a traducirlo con esa traducción, porque si ves el sentido del <i>manhwa</i> es lo que... lo que pega. Tendrías que ver los capítulos de antes pero bueno... es lo que va pegando. Entonces vamos a traducir la frase para que tenga más sentido. [Vuelve a la página del <i>manhwa</i> que está corrigiendo. Borra la traducción de su compañero y teclea "¿Quieres decir que alguien ha intentado incriminarte?"]

Figura 11. Fragmento de transcripción de vídeo de pantalla

En cuanto a los intercambios electrónicos escritos, mantenemos los mensajes tal y como fueron redactados por los participantes. No hemos editado los errores ortográficos, gramaticales o de puntuación y hemos mantenido los emoticonos (Markham, 2004). Sin embargo, hemos estandarizado las fuentes tipográficas para alinearlas con la empleada en el cuerpo de este documento (Times New Roman).

10.3.2 Codificación

Según Saldaña, “a code in qualitative inquiry is most often a word or short phrase that symbolically assigns a summative, salient, essence-capturing, and/or evocative attribute for a portion of language-based or visual data” (2015, p. 4). Nosotros concebimos la codificación como un procedimiento metodológico exploratorio que permite construir interpretaciones mediante el tratamiento sistemático de datos cualitativos tales como textos recopilados (ej.: documentos escritos, imágenes, fotografías, vídeos o capturas de pantalla), transcripciones de entrevistas y notas de campo. Desde nuestros posicionamientos epistemológicos, asumimos que este proceso es subjetivo, es decir, está influido por nuestra personalidad, experiencias y predisposiciones.

Llevamos a cabo varias fases complementarias de codificación inductiva.

10.3.2.1 Primer nivel: codificación de prácticas semióticas

La primera fase consistió en identificar y codificar patrones regulares en el manejo de recursos semióticos diversos en los artefactos que habíamos recopilado (ej.: mangas traducidos, imágenes de perfil de Shiro, conversaciones con otros *scanlators*, etc.). Tratábamos de localizar prácticas lingüísticas y multimodales *emblemáticas* de la identidad fan de nuestra participante, es decir, asociadas a significados socioculturales compartidos y valorados en el *fandom*. Para encontrarlas, establecimos los siguientes criterios (mencionados en el apartado “5.4 La indexicalidad” del capítulo 5):

- *Recurrencia*. En este trabajo no estamos interesados en frecuencias o estadísticas (más comunes en los estudios que conciben la lengua como un sistema reificable y descontextualizable y aspiran a describir sus estructuras y regularidades). Sin embargo, tuvimos en cuenta la asiduidad de una práctica semiótica en los artefactos recopilados, especialmente si durante el trabajo de campo también las habíamos observado en el comportamiento de otros miembros del *fandom*. Cuando una práctica semiótica es habitual y está extendida en una comunidad, posiblemente haya adquirido un significado social.
- *Énfasis*. El énfasis se refleja en el texto (lugar en que se coloca una palabra, un emoticono u otros signos) y también pueden indicarlo los propios participantes en comentarios metalingüísticos.
- *Cambio o contraste en el desarrollo de la práctica comunicativa*. Por ejemplo, en la introducción de palabras o expresiones en otra lengua distinta a la que domina en un determinado discurso (ej.: palabras en japonés en una traducción al español). En los mangas traducidos y editados por Shiro también codificamos aquellas transformaciones con respecto a la versión de partida de la traducción (en inglés), que también habíamos almacenado en nuestra base de datos.
- *Desviación de lo normativo o de “lo esperable” desde una perspectiva ajena al fandom*. Prestamos atención a aquellas prácticas que nos resultaban “nuevas” o “chocantes” desde nuestra posición externa al *fandom* del manga, pues consideramos que podían asociarse a significados sociales particulares de dicha comunidad.

Por supuesto, un requisito mínimo antes de codificar cualquier contenido de los artefactos era que nuestra participante central tuviera *posibilidad de elección* (ej.: en las conversaciones por Facebook Chat no codificamos el uso de la fuente tipográfica, pues los usuarios no la pueden seleccionar). Como afirma Tagg sobre las prácticas lingüísticas, “for any language practice to have social meaning there must be choice involved – if a language user has made no choice, it is difficult to say that they mean

anything by it” (2015, p.196). A modo de ejemplo, en la figura 12 representamos cómo codificamos una viñeta de un manga traducido y editado por Shiro con NVivo.

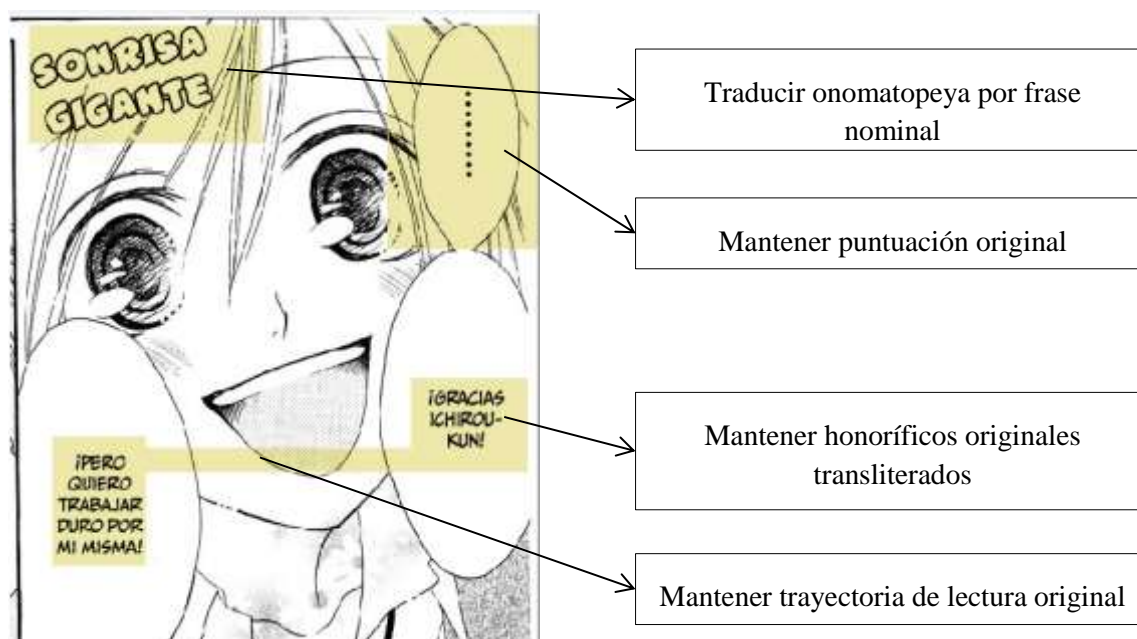


Figura 12. Viñeta de manga codificada

Como se observa en la figura, las etiquetas que creamos para los códigos en este nivel comenzaban con un verbo en infinitivo (pues estábamos identificando *prácticas* lingüísticas y multimodales) y a continuación hacían referencia al tipo de recurso semiótico que se movilizaba (ej.: onomatopeya, puntuación, honoríficos y trayectoria de lectura). Una vez codificados los artefactos, percibimos que en todos los códigos concurrían más de dos criterios de selección. Por ejemplo, las cuatro prácticas identificadas en los códigos de la figura eran recurrentes. Además, se desviaban de las convenciones del cómic que nosotros conocíamos. La onomatopeya estaba enfatizada en la página y la puntuación y el honorífico japoneses contrastaban con el resto del texto en español.

Al final de esta fase, habíamos codificado distintas prácticas semióticas asociadas a cada grupo de prácticas digitales de Shiro. A continuación reproducimos la lista

alfabética de códigos vinculados a las prácticas de limpieza, traducción, edición y corrección de mangas.

Ampliar los márgenes
Buscar la fidelidad en la traducción de nombres propios originales
Buscar la fidelidad en la traducción de topónimos originales
Centrar los textos
Colorear páginas señaladas
Cuidar la corrección ortográfica
Eliminar onomatopeyas y mimesis en inglés
Eliminar puntuación inglesa
Eliminar ortografía inglesa en interjecciones
Emplear expresiones coloquiales y vulgares en la traducción
Evitar usos dialectales específicos del español de España
Incorporar glosas (aclaraciones, traducciones)
Limpia y retocar las páginas escaneadas (nitidez, ruido)
Mantener expresiones coloquiales en inglés
Mantener honoríficos originales transliterados
Mantener onomatopeyas en hiragana o katakana
Mantener préstamos del inglés muy extendidos en español
Mantener puntuación original
Mantener trayectoria de lectura original
Mantener vocabulario original socioculturalmente marcado
Recrear la fraseología japonesa
Superponer onomatopeya original y traducción en español
Traducir onomatopeya por un verbo (infinitivo), adjetivo o frase nominal
Transliterar onomatopeya original al alfabeto latino
Variar la tipografía

Tabla 16. Lista de códigos de prácticas semióticas vinculadas al *scanlation*

El siguiente paso consistió en releer todos los códigos, refinarlos —eliminar, añadir o fundir códigos— y tratar de agruparlos en categorías más amplias. Para ello, nos guiamos por las similitudes entre los contenidos asignados a cada código (e, inevitablemente, por los conocimientos sobre el *fandom* adquiridos a lo largo del trabajo de campo). Por ejemplo, en las prácticas de limpieza, traducción, edición y corrección de mangas encontramos cinco categorías (o grupos de códigos), como mostramos en la tabla 17.

Prácticas semióticas codificadas en los artefactos de limpieza, traducción, edición y corrección de mangas de Shiro

1. *Mantener y recrear elementos del texto y contexto originales (japoneses, chinos o surcoreanos)*
 - 1.1 Mantener trayectoria de lectura original
 - 1.2 Mantener puntuación original
 - 1.3 Mantener honoríficos originales
 - 1.4 Mantener vocabulario original socioculturalmente marcado
 - 1.5 Buscar la fidelidad en topónimos y nombres propios originales
 - 1.6 Recrear la fraseología original
 - 1.7 Traducir onomatopeyas según estrategias extranjerizantes
 - 1.7.1 Mantener la onomatopeya en su alfabeto original
 - 1.7.2 Traducir la onomatopeya por un verbo (infinitivo), adjetivo o frase nominal
 - 1.7.3 Superponer la onomatopeya original y una traducción en español
 - 1.7.4 Transliterar la onomatopeya original al alfabeto latino
 - 1.8 Recrear un registro urbano
 - 1.9 Incorporar glosas (aclaraciones, traducciones)
2. *Encubrir rastros del inglés de manera estratégica*
 - 2.1 Eliminar puntuación y ortografía inglesa en interjecciones
 - 2.2 Eliminar onomatopeyas y mimesis en inglés
 - 2.3 Tolerar préstamos del inglés muy extendidos en español
 - 2.4 Tolerar expresiones coloquiales en inglés
3. *Evitar usos dialectales específicos del español de España*
4. *Vigilar la presentación*
 - 4.1 Limpiar y retocar las páginas escaneadas (nitidez, ruido)
 - 4.2 Cuidar la corrección ortográfica
 - 4.3 Centrar los textos y dejar márgenes amplios
5. *Adornar el texto*
 - 5.1 Variar la tipografía
 - 5.2 Colorear páginas señaladas

Tabla 17. Lista ordenada de códigos vinculados a las tareas del *scanlation*

Al final de esta primera fase obtuvimos varias listas de prácticas lingüísticas y multimodales potencialmente emblemáticas del *fandom*. A lo largo del proceso, comenzamos a tantear los posibles significados sociales de cada una. Las preguntas que guiaban nuestra reflexión eran: ¿Qué están haciendo Shiro y los otros miembros de su red de contactos en el *fandom*? ¿Qué están tratando de representar? ¿Qué estrategias o

recursos específicos utilizan? Sin embargo, construimos nuestras interpretaciones de forma más sólida en las siguientes fases de codificación.

10.3.2.2 Segundo nivel: codificación de la ideología compartida

En la segunda fase nuestro objetivo era identificar temas relativos a la ideología compartida por los fans que pudieran explicar los significados sociales de las prácticas semióticas identificadas en la fase anterior. Para ello, realizamos una codificación inductiva descriptiva (Saldaña, 2015) de las grabaciones de pantalla, las entrevistas y el diario de investigación:

- *Grabaciones de pantalla.* Comenzamos visualizando y codificando la primera grabación de cada mes para obtener una visión global de los principales temas emergentes. Después completamos la visualización y codificación del resto de grabaciones detenidamente y por orden cronológico. Las grabaciones de pantalla resultaron especialmente informativas porque incluían comentarios simultáneos de Shiro sobre sus propias elecciones semióticas.
- *Entrevistas.* Releímos y codificamos las entrevistas cronológicamente. Cotejamos los temas que habían emergido con los generados durante la codificación de las capturas de pantalla y observamos coincidencias.
- *Diario de investigación.* Releímos y codificamos cronológicamente las notas relativas a Shiro. En este caso también observamos coincidencias con los temas emergidos en las grabaciones de pantalla y en las entrevistas. Sin embargo, como ya señalamos en el capítulo anterior, habíamos elaborado nuestras notas de campo desde una perspectiva teórica alejada de la de los participantes, centrando la atención en aspectos que no resultaban prioritarios para ellos e imponiendo categorías externas. Por este motivo, este instrumento resultó menos útil y rico que el resto.

Cuando terminamos, releímos y refinamos los códigos. Al final, obtuvimos una lista de temas relativos a la ideología compartida del *fandom* del manga (ver tabla 18).

<p> Camaradería Demostración de estatus de <i>insider</i> en el <i>fandom</i> (autenticidad y legitimidad) Desprecio por la americanización de la cultura popular occidental El manga como experiencia estética El manga como experiencia sociocultural Erudición (sobre el mundo del manga) como forma de prestigio Fascinación por las realidades socioculturales estereotípicamente japonesas, chinas o surcoreanas Gusto por el carácter “urbano” del manga Impresión de “calidad” en el lector Irrelevancia de las diferencias geográficas, culturales y dialectales Rechazo de la política domesticadora de las editoriales comerciales <i>Scanlation</i> como expresión de la creatividad individual Temor a parecer analfabeto Valor de las lenguas japonesa, china y surcoreana </p>
--

Tabla 18. Ideología compartida del *fandom* del manga

Como en este nivel estábamos codificando temas y no prácticas, elaboramos nuestras etiquetas como frases nominales.

10.3.2.3 Búsqueda de relaciones de indexicalidad y patrones de interpretación

En la siguiente fase, revisamos los contenidos asignados a cada código del primer nivel (prácticas semióticas) y los codificamos con códigos del segundo nivel (ideología compartida) para encontrar las relaciones de indexicalidad que existían entre ambos conjuntos. Empleamos colores distintos en NVivo para representar los dos niveles de los códigos. A modo de ilustración, re-codificamos la viñeta de ejemplo del siguiente modo.

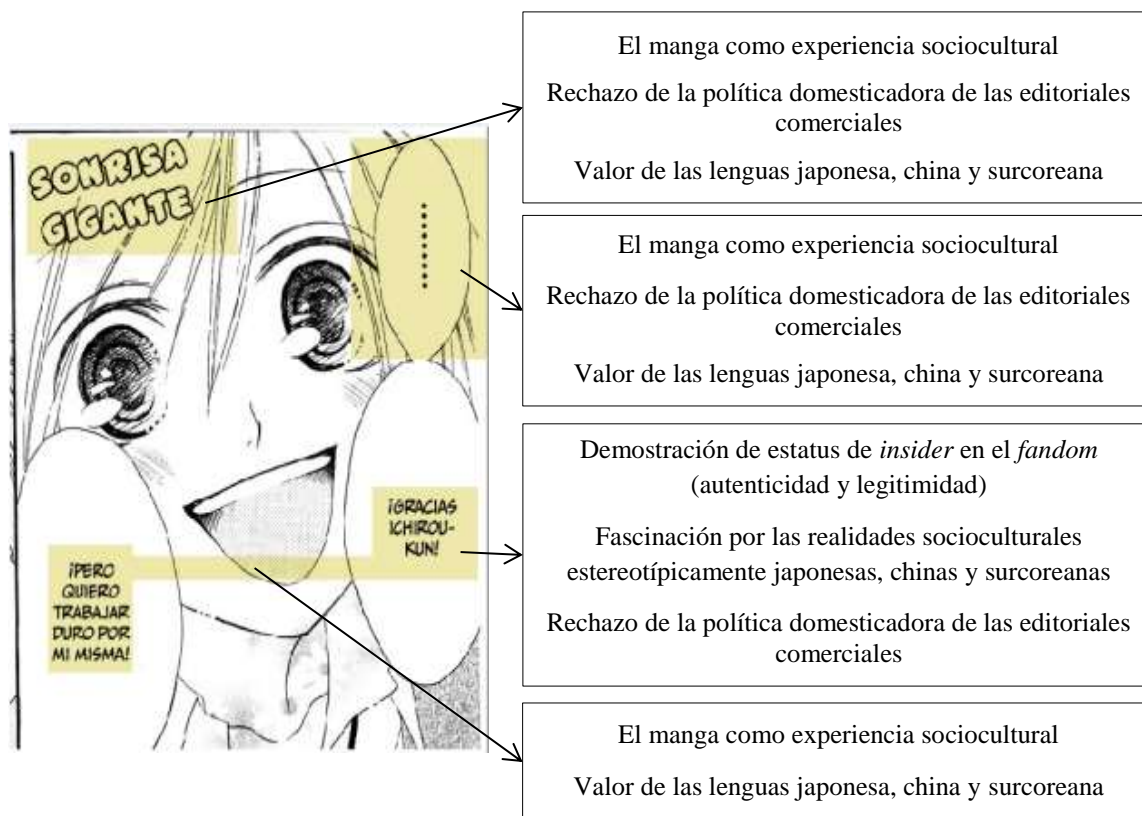


Figura 13. Asignación de códigos del segundo nivel a los contenidos codificados en el primer nivel

En la figura, asignamos los mismos códigos (“El manga como experiencia sociocultural”; “Rechazo de la política domesticadora de las editoriales comerciales” y “Valor de las lenguas japonesa, china y surcoreana”) a la traducción de la onomatopeya por una frase nominal y al mantenimiento de la puntuación vertical. Shiro explica que los verdaderos fans del manga comprenden estos cómics como una puerta de acceso a las culturas originales (japonesa, china o surcoreana) y que, a diferencia de las editoriales comerciales, los *scanlators* procuran recrear la experiencia lectora que tendría un nativo de dichas culturas. También vincula esta idea con la consideración positiva del japonés, el chino y el coreano en el *fandom*. En cuanto al honorífico japonés (-kun), añadimos el código “Demostración de estatus de *insider* en el *fandom* (autenticidad y legitimidad)” porque Shiro explica que todo fan auténtico ha de conocer las fórmulas de tratamiento más comunes en Japón, China y Corea del Sur. También le asignamos “Fascinación por las realidades socioculturales estereotípicamente japonesas,

chinas y surcoreanas” porque en una entrevista había alabado el carácter protocolario y respetuoso de la cultura japonesa y había mencionado un honorífico a modo de ejemplo.

Cuando terminamos, realizamos consultas (*queries*) sencillas con NVivo para explorar: a) qué códigos del primer nivel (prácticas semióticas) concurrían con qué códigos del segundo nivel (ideología compartida); y b) qué códigos del segundo nivel (ideología compartida) concurrían entre sí en el mismo contenido. Estas consultas permitieron obtener las relaciones entre las prácticas semióticas observables en los textos y el nivel ideológico. También permitieron agrupar los códigos del segundo nivel en macrocategorías para interpretar el comportamiento de las participantes. Siguiendo con el ejemplo de Shiro, obtuvimos cinco macrocategorías:

Códigos relativos a la ideología compartida de los fans del manga

1. Admiración por el mundo del manga/anime y las culturas japonesa, china y surcoreana
 - 1.1 Demostración de estatus de *insider* en el *fandom* (autenticidad y legitimidad)
 - 1.2 El manga como experiencia sociocultural
 - 1.3 Erudición (sobre el mundo del manga) como forma de prestigio
 - 1.4 Gusto por el carácter “urbano” del manga
 - 1.5 Fascinación por las realidades socioculturales estereotípicamente japonesas, chinas o surcoreanas
 - 1.6 Rechazo de la política domesticadora de las editoriales comerciales
 - 1.7 Valor de las lenguas japonesa, china y surcoreana
2. Espíritu subcultural
 - 2.1 Desprecio por la americanización de la cultura popular occidental
3. Orgullo de pertenencia a una comunidad supranacional
 - 3.1 Camaradería
 - 3.2 Irrelevancia de las diferencias geográficas, culturales y dialectales
4. Profesionalidad
 - 4.1 Impresión de “calidad” en el lector
 - 4.2 Temor a parecer analfabeto
5. Valor del talento artístico
 - 5.1 El manga como experiencia estética
 - 5.2 *Scanlation* como expresión de la creatividad individual

Tabla 19. Macrocategorías interpretativas

Somos conscientes de que esta ordenación es arbitraria en cierto grado porque algunos códigos podrían haberse situado en otras macrocategorías. Por ejemplo, el código “Rechazo de la política domesticadora de las editoriales comerciales” también podría haberse situado en la macrocategoría “Espíritu subcultural”. Este código no solo se vincula con la devoción de los fans por las culturas japonesa, china y surcoreana, sino también con el afán de diferenciarse del ámbito profesional dominante. Del mismo modo, el código “Gusto por el carácter ‘urbano’ del manga” no solo habla del agrado de los fans por una característica prototípica de estos cómics sino también del modo en que los fans se sienten identificados y representados por los protagonistas de las historias (jóvenes, frecuentemente marginales). En cualquier caso, pensamos que esta ordenación es la más consistente con las relaciones entre los códigos observadas en los datos.

10.3.3 Análisis de momentos significativos

Nos inspiramos en Li y su método de análisis de momentos significativos (*moment analysis*) para seleccionar episodios de nuestra base de datos que resultan “semiotically highly significant to the actors” (2011, p.1.222). Este método surge por oposición a los enfoques centrados en la búsqueda de frecuencias y regularidades en lingüística y ya ha sido empleado en varios estudios sobre la movilización de recursos semióticos diversos en prácticas socialmente situadas en contextos globalizados (Pennycook y Otsuji, 2014) y sobre la construcción discursiva de la identidad en prácticas digitales (Androutsopoulos, 2014; Jousmäki, 2015). Los autores que emplean este método destacan que pone el foco en el individuo y en el repertorio completo de recursos semióticos de los que dispone para comunicarse. Además, el *zoom* en episodios concretos permite ofrecer detalles y matices de las prácticas semióticas del individuo o grupo observado y representar las conexiones entre los datos empíricos y la teoría en las publicaciones de resultados.

El criterio que empleamos para seleccionar episodios potencialmente relevantes fue la presencia de comentarios metalingüísticos. Seleccionamos momentos en los que Shiro explicaba de forma explícita una elección semiótica. Normalmente estos comentarios

iban dirigidos a nosotros y estaban recogidos en las grabaciones de actividad de pantalla que la propia participante había realizado. En otras ocasiones, estos comentarios formaban parte de una discusión entre *scanlators* (ej.: conversaciones sobre cómo traducir una expresión o una onomatopeya, qué fuentes tipográficas emplear en un cómic, etc.). Recuperamos estos episodios fácilmente porque durante la fase previa del análisis habíamos creado un código independiente en NVivo con la etiqueta “Comentarios de Shiro sobre elecciones semióticas”. Para examinar en detalle los momentos seleccionados, partimos de la visión de Gee (2011) sobre el análisis del discurso. Para este autor, las “herramientas” del análisis del discurso son preguntas específicas que el investigador hace a los datos. Con cada pregunta, el investigador se fija en unos detalles concretos del texto y los conecta con los propósitos, intereses y significados de los participantes. Nuestras preguntas adaptan el modelo de Bauman y Briggs para analizar procesos de recontextualización (ver apartado “4.3.2 La recontextualización de recursos semióticos” en el capítulo 4):

- *Forma*. ¿Qué tipo de recursos moviliza Shiro? ¿Con qué modos semióticos se vinculan?
- *Marco*. ¿Cómo es el contexto local en el que Shiro inserta los recursos semióticos que moviliza? ¿Qué elementos (verbales, gráficos, tipográficos, audiovisuales, etc.) ocupan una posición adyacente en el espacio y el tiempo a los recursos analizados? ¿En qué plataforma tecnológica se encuentran?
- *Función y significado*. ¿Cómo y para qué se usan los recursos en su contexto local? ¿Qué significados (referenciales, sociales, estéticos, etc.) comportan? ¿Apuntan hacia valores compartidos o representaciones sociales colectivas?
- *Intertextualidad*. ¿Qué relación mantienen con usos previos de los mismos recursos? ¿Qué relación mantienen con textos similares? ¿Qué discursos evocan? ¿Dónde tuvo acceso Shiro a los recursos analizados y cómo se apropia de ellos? ¿Qué comentarios metalingüísticos observamos en torno a ellos? ¿Qué añaden estos comentarios? ¿Alguno de ellos manifiesta el valor social que el *fandom* otorga a estos recursos?

- *Traducción intra o intermodal.* ¿Han experimentado los recursos algún cambio semiótico con respecto a usos previos? ¿Expresan algún significado que en usos previos se expresaba a través de otros modos semióticos?
- *Práctica social.* ¿Cómo afectan los cambios en las dimensiones anteriores a la nueva situación de comunicación? ¿A qué audiencias seleccionan? ¿Qué roles, relaciones y afiliaciones culturales representan? ¿Reconfiguran el propósito y el ámbito social de la práctica?

Nuestra principal adaptación al modelo es la inclusión de un conjunto de preguntas referidas a la intertextualidad de los recursos semióticos de los que Shiro se ha apropiado y moviliza en sus prácticas semióticas vinculadas al *fandom* del manga.

10.3.4 Triangulación

Patton (2014) define la triangulación en la metodología cualitativa como la comparación y el cotejo de la consistencia de la información obtenida en momentos diferentes de la investigación y a través de distintos instrumentos de recogida de datos. La triangulación sirve para contrastar interpretaciones y evitar posibles tergiversaciones en la representación de los participantes. En nuestro trabajo, empleamos instrumentos variados para recoger la perspectiva de los participantes (ej.: entrevistas y vídeos de actividad de pantalla) y contrastarla con la nuestra (ej.: notas de campo). Además, durante el análisis de los datos de Shiro realizamos dos entrevistas finales para confirmar nuestras interpretaciones sobre los temas emergidos y ampliar algunas de ellas.

A modo de ejemplo de triangulación, en Enero de 2015 observamos que Shiro y otros *scanlators* de su grupo se referían despectivamente a un grupo de personas a los que denominaban *swags* de manera recurrente en sus conversaciones en Facebook Chat. A pesar de la frecuencia de uso del término, no lográbamos comprender el significado que los *scanlators* le atribuían. Como, según algunos diccionarios consultados, el término

swag en *slang* puede referirse a un ‘botín’ o a un ‘objeto robado’ y el término *swagger* puede traducirse por ‘fanfarronería’ o ‘arrogancia’, al principio pensamos que podría tratarse de un vocablo específico del *fandom* del manga para referirse a los grupos de *scanlation* que roban o pisan proyectos a otros grupos más pequeños, es decir, que comienzan a traducir mangas de los que ya se ocupan otros grupos más minoritarios para arrebatárles lectores. Sin embargo, cuando preguntamos a Shiro acerca del significado de *swag* en una entrevista, nos explicó que el término no forma parte del léxico del manga. Más bien se trata de un término muy extendido en Internet para referirse a los miembros de una tribu urbana “que suelen escuchar *reggaeton*, son muy horteras [...] una nueva manera de llamar a los *canis*”. Según Shiro, el término se puso de moda gracias a algunos vídeos paródicos de *youtubers* populares en España y lo emplean jóvenes muy heterogéneos y no necesariamente vinculados a culturas fan.

10.4 Redacción

La composición del texto etnográfico es epistémica, es decir, es una manera de construir el conocimiento en sí misma: “writing is thinking, writing is analysis, writing is indeed a seductive and tangled method of discovery” (Richardson y St Pierre, 2005, p. 967). Por esta razón, el etnógrafo ha de reflexionar sobre el modo de organizar la información e ilustrar los resultados.

En este trabajo nos hemos basado en nuestra visión de la etnografía como una práctica dialógica para componer el informe etnográfico, es decir, hemos procurado complementar nuestra voz con la de nuestra participante central, evitar los juicios de valor, reivindicar el reconocimiento de sus prácticas y crear un texto con el que se sienta representada. Al fin y al cabo, los miembros de culturas fan digitales son actores sociales dinámicos con perspectivas propias y legítimas sobre el mundo.

En cuanto a la escritura, hemos empleado las siguientes estrategias:

- *Inserción de citas.* A través de las citas, representamos la voz real de Shiro en la investigación, aportamos autenticidad y facilitamos la representación de las actitudes, las emociones, los matices o los énfasis de nuestra participante central. En este trabajo empleamos las comillas para citas breves y para palabras o expresiones aisladas extraídas del discurso de Shiro. Las citas extensas (más de 40 palabras) van en párrafos segregados, sangrados y con un tamaño de letra menor. En fragmentos con elisiones hemos añadido entre corchetes y en la lengua dominante de la conversación los referentes omitidos para evitar la ambigüedad. Puntualmente eliminamos fragmentos irrelevantes para la idea que queremos ilustrar con tres puntos suspensivos entre corchetes.
- *Ejemplos abundantes.* Según los etnógrafos Taylor y Bogdan, “el informe de investigación debe estar lleno de ejemplos claros” (1984, p. 184). En nuestro caso, los ejemplos incluyen fragmentos de textos multimodales, manipulados y presentados para mostrar del modo más claro posible los fenómenos que queremos mostrar. La planificación del texto etnográfico implicó la selección, edición y anonimización de capturas de pantalla para ilustrar los resultados.
- *Plural de modestia.* Empleamos la primera persona del plural para el grueso del texto. Puntualmente empleamos la primera persona del singular para describir experiencias biográficas y dudas.
- *Tiempos verbales.* Empleamos el presente etnográfico para el análisis y el pasado para las descripciones de hechos.
- *Terminología de la etnografía.* Evitamos expresiones tradicionales de la etnografía como “sujetos de estudio” o “informantes” para referirnos a nuestros participantes. Como afirman Campbell y Lassiter (2015), estas expresiones reifican las divisiones jerárquicas entre investigadores y participantes.

En la siguiente sección, formada por cuatro capítulos, presentamos los resultados obtenidos en el análisis. La sección comienza con un capítulo introductorio donde presentamos a Shiro con más detalle y ofrecemos una visión global de las prácticas

letradas digitales que desempeña en el *fandom* del manga. Dedicamos los capítulos siguientes a describir las prácticas semióticas (y sus significados sociales) vinculadas a cada conjunto de prácticas letradas digitales en las que participa.

IV. RESULTADOS

11. SHIRO Y LA COMUNIDAD DE *SCANLATION*

11.1 Introducción

En este capítulo resumimos la trayectoria de Shiro en el *fandom* del manga y el anime y describimos el funcionamiento y las prácticas letradas del grupo hispano de *scanlation* en el que participa. Su función es familiarizar al lector con los elementos contextuales e ideológicos necesarios para comprender los siguientes capítulos de análisis y resultados. Siguiendo los presupuestos de los Nuevos Estudios de Literacidad (Barton, 2007; Barton y Hamilton, 2000), los apartados de este capítulo contribuirán a: a) comprender el modo en que las experiencias personales de Shiro han influido en el proceso de construcción de su identidad de aficionada al manga y en la evolución de su manera de participar en las prácticas letradas del *fandom*; y b) ofrecer una visión general sobre la organización, las relaciones sociales, los tipos de comunicación, los espacios y los conocimientos compartidos del grupo de *scanlation* hispano. Partimos del análisis temático y discursivo de las narraciones de nuestra participante en las entrevistas y de las observaciones de los espacios virtuales del grupo. La revisión y el análisis retrospectivos de las publicaciones de Shiro en el blog desde su apertura en Octubre de 2012 han sido de especial relevancia para concretar la cronología de su trayectoria.

11.2 Shiro y su trayectoria en el *fandom*

Shiro nació en Úbeda, en la provincia de Jaén (España) en Diciembre de 1988. Su familia, de clase media, está formada por sus padres (andaluces de nacimiento y todavía residentes de Úbeda), dos hermanas mayores (una vive en Madrid y la otra en Jaén) y una hermana pequeña (que vive en Úbeda con sus padres). Los padres solo hablan

español mientras que ella y sus hermanas aprendieron inglés en el colegio y en el instituto. Shiro cursó la Educación Secundaria en Úbeda; escogió el bachillerato de Ciencias Sociales, porque, aunque le gustan las Humanidades, no les veía salida profesional. Se considera una estudiante aplicada, por lo que después del instituto se mudó a Jaén y se matriculó simultáneamente en Derecho y en Administración y Dirección de Empresas. Al comienzo de la recogida de datos (Octubre 2014), Shiro tiene 25 años y se ha mudado a un piso de Jaén con su pareja. Sus proyectos académicos y profesionales para ese curso son aprobar las dos asignaturas que le quedan de los grados anteriores, obtener un diploma de inglés (el *First Certificate* de la Universidad de Cambridge) y encontrar trabajo, preferiblemente en un bufete de abogados. También se ha apuntado a clases de chino, ya que es una forma de mejorar su currículum al tiempo que cultiva su afición por las lenguas asiáticas.

Shiro se considera una lectora empedernida. En la adolescencia se aficionó a la novela clásica, al género de la fantasía y a las sagas de vampiros. Sus lecturas favoritas hasta que descubrió el manga eran *Los Miserables* de Víctor Hugo y la saga de Harry Potter. También le gustan algunos videojuegos RPG ('role-playing game'); le gusta meterse en la piel de un personaje y vivir una historia de aventuras. Su videojuego favorito es la saga de *Final Fantasy* por la sofisticación de sus tramas y la belleza de los escenarios. Este videojuego combina elementos de inspiración japonesa y fantasía. Se considera muy sociable y todos los fines de semana encuentra tiempo para salir con sus amigos.

Shiro entra en contacto con el manga y el anime siendo adulta. Durante los últimos cursos universitarios (mediados de 2012) conoce el anime *Death Note* por recomendación de un amigo. Este anime es tan popular que puede verlo a través una web de series en *streaming* para un público general. La complejidad y la tensión de la trama, la inteligencia de los protagonistas, la estética del dibujo y los elementos fantásticos de estilo oriental le fascinan. Aun a día de hoy considera este anime su favorito y el que consiguió "engancharla al mundillo". Gracias a *Death Note*, se interesa por el anime y comienza a ver más títulos, lo cual le exige tener que acceder a sitios web de grupos de *fansub* (traducción audiovisual y subtitulación de animes por grupos de fans organizados en Internet), ya que las webs de descarga o *streaming* de series para públicos generales que conoce apenas contienen este tipo de productos. En sus repetidas

visitas a estas webs se percató de la existencia de muchos blogs dedicados al anime y al manga y se hace seguidora de algunos. En estos blogs también aprende algunos datos sobre la gente, las costumbres y la lengua de Japón. Pronto comienza a combinar el consumo de animes con el de mangas, a los que accede en sitios web de *scanlation* ya que le resulta complicado comprar manga en Jaén: solo hay en el Corte Inglés y, para su gusto, muy desactualizado y comercial.

En Octubre de 2012 decide abrir su propio blog, donde publica reseñas de los animes que ve y de los mangas que lee. Su propósito es compartir experiencias, opiniones y recomendaciones sobre sitios de descarga con la gente que, como ella, está empezando en el mundo del anime y el manga. No usa su nombre real; se presenta con un pseudónimo de inspiración japonesa, siguiendo a la mayoría de los bloggers de temática similar. Los primeros meses publica con frecuencia, casi una entrada al día. Al principio obtiene pocas visitas, por lo que Shiro comienza a dejar comentarios en los blogs de otros fans del manga más conocidos y les invita a visitar el suyo. Poco a poco, Shiro va ganando seguidores y sus reseñas empiezan a recibir más comentarios y críticas positivas. Las conversaciones digitales sobre títulos de mangas comienzan a ser más numerosas y a resultarle más interesantes. En Enero de 2013 la actividad de Shiro en la blogosfera del manga y el anime es muy intensa: intercambia sugerencias de títulos e información sobre eventos para fans con seguidores asiduos de su blog y con los autores de otros blogs que ella sigue, encuentra a otros fans con gustos afines en cuanto a títulos de manga y crea amistades que añade a su lista de contactos en Facebook.

Los argumentos complejos, el atractivo de las culturas orientales y las gratificantes experiencias sociales que le proporciona su actividad como bloguera llevan a Shiro a convertirse en una ávida consumidora de mangas y animes. Dedicó 3 o 4 horas diarias a su afición: suele seguir varios animes al tiempo y estima que medio año después de abrir el blog (hacia Abril de 2013) ya se ha leído más de 200 mangas. Está al tanto de las publicaciones de nuevos títulos en Japón y del progreso de las traducciones oficiales y no oficiales al español. Su blog se convierte en una referencia para muchos seguidores. Ella misma se sorprende de su éxito: cuando abrió el blog pensó que sería una moda pasajera y que lo cerraría pronto. Sin embargo, la experiencia de conocer

gente afín y recibir comentarios de agradecimiento y admiración la empujan a dedicar cada vez más parte de su ocio al blog.

Hacia Mayo de 2013, su blog comienza a recibir comentarios de fans que trabajan como *scanlators* en algún grupo hispano. Shiro entabla amistad con algunos de ellos. Admira su labor ya que, gracias a ellos, ha podido acceder a la mayor parte de los más de 300 mangas que lleva leídos hasta el momento (y que no están traducidos oficialmente en España). Finalmente, en Junio realiza y aprueba los tests para ingresar como traductora en un grupo de *scanlation* hispano. Quiere hacer más aportes a los fans e, incluso, contribuir a acercar el anime y el manga a un público más general, para que “no los traten de *frikis* por ignorancia”. El grupo en el que acaba de ingresar es bastante grande y popular. A partir de este momento combina su labor como *scanlator* con la de bloguera, por lo que publica con menor frecuencia. Durante su periodo como traductora de este grupo, aprende cómo se distribuyen las tareas en el *scanlation*, las reglas a las que hay que atenerse para no tener problemas con otros grupos y “otros entresijos del mundillo”. Después de colaborar un tiempo como traductora, se interesa por ampliar sus habilidades y hace sus primeros pinitos en la edición de mangas con el programa Photoshop.

En Octubre de 2013 surgen problemas de administración en su grupo de *scanlation* y las relaciones personales entre sus miembros se resienten. Shiro vuelve a centrarse en su actividad como bloguera con cambios relevantes. Empieza a hacer trabajos de traducción y edición de mangas en solitario y publica los enlaces a su trabajo en su blog. Comienza con un tomo de un manga de una de sus autoras favoritas porque sabe que, pese a despertar el interés de muchos fans, ningún grupo hispano lo está traduciendo. Sin colaboradores y todavía con poco dominio del Photoshop, emplea el programa Paint de Windows para la edición. No concibe este trabajo como “un proyecto en serio”, sino como un pequeño regalo informal para sus seguidores que, a pesar de los modestos resultados, le piden que traduzca más tomos del mismo cómic y que se anime con otros proyectos. Ante este éxito, Shiro comienza a traducir otros títulos y se esfuerza en emplear Photoshop en lugar de Paint para poder ofrecer trabajos de mejor calidad visual, como los que publica el grupo de *scanlation* en el que traduce.

Mientras tanto, los problemas en este grupo se agravan hasta que se disuelve. Shiro comienza a realizar traducciones fan de manera independiente y las publica en su blog. Como trabaja sola y el *scanlation* implica muchas tareas, al principio solo lleva uno o dos proyectos al mismo tiempo y, aun así, su ritmo de publicación es lento. Algunos seguidores comienzan a ofrecerle ayuda. Ninguno ha colaborado con anterioridad en grupos de *scanlation*, pero algunos saben usar Photoshop. Shiro, que aún tiene dificultades con este programa, decide fundar su propio grupo de *scanlation*.

En Enero de 2014, después de los exámenes en la universidad y gracias a la experiencia pasada, el nuevo grupo de Shiro comienza a trabajar. Al principio solo cuenta con cinco integrantes. Shiro es la administradora, puesto que tiene más experiencia. Pronto nombra coadministradora a Emi-san, una seguidora de Barcelona asidua del blog (y amiga) con conocimientos de diseño gráfico. El grupo decide no abrir otro espacio en la web para llevar a cabo su actividad: emplean el blog de Shiro y, así, aprovechan la audiencia que esta había logrado. El blog abandona las reseñas de animes y mangas y se transforma en un sitio web de *scanlation*.

En Febrero de 2014 Shiro presenta oficialmente a los miembros del *staff*, abre las votaciones para escoger democráticamente el nombre del grupo a partir de sugerencias de miembros y seguidores, publica la primera actualización quincenal oficial con nuevos capítulos traducidos, abre secciones en el blog para clasificar los proyectos según el género, y expone el procedimiento para ingresar en el grupo. Hay seguidores de diferentes lugares de España y Latinoamérica; algunos realizan y pasan las pruebas y se incorporan gradualmente al *staff*.

Hacia Junio llegan a ser unos 25 miembros activos. Las tareas de negociación con otros grupos de *scanlation* (anglófonos e hispanos), de organización de plazos de entrega y de distribución de trabajo se complican, así que Shiro nombra a Uri-chan, una traductora de confianza, tercera coadministradora del grupo. Shiro compagina sus labores de administración con las tareas que más le gustan y que mejor se le dan: la traducción y la composición tipográfica. También corrige las traducciones de sus compañeros. Al mes siguiente, Shiro abre dos espacios en Facebook: una página abierta para facilitar la comunicación con los seguidores y un grupo cerrado para favorecer la comunicación

interna de los numerosos miembros del *staff*. Conforme pasa el tiempo, se extiende la noticia en el *fandom* de que hay un nuevo grupo de *scanlation* y los seguidores siguen creciendo hasta el comienzo de la recogida de datos en Octubre de 2014.

11.3 La comunidad hispana de *scanlation*

Durante el periodo de recogida de datos, el grupo de *scanlation* de Shiro está formado por 25 miembros de diversos lugares de habla hispana (Argentina, Chile, Colombia, España y México), de ambos sexos y de edades comprendidas entre los 18 y los 42 años. Retraducen al español cómics japoneses (*mangas*), chinos (*manhuas*) o surcoreanos (*manhwas*) y emplean como textos de origen versiones en inglés traducidas por grupos de *scanlation* anglófonos desde el texto original en la lengua asiática. Normalmente, el grupo de Shiro no tiene acceso al original asiático.

Aunque el *scanlation* es una práctica voluntaria y vinculada al ocio, la estructura del grupo está fuertemente regulada. Los *scanlators* imitan formas de organización de las empresas editoriales comerciales y emplean léxico asociado al ámbito profesional. Por ejemplo, se refieren a sí mismos como “editoriales *fansub*”¹², “editoriales piratas” o “editoriales sin fines lucrativos”. Las tres coadministradoras del grupo (Shiro, Emi-san y Uri-chan) se presentan como “jefas” del “*staff*” y cada una se encarga de controlar el progreso de un subconjunto de “proyectos”, es decir, se aseguran de que en cada actualización quincenal se publiquen nuevos capítulos traducidos de los títulos de manga de los que son responsables. Al comienzo de la recogida de datos el grupo está trabajando simultáneamente en 42 proyectos. Para sacarlos adelante, las coadministradoras distribuyen el trabajo según el “puesto” que ocupe cada integrante. Cada “puesto” o rol lleva asignada una serie de funciones que implican conocimientos

¹² Los fans acostumbran a emplear la expresión *fansub* para referirse indistintamente a grupos de *fansubbing* (traducción audiovisual y subtitulación de animes por fans) y a grupos de *scanlation* (traducción y edición de mangas por fans), aunque son conscientes de que son prácticas distintas. En una entrevista por Facebook Chat (25.10.2014), Shiro nos aclaró el uso de este término de la siguiente manera: “Nosotros tenemos mal puesto el nombre (como casi todos los fansubs). Un fansub se dedica a traducir animes y las scanlations se dedican a traducir trabajo escrito. Nosotros en realidad somos una scanlation, traducimos mangas (...) aunque vamos a seguir llamandonos fansub porque queda mejor :P”

muy específicos (tecnológicos, lingüísticos o culturales). Las tareas del *scanlation* se organizan secuencialmente, en una especie de producción en cadena:

- a) *Obtención de las raws*. Shiro, Emi-san y Uri-chan consiguen las *raws*, que son las páginas escaneadas de los mangas en el idioma de salida (inglés en este caso). Se ponen en contacto con los administradores de los grupos anglófonos que previamente han traducido los títulos que les interesan desde la lengua asiática original y les piden permiso para usar sus páginas escaneadas como soporte digital de la traducción al español y para emplear su traducción al inglés como texto de origen. Pese a que las *raws* se encuentran en espacios virtuales públicos, los permisos actúan como contratos morales y han de respetarse. Cuando las coadministradoras solo logran el permiso para uno de los dos cometidos, tienen que pedir el permiso que falta a otro grupo o suspender el proyecto. Cuando han obtenido ambos permisos, las coadministradoras envían las páginas escaneadas en inglés a los *cleaners* y a los traductores.

- b) *Limpieza de las raws*. Los *cleaners* eliminan el texto de las *raws* con Photoshop y se encargan de mejorar su calidad de imagen con filtros de color. Cuando borran algún fragmento de texto superpuesto sobre el dibujo (por ejemplo una onomatopeya colocada sobre un personaje), redibujan la figura afectada. En la figura 14 (grabación de pantalla 28.10.2014), reproducimos una captura de pantalla de una grabación en la que Shiro nos muestra una página limpiada digitalmente con Photoshop.



Figura 14. Limpieza digital de cómics escaneados

- c) *Traducción.* Los traductores transfieren los textos del inglés al español en un documento de texto. Emplean recursos tipográficos convenidos con los otros miembros del grupo para agilizar el trabajo de los *typesetters*. Por ejemplo, emplean la mayúscula y los paréntesis para las onomatopeyas y la cursiva para el monólogo interior. Según Shiro, el significado asignado a cada recurso tipográfico puede variar en cada grupo. En la figura 15 (grabación de pantalla 22.10.2014) ilustramos cómo Shiro traduce un capítulo de manga en un documento de Microsoft Word.

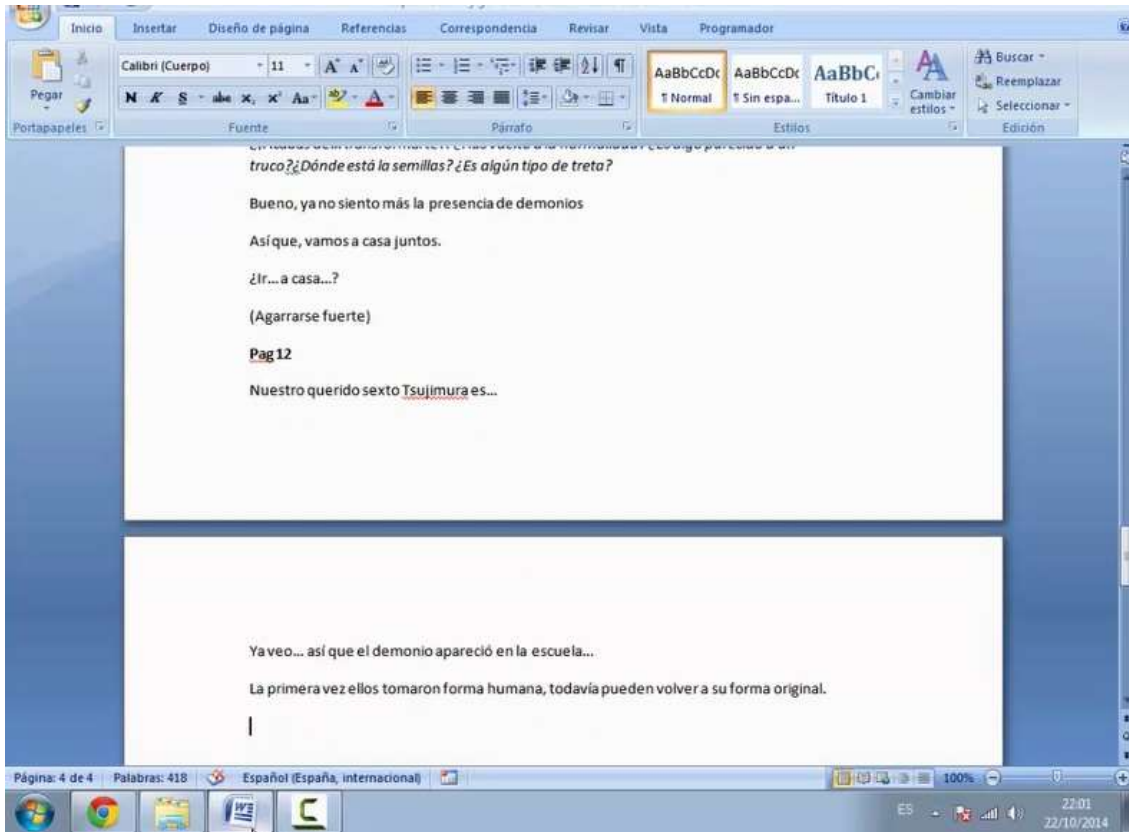


Figura 15. Traducción de mangas en un documento de Word

- d) *Typesetting*. Los *typesetters* introducen los textos en español en las páginas limpias. Son los encargados de la composición tipográfica: adaptan el texto a la forma de los globos y seleccionan el tamaño, el color, la fuente tipográfica y la posición de cada fragmento. Estas decisiones semióticas influyen en el significado del cómic (por ejemplo, la negrita y el tamaño grande de letra indican que la información es más relevante). En la figura 16 (grabación de pantalla 28.10.2014), Shiro inserta los textos traducidos en las páginas escaneadas con Photoshop.

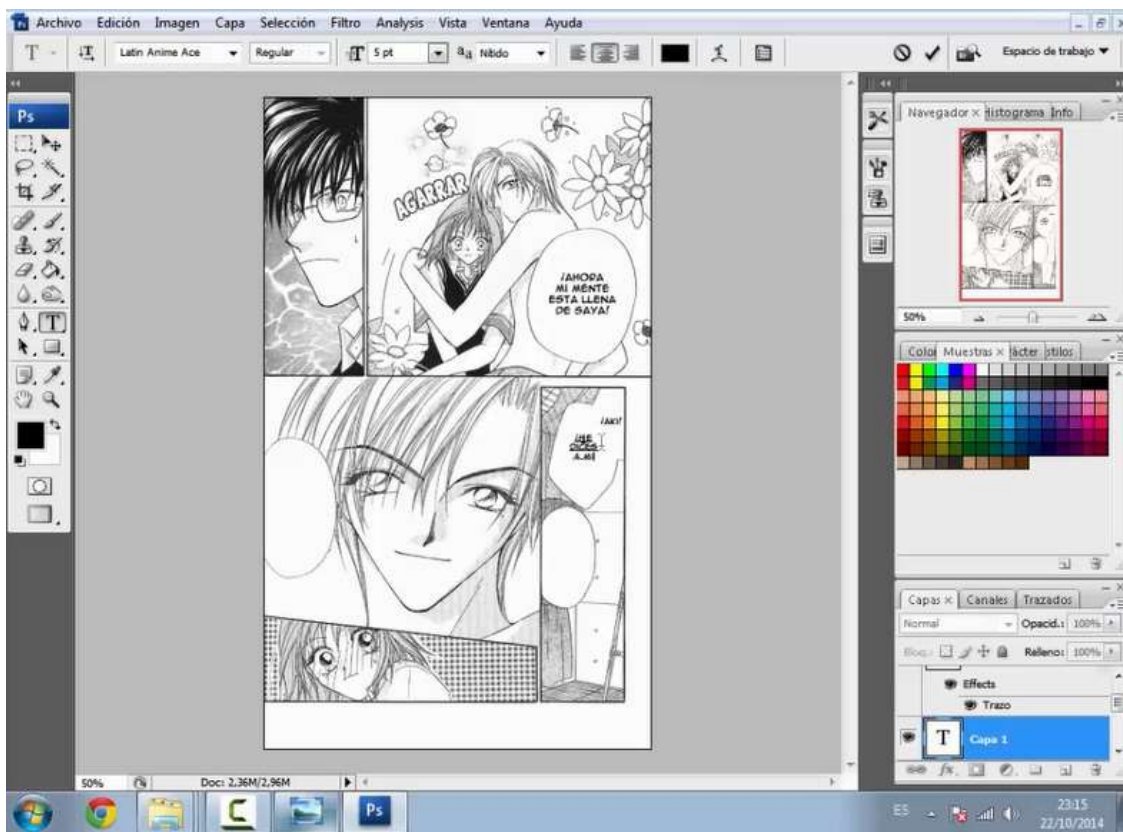


Figura 16. Composición tipográfica de mangas escaneados

- e) *Corrección.* Los correctores verifican la ortografía de los textos en español y el aspecto visual de la página. También revisan la coherencia de la traducción y la naturalidad del lenguaje. Comunican a los *typesetters* los errores que tienen que corregir por correo electrónico. En nuestro grupo, Shiro y Uri-chan realizan todas esas correcciones.
- f) *Publicación.* Shiro, Emi-san y Uri-chan reúnen los capítulos aprobados y se encargan de comprimirlos, subirlos a un servidor y publicar los enlaces en el blog.

La cantidad de traductores, *cleaners* y *typesetters* varía continuamente, ya que algunos miembros abandonan el grupo cuando no tienen tiempo para cumplir sus compromisos. Cuando se producen desequilibrios entre la cantidad de *cleaners*, traductores y *typesetters* del grupo, las coadministradoras, que saben realizar todas las tareas, tratan de compensarlos transitoriamente. Además buscan soluciones más duraderas a través de la convocatoria de pruebas de admisión para los puestos más necesarios y las anuncian

en Facebook y en el blog. Los candidatos deben mostrar sus habilidades y sus conocimientos lingüísticos, culturales o tecnológicos en un “test” específico para cada puesto. A la hora de evaluarlos, las administradoras también toman en cuenta la disposición del candidato para trabajar (ej.: velocidad para realizar la tarea, deseos de mejorar y buena recepción de las críticas). Al principio los novatos desempeñan solo el puesto para el que realizaron la prueba de acceso. Conforme van ganando experiencia, algunos adquieren nuevas responsabilidades. Por ejemplo, es frecuente que algunos traductores actúen también como *typesetters* y traduzcan directamente sobre las páginas limpias, evitando el paso intermedio de insertar la traducción en un documento de texto. Cuando algún integrante tiene exámenes, mucha carga de trabajo o está de vacaciones, avisa a las coadministradoras para que estas le asignen menos trabajo. Los miembros que faltan a sus compromisos repetidamente y obstaculizan el trabajo de los demás son “despedidos”.

El grupo de Shiro emplea varios espacios de la Web 2.0 para: a) coordinar las tareas de los distintos miembros; b) intercambiar recursos y herramientas para las diversas funciones; c) maximizar la colaboración, la inteligencia colectiva del grupo y el aprendizaje de los principiantes; d) cuidar las relaciones personales entre los miembros; e) ampliar la visibilidad de los productos que distribuyen; y f) interactuar con los lectores de manga que siguen su actividad. Estos son los espacios:

a) *Grupo cerrado en Facebook*. Este espacio sirve a los *scanlators* para administrar sus actividades de forma privada y organizada. A diferencia del chat, donde los mensajes llegan de manera inmediata a los miembros que haya conectados y después se pierden en el hilo de la conversación, la información publicada en el muro del grupo es asincrónica y llega a todos los miembros, al margen de la zona horaria de cada uno. Shiro, Emi-san y Uri-chan tienen el papel más activo aquí, que emplean para: a) poner al tanto a los otros miembros sobre las negociaciones para obtener permisos para traducir nuevos proyectos; b) presentar a los nuevos integrantes; c) ofrecer breves informes sobre el progreso de los proyectos (ej.: enumeran los capítulos traducidos que se incluirán en cada actualización quincenal); y d) llamar la atención de aquellos miembros que no han terminado el trabajo asignado y avisar sobre la fecha límite de entrega. El resto de miembros reacciona

con comentarios o un “Me gusta”. En ocasiones, otros miembros publican algún recurso relevante, como vínculos a sitios de descarga de *anime*, lectores en línea de manga, tutoriales de Photoshop (que a veces elaboran ellos mismos) o herramientas lingüísticas de interés, como diccionarios o traductores.

- b) *Facebook Chat del staff*. El grupo emplea este servicio de mensajería para reforzar los vínculos sociales entre ellos: hablan de sí mismos y se interesan por los demás, bromean e intercambian opiniones sobre mangas y animes de actualidad. Como los miembros están ubicados en distintas zonas horarias, emplean este canal como un “servicio 24 horas” de resolución de problemas relacionados con las tareas del *scanlation*. Cada vez que alguno tiene una duda, se conecta, lanza la pregunta y espera la asistencia de los miembros conectados en ese momento.

- c) *Correo electrónico*. Los *scanlators* emplean este canal de comunicación asincrónica para intercambiar mensajes y archivos adjuntos con un número reducido de interlocutores. En concreto, Shiro, Emi-san y Uri-chan lo emplean para pedir los permisos de retraducción a los administradores de grupos anglófonos y para coordinar los “proyectos en *joint*” (proyectos realizados colaborativamente por *scanlators* de varios grupos diferentes). Los miembros del *staff* utilizan el correo electrónico para entregar su trabajo a las coadministradoras y consultar dudas a algún miembro particular.

- d) *Página abierta en Facebook*. La función de este espacio es promocionar el grupo entre los fans. Esta tarea corre a cargo de Uri-chan, quien: a) avisa a los lectores sobre las actualizaciones quincenales y los dirige al blog; b) publica avances de las actualizaciones en forma de páginas escaneadas con escenas de cierta tensión dramática; c) interactúa con los seguidores y responde a sus preguntas; d) consulta a los seguidores acerca de sus preferencias de lectura; y e) publicita los proyectos de comunidades amigas de *scanlation*. Al comienzo de la recogida de datos este espacio contaba con más de 3.500 seguidores.

- e) *Blog*. El blog funciona como una biblioteca en línea de mangas en español. Los *scanlators* publican actualizaciones quincenalmente; almacenan los vínculos de los

capítulos traducidos y clasifican los proyectos atendiendo a varios criterios: a) estado o progreso (proyectos *activos*, *terminados*, *pausados* y *cancelados*); b) género del manga según la clasificación japonesa (*seinen*, *shōjo*, *shōnen*, *yaoi*, etc.); y c) orden alfabético. El sistema de comentarios del blog permite a los seguidores mantener conversaciones digitales acerca de cada proyecto traducido. El blog tiene algunos apartados más o menos fijos, como una breve presentación de los integrantes del *staff*, una descripción de los distintos puestos y roles (*cleaners*, traductores, *typesetters*, correctores), instrucciones para aquellos que deseen ingresar en el grupo y las reglas éticas para garantizar la gratuidad de la práctica y para controlar las posibles retraducciones de terceros.

Otro aspecto relevante de la comunidad es su adhesión al conjunto de normas éticas elaboradas para justificar la legitimidad de sus prácticas y regular los procesos de traducción y retraducción de mangas. Según una particular distinción entre legalidad y moralidad, los *scanlators* se sienten legitimados para realizar sus actividades siempre que:

- a) No traduzcan mangas publicados por editoriales comerciales en la lengua meta y eliminen de sus webs los que se licencien con posterioridad. De este modo, esperan no interferir con las industrias culturales oficiales y eludir posibles denuncias por vulneración de los derechos de autor. Los *scanlators* pretenden compensar las limitaciones de las industrias culturales oficiales del manga, pero no desean rivalizar con ellas.
- b) Realicen su actividad de manera completamente gratuita.
- c) No se apropien de proyectos de los que se están ocupando otros grupos.
- d) Rindan crédito al trabajo de los miembros de otros grupos de *scanlation* en la “hoja de créditos” (donde se incluyen los *nicks* de los *scanlators* implicados en el proyecto y el puesto que han desempeñado), en aquellos casos en los que empleen una versión intermedia en inglés como texto de origen de la traducción.

Por último, los miembros del grupo comparten herramientas y recursos lingüísticos para resolver sus tareas de traducción y edición. Las más frecuentes son diccionarios y traductores en línea (ej.: WordReference, Urban Dictionary, Google Translator, el traductor de El País). También comparten listas de onomatopeyas japonesas, entradas a blogs sobre ortografía, vínculos a repositorios de fuentes tipográficas o tutoriales de Photoshop. En un plano más personal, también comparten vínculos a sitios de descarga de anime, a lectores en línea de manga y a noticias sobre el lanzamiento de nuevos mangas y animes.

11.4 Síntesis y conclusión

En este capítulo hemos descrito la trayectoria de Shiro en el *fandom* del manga y el anime. Gracias a Internet, Shiro entra en contacto con productos de la cultura popular de origen japonés, chino y surcoreano que circulan globalmente y se inicia en diversas prácticas letradas propias de la comunidad transnacional de fans de estos productos. Estas prácticas ocurren en distintos espacios (ej.: blogs, páginas de Facebook, chats, foros, correos electrónicos) y tienen propósitos variados, como el intercambio de conocimientos, el establecimiento y cultivo de relaciones sociales y afectivas o la creación de contenidos para fans (ej.: reseñas, traducciones de cómics, etc.). Todas estas actividades acrecientan su sentimiento de afiliación social y pertenencia al colectivo.

Los fans del manga construyen una identidad con respecto a sus roles en esta comunidad. Los roles más activos en las prácticas de la comunidad llevan asociado un prestigio mayor. La trayectoria de Shiro en el *fandom* muestra la evolución gradual desde sus primeros contactos con el mundo del manga y el anime hasta su posición central en el funcionamiento de la comunidad. Durante los primeros meses de contacto con el manga, Shiro invierte mucho tiempo y energía en actividades más receptivas en las que acumula conocimientos culturales específicos de la comunidad y se familiariza con sus prácticas sociales y discursivas (ej.: visionado de animes, lectura de mangas, seguimiento de blogs de *fansubbers*, *scanlators* y otros fans, etc.). Su ascenso social en

la comunidad comienza con la creación del blog (firmado bajo un pseudónimo de inspiración japonesa, como ha observado en otros fans), en el que lleva a cabo labores de curación de mangas y animes. Eso le permite establecer relaciones sociales con otros fans, algunos de ellos también blogueros. Con el tiempo, Shiro accede a un puesto de traductora en un grupo de *scanlation*. Este nuevo rol supone un avance importante en su popularidad y estatus, ya que los *scanlators* son muy respetados por su espíritu altruista (traducen de manera gratuita para aumentar las experiencias de lectura de otros fans y contribuir al bien común de la comunidad), su responsabilidad (traducen materiales para un público exigente) y sus conocimientos especializados (culturales, lingüísticos y tecnológicos). El ascenso de Shiro culmina en la creación y mantenimiento de un grupo de *scanlation* propio, con *staff* a su cargo.

Esta evolución refleja su gradual *enculturación* en la comunidad (Brown et al., 1989). Los deseos de formar parte del colectivo y lograr una posición destacada en el mismo son el motor de esta enculturación y dirigen las actuaciones de Shiro y todos los aprendizajes vinculados a este proceso. Entre estos aprendizajes, cabe considerar la interacción con mangas y animes percibidos como “canónicos” en el *fandom*; la adopción de la jerga y de otros recursos semióticos de la comunidad; la apropiación de herramientas y artefactos empleados por otros fans; la negociación y el acatamiento de las pautas de organización y de las rutinas de traducción, y el alineamiento con los valores compartidos por todos los *scanlators*. Cabe considerar que este grupo de Shiro gestiona sus actividades de intermediación cultural de acuerdo a los roles, tareas y protocolos prototípicos de cualquier otro grupo de *scanlation* (cf. Lee, 2012); junto a las traducciones de mangas, disemina las prácticas letradas, los modos de representación, las creencias y los valores del *fandom* a otros usuarios.

En los tres capítulos siguientes explicamos con detalle el modo en el que Shiro construye y proyecta discursivamente su identidad de fan del manga a través de la apropiación de material semiótico que circula en el *fandom* en las distintas prácticas letradas en que participa. Hemos categorizado estas prácticas en tres grupos:

- a) *Traducción y edición de mangas*. Bajo esta categoría englobamos todas las actividades del *scanlation* orientadas a la realización de traducciones de mangas

al español para consumo de los fans. Aunque Shiro sabe desempeñar todas las tareas implicadas en la traducción colaborativa de mangas, normalmente actúa como traductora, *typesetter* y correctora. Esporádicamente limpia y colorea digitalmente mangas con Photoshop. En el capítulo 12 analizaremos las decisiones semióticas de Shiro durante estas tareas, los significados socioculturales que portan y el modo en que sirven para proyectar su pertenencia al *fandom* y su estatus en el mismo.

- b) *Conversaciones digitales con otros fans.* Shiro interactúa diariamente con los *scanlators* de su grupo, con *scanlators* de otros grupos internacionales y con otros fans del manga. En el capítulo 13 analizaremos los recursos semióticos de los que Shiro se apropia para construir discursivamente su identidad de fan del manga en estas prácticas de comunicación interpersonal con otros fans.
- c) *Cuidado del perfil.* La participación regular en una comunidad que interactúa predominantemente en línea requiere la creación de perfiles y el cuidado de la imagen en espacios de la web. En el capítulo 14 analizaremos cómo Shiro se apropia de recursos semióticos, símbolos y textos de resonancias culturales asiáticas para crear un *nick* y unas imágenes de autopresentación en consonancia con los valores y convenciones del *fandom*.

12. TRADUCCIÓN Y EDICIÓN DE MANGAS

12.1 Introducción

El primer conjunto de prácticas letradas en el que participa Shiro es el vinculado a la producción colaborativa de mangas (limpieza, traducción, edición y corrección). A través de esa participación Shiro define su rol e identidad en la cultura participativa del manga (i.e. *scanlator*) y adquiere prestigio por su inversión de tiempo, conocimientos y recursos técnicos a favor del colectivo del *fandom*. En palabras de Shiro, “te tiras bastante tiempo, pero luego el resultado es bastante agradable y puedes llegar a dar a conocer un manga que no está licenciado y que no lo conocerían si no fuera por nosotros, así que es bastante gratificante” (vídeo de pantalla 22.10.2014). Según estudios previos (Black, 2005; Lee, 2012; Noppe, 2013), la creación de contenidos y la intermediación cultural (ej.: *fanfiction*, *fanart*, *fansubbing*) son rutas para lograr un mayor reconocimiento y estatus en las comunidades de fans, pues contribuyen a aumentar las experiencias (lectoras, audiovisuales, estéticas, sociales, etc.) del resto de aficionados.

Los *scanlators* no conciben su actividad como una mera reproducción de los textos en otra lengua. Desde su perspectiva, el *scanlation* consiste en la transformación de un original para crear otro texto nuevo que les represente como miembros con autoridad en el *fandom* y que satisfaga las expectativas de la audiencia (transnacional, transcultural, plurilingüe y también experta en manga) que los consumirá. Para lograrlo, han desarrollado una serie de *convenciones semióticas*, es decir, de prácticas culturalmente construidas de manipular los signos y los recursos semióticos de los cómics originales. Son convenciones dinámicas, que se transmiten de expertos a principiantes, se negocian en los espacios virtuales comunes, y que varían ligeramente de grupo a grupo. Mediante la adhesión a estas convenciones, Shiro se representa a sí misma como: a) una gran

conocedora y amante del manga y las culturas japonesa, china y surcoreana; b) miembro de una subcultura al margen del flujo anglosajón que domina el consumo y el imaginario popular en Occidente; c) miembro de un colectivo cuyo sentimiento de afinidad supera las fronteras nacionales, lingüísticas y culturales; d); miembro con habilidades y destrezas a la altura de los traductores y las editoriales profesionales (aunque los criterios de calidad del *scanlator* difieran en parte de los de estas); y e) una persona creativa y con talento artístico. A continuación describimos y analizamos estas convenciones semióticas.

12.2 Convenciones para mantener el espíritu japonés

Para los fans, el valor principal del manga recae en las resonancias culturales que evoca. Por esta razón, los grupos de *scanlation* han desarrollado una serie de patrones (o maneras recurrentes y socialmente aceptadas) para recrear el “espíritu asiático” de los cómics originales en los capítulos de manga que traducen desde una versión intermedia en inglés. Estas convenciones les permiten representarse ante los lectores como auténticas autoridades en cultura japonesa y del manga, en contraste con los traductores profesionales, a quienes consideran muy competentes en lenguas extranjeras, pero ajenos al mundo asiático y a las expectativas lectoras de los fans. A continuación describimos estas convenciones.

12.2.1 Mantener la trayectoria de lectura original

Cuando traduce cómics, Shiro mantiene la dirección de lectura del cómic original: de derecha a izquierda en mangas japoneses y de izquierda a derecha en *manhwas* surcoreanos y en *manhuas* chinos.

En la figura 17 reproducimos la versión en inglés (de origen) y la versión en español (traducida y editada por Shiro) de una viñeta de un manga japonés sobre el romance

entre un joven mafioso y un vendedor de flores, tal y como fueron capturadas con Camtasia Studio (grabación de pantalla 17.11.2014). En la viñeta, el joven miembro de la mafia lanza una exclamación cuando ve por primera vez al vendedor de flores.



Figura 17. Mantenimiento de la dirección de lectura original (de derecha a izquierda)

En el vídeo, Shiro llamó nuestra atención sobre la importancia de esta práctica: “Tienes que traducir en el sentido del manga, que en este caso es de derecha a izquierda, ya que es un manga japonés. [...] Los principiantes a veces empiezan traduciendo por la izquierda, como los occidentales. ¡Y no!”. En ambas viñetas se observa cómo tanto Shiro como el *scanlator* anglófono de la versión de salida juegan con la disposición de los textos y con la trayectoria de la vista del lector, integrando convenciones orientales y occidentales. La escritura está dispuesta horizontalmente y las grafías de cada palabra (leída individualmente) están dispuestas de izquierda a derecha. Sin embargo, las dos palabras de la viñeta han de leerse de derecha a izquierda para formar un sintagma con sentido.

Según Shiro, la lectura de derecha a izquierda opera “a nivel de globo”. En la viñeta analizada, las palabras no están encerradas en globos delimitados por líneas nítidas ya

que se trata de una exclamación (y no de una intervención en un diálogo). Sin embargo, Shiro considera que los lectores “acostumbrados a leer manga” interpretan los dos círculos blancos de límites difuminados sobre los que se sitúan las dos palabras como globos con contornos especiales que, como la tipografía de los textos, pretenden transmitir la emoción del personaje.

Shiro también procura imitar la verticalidad de la escritura japonesa cuando compone tipográficamente fragmentos de texto breves. En el mismo vídeo, Shiro traduce las siguientes viñetas que representan al joven mafioso manteniendo un monólogo interior y riendo.



Figura 18. Mantenimiento de la dirección de lectura original (vertical)

En estas viñetas, tanto Shiro como el *scanlator* anglófono de la versión de salida vuelven a integrar convenciones semióticas japonesas y occidentales en la trayectoria de lectura. Ambos han dispuesto los textos de los globos horizontalmente, pero las líneas son tan cortas que aparentan columnas y recuerdan a los sistemas japoneses tradicionales de escritura vertical. La intencionalidad de esta práctica es explícita en la colocación vertical de las tres sílabas que representan la interjección de la risa. Según

explica Shiro, la imitación de la verticalidad de la escritura asiática solo es posible con textos breves y formados por palabras de muy pocas sílabas, ya que con textos extensos y de palabras largas dificulta mucho la lectura: “lo hacemos sobre todo con las risas o con algunas onomatopeyas”.

Esta elección semiótica tiene que ver con las restricciones que impone el diseño del material en el que los *scanlators* insertan sus textos. Por ejemplo, la corta longitud de las líneas en los globos está parcialmente determinada por la forma de estos, originalmente diseñada para textos verticales: “el japonés se escribe de arriba abajo; no como nosotros que escribimos seguido... y nosotros usamos ese mismo globo para escribir occidental”.

Sin embargo, estas restricciones no explican la disposición en columnas de otros textos no enmarcados en globos, como las risas de la viñeta analizada o algunas onomatopeyas encontradas en otras viñetas. Tampoco explican la disposición de derecha a izquierda de los textos de los globos, sobre todo cuando los *scanlators* reconocen la facilidad con la que podrían realizar réplicas en espejo de las páginas escaneadas de los cómics con Photoshop. El mantenimiento del sentido de lectura del cómic original tiene otras funciones para los aficionados, como: a) ayudarles a identificar el origen del cómic (japonés frente a surcoreano y chino); y b) recrear lo más fielmente posible la experiencia de leer un manga auténtico, es decir, de “leer como leen los japoneses”.

Esta práctica semiótica es común en todos los grupos de *scanlation* a nivel global y varias editoriales oficiales también la emplean debido a la presión del público: “algunos mangas que están licenciados aquí en España [...] ya se leen como los orientales, es decir, se leen de izquie... de derecha a izquierda y abriendo el libro así para... de derecha a izquierda también” (entrevista 11.12.2014). Una de las razones por las que muchos aficionados prefieren los mangas traducidos por fans es que estos no solo quieren tener acceso a la historia que narra el cómic, sino que pretenden tener una experiencia lectora más transcultural y, cuanto más se adapta el texto a la audiencia hispana, “más se pierde su esencia” (ídem).

12.2.2 Mantener parte de la puntuación original

Una práctica con funciones similares a la anterior es mantener algunos signos de puntuación de los originales. Concretamente, Shiro mantiene las líneas verticales de puntos (usualmente son 6, 9 o 12 puntos) en globos que, por lo demás, están vacíos, a diferencia de los tres puntos suspensivos que aparecen tras una palabra en la puntuación normativa española.

Como traducen a partir de versiones intermedias en inglés, los *scanlators* del grupo investigado no tienen que realizar ningún esfuerzo extra para mantener estas líneas de puntos: simplemente los *cleaners* no los eliminan de las páginas escaneadas. Nos percatamos de que se trataba de una elección semiótica con carga sociocultural (y no una práctica únicamente motivada por el ahorro de esfuerzo) cuando en un vídeo de actividad de pantalla observamos que, en algunas páginas en las que el *cleaner* había limpiado todos los globos indiscriminadamente, Shiro (que actuaba como traductora y *typesetter*) tecleaba líneas de varios puntos horizontales y luego las giraba 90° hasta colocarlas verticalmente en globos cuya forma y tamaño admitía la posición horizontal. A continuación reproducimos la secuencia de acciones de Shiro para colocar una línea vertical de nueve puntos en un globo tal y como quedó registrada (grabación de pantalla 07.02.2015).

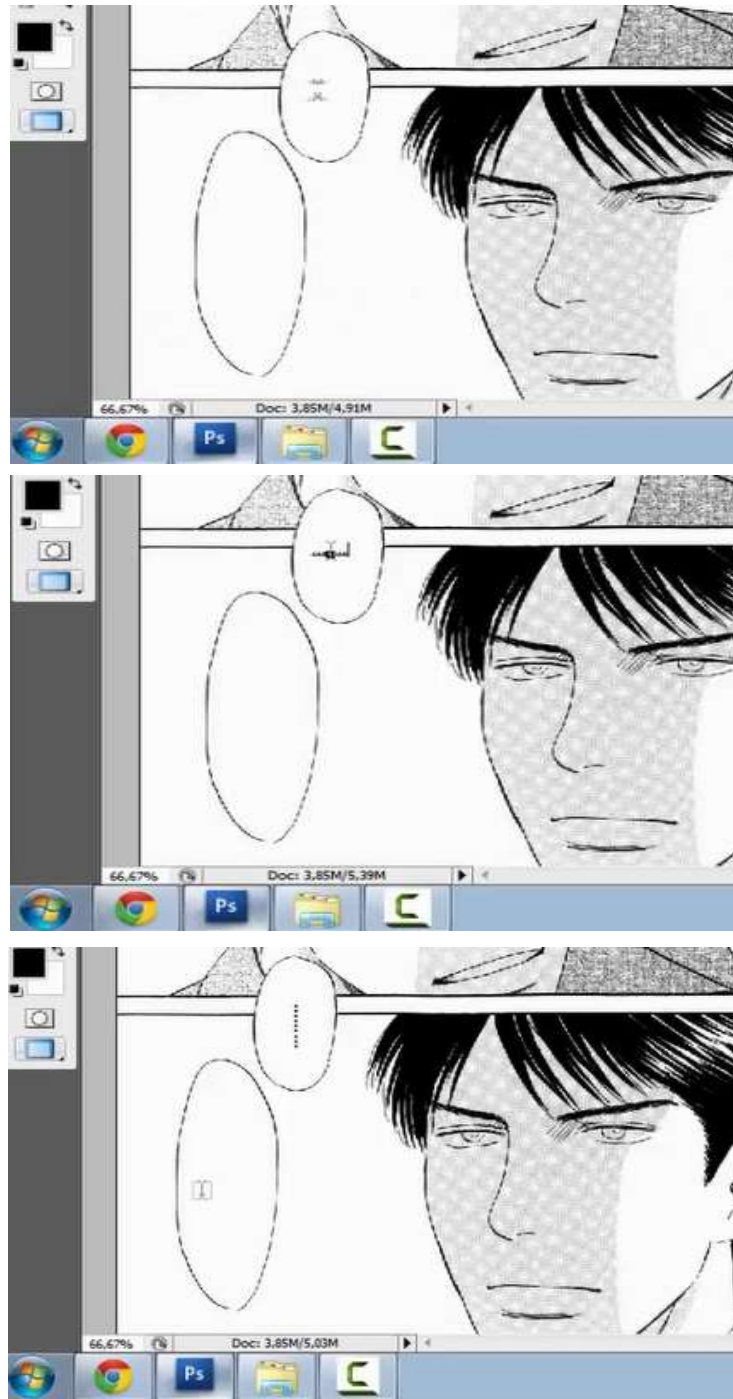


Figura 19. Adición de líneas verticales de puntos

Según Shiro, estas líneas de puntos son convencionales en el manga y, a diferencia de los tres puntos suspensivos usuales en español, no sirven para indicar pausas, interrupciones u omisiones en un discurso, sino para indicar que el personaje está pensando o que no puede expresar una emoción. Además, actúan como un recurso visual más que recrea el aspecto de un auténtico cómic japonés.

12.2.3 Mantener los honoríficos originales

Shiro mantiene las fórmulas de tratamiento de los cómics originales transliteradas al alfabeto latino, bien pospuestas a un nombre propio (ej.: Pastana-nim) o desligadas (ej.: sensei). Algunos honoríficos recurrentes en los mangas que traduce nuestra participante son *-chan*, *-kun*, *-sama*, *-san* o *sensei* de Japón; *oppa* de Corea del Sur; o *-xiao* de China.

En la siguiente figura reproducimos dos viñetas de un *manhwa* (surcoreano) traducidas y editadas por Shiro (grabación de pantalla 16.01.2015). La primera imagen se corresponde con la versión en inglés de salida y la segunda con la viñeta traducida por Shiro.



Figura 20. Mantenimiento de honoríficos

En la viñeta, unas sirvientas advierten a la princesa de un antiguo reino ficticio del peligro de correr con un bebé en brazos. En la captura de vídeo, Shiro llamó nuestra atención sobre el mantenimiento del sufijo *-nim*, un honorífico coreano:

El *nim* este es en coreano como puede ser el *san* en japonés, que es como una especie de... Bueno, más que como el *san*, como el *sama* en japonés, que es una distinción muy honorífica... como en España sería el *doña*; pero el *nim* es más todavía. Es como... yo que sé. Es que no hay en España algo tan... tan fuerte o de respeto. Sería como cuando a los jueces los llamas *ilustrísimo* o algo así. Es como una expresión muy de respeto y el *nim* es antiguo. Antiguo de respeto en coreano. Esto lo aprendí hace poco [risas] que lo explicaban en un *manhwa* que leí.

Según estas palabras, el mantenimiento de los honoríficos originales cumple varias funciones. En primer lugar, permite a los *scanlators* comunicar con detalle a los lectores aficionados las relaciones de estatus, respeto y familiaridad que existen entre los personajes del cómic y que no pueden expresarse a través de las fórmulas de tratamiento occidentales. En segundo lugar, esta práctica tiene que ver con el valor que otorgan los miembros del *fandom* a los rituales de cortesía, que también incluyen saludos, tipos de reverencias y normas de etiqueta durante la comida. Para los fans, tener conocimientos básicos sobre los sistemas de honoríficos (del japonés, el chino y el coreano) permite aproximarse y comprender, aunque sea superficialmente, algo más del espíritu protocolario de estas culturas y el carácter fuertemente regulado de algunas de sus prácticas sociales. Por último, el conocimiento de los honoríficos japoneses, chinos y coreanos constituye parte del capital cultural de los miembros del *fandom* (Bourdieu, 1986), que los incorporan a través del consumo habitual de mangas y animes y de la búsqueda de información metalingüística al respecto en Internet. Los honoríficos más recurrentes son considerados parte del repertorio compartido que todo auténtico fan del manga debe manejar y que, por tanto, no requieren traducción. Así, Shiro dice:

Por otra parte están los *manhwas* que son mangas coreanos o los *manhuas* que son chinos. No son subgéneros sino que se clasifican por su procedencia y tienen también honoríficos específicos y palabras que no se traducen desde ese idioma. Por ejm *oppa*, que sería hermano mayor en coreano. :P (entrevista 04.10.2014).

El empleo de estos recursos lingüísticos contribuye a definir los límites del *fandom*, diferenciando entre aquellos fans que son verdaderos amantes y expertos del manga (y la cultura japonesa) de los lectores profanos. Según Shiro, esta práctica está extendida en las traducciones de manga realizadas “por fans para fans”, pero no es común en las traducciones realizadas por profesionales, a quienes el mundo del manga les es ajeno:

sensei [...] que es profesor, como tiene traducción en español, en las editoriales oficiales siempre lo vas a ver traducido. Sin embargo aquí se intenta dejar porque *sensei* no solo es profesor, es una manera de llamarlo respetuosamente. Entonces, como que tiene más sentido (entrevista 11.12.2014).

12.2.4 Mantener léxico original culturalmente marcado

De manera similar a los honoríficos, Shiro mantiene los términos originales bien conocidos por todos los fans y relacionados con representaciones estereotípicas de las sociedades orientales o con actividades muy marcadas culturalmente, como por ejemplo: *kokoro* (término perteneciente al campo de la espiritualidad tradicional japonesa y que puede traducirse por ‘corazón’, ‘mente’, ‘lugar por el que circulan las emociones y los pensamientos’), *waka*, (un cargo en la jerga de la *yakuza* o mafia japonesa) o *nunchaku* (un arma característica de las artes marciales).

En la siguiente figura reproducimos una viñeta de un manga (japonés) traducida y editada por Shiro, con su correspondiente versión en inglés, empleada como texto de origen (grabación de pantalla 04.03.2015). En la viñeta, los miembros de un clan de mafiosos se despiden del hijo del jefe y de su prometida.



Figura 21. Mantener léxico original culturalmente marcado

Después de traducir los globos, Shiro formula una aclaración en voz alta:

Esto de *waka*, que no sé si lo entiendes, es algo que ya he visto en otros mangas de mafiosos; por eso estoy acostumbrada a leerlo. Es como un término respetuoso para llamar al hijo del líder, ¿sabes? No sé cómo explicarlo... No sé si solo es de *yakuza* o de qué es, pero, mmm... Es un

término de respeto y generalmente se le dice... pues o al líder o al hijo del líder... por lo menos en los mangas que yo he leído.

Como en el caso de los honoríficos, buena parte de estos términos son considerados como vocabulario básico que todo aficionado debe conocer (“son palabras japonesas pero tan conocidas en el mundillo que no se traducen”; entrevista 04.10.2014). En este sentido, la capacidad de interpretar estas unidades léxicas distingue a aquellos que pueden incluirse dentro del público de culto del manga de aquellos que no. Según Shiro, este repertorio especializado y sedimentado del *fandom* es compartido a nivel global e independientemente de las lenguas y nacionalidades de los fans. Por ello, estas unidades léxicas se mantienen en todas las retraducciones que experimenta el manga, sea cual sea la lengua dominante de la versión (ej.: español, francés, inglés, portugués, etc.).

Las realidades sociales japonesas, chinas y surcoreanas a las que se asocian estos términos causan fascinación en los fans occidentales por su lejanía y exotismo. Por esta razón, los fans que aspiran a ocupar posiciones centrales en la comunidad procuran acumular conocimientos acerca de estos tópicos bien a través de otros mangas o bien a través de búsquedas en la red. Por ejemplo, respecto a cómo incorpora términos y conocimientos sobre la mafia japonesa, Shiro explica:

Leyendo mucho. Leyendo mucho manga. También he visto algunos documentales. Sigo blogs. Por ejemplo, hay uno que estuvo hablando de esto, Debitto, no sé si lo sigues. Bueno, hay muchos blogs. También en Youtube sobre mafias japonesas. Pero, bueno, sí, sobre... Nada más que leyendo manga relacionado con mafias, puedes aprender muchísimo de las mafias de Japón. [...] En Internet puedes ver los subordinados que tienen, cómo controlan la mafia, cómo se marcan con un tatuaje. Sí puedes ver cosas típicas de mafia (entrevista 11.12.2014).

Otras palabras frecuentes en el *fandom* y que no se traducen son los saludos (ej.: *konnichiwa*, ‘hola’, ‘buenas tardes’), algunos insultos (ej.: *baka*, ‘tonto’, ‘idiota’) y algunos adjetivos (ej.: *kawaii*, ‘lindo’).

De nuevo, esta estrategia sirve para distinguir las traducciones comerciales dirigidas a públicos más generales, donde “lo traducen todo” (ídem), de las traducciones realizadas por fans: “la palabra *kawaii* significa lindo, entonces siempre la vas a ver traducida por

lindo, bonito [...] en una editorial oficial. Y aquí [en las traducciones del grupo de *scanlation*], si en el manga pega más dejar *kawaii*, se deja” (ídem).

12.2.5 Traducir fielmente topónimos, antropónimos y referencias culturales

Shiro procura reproducir los topónimos, antropónimos y referencias culturales de Japón, China y Corea del Sur con la mayor exactitud posible, aunque ello implique labores complejas de documentación en línea (ej.: consulta de diccionarios, enciclopedias, páginas web especializadas en historia o geografía de los países de origen, etc.).

En los siguientes fragmentos, reproducimos dos momentos de una conversación entre varios miembros (chat del grupo 03.05.2015). En el diálogo, Shiro está comentando los problemas que encuentra para traducir los nombres de las ciudades en un capítulo ambientado en Japón en el siglo XII.

Shiro: iba a empezar a editar
este cap es realmente horrible, los ingleses han traducido como les ha dado la gana, y tengo que corregir muchas cosas

Emi-san: si lo se
parecen que traducen, con los pies >.<

Shiro: lo peor es que cogen y se inventan los nombres de las ciudades
he tenido que coger la raw japonesa y ponerme a buscar los nombres originales.

[...]

Shiro: no sabes la de trabajo que me ha dado este cap. Me he tirado 2 horas revisando nombres de ciudades, y viendo la veracidad del nombre en aquella época...

Akira: Jajaja ¡que perfeccion!! *.*

Shiro: he traducido desde el japo todos los nombres de las ciudades... de ahí las 2 horas

Akira: Jajaja pobre...

Shiro: lo que hay que sufrir por tener una traducción de calidad
麗
dibujar eso en el traductor me mató...

En este fragmento, Shiro entiende la meticulosidad en la traducción de topónimos antiguos como un criterio de calidad de los productos que ofrecen y como una ruta para lograr reputación de “buenos traductores” en el *fandom*. Como suele retraducir desde una versión intermedia en inglés, normalmente no tiene que ocuparse de esta tarea, pues es el grupo que previamente realizó la traducción del japonés al inglés quien se enfrenta a la dificultad de transferir adecuadamente estas referencias culturales. En estos casos, Shiro solo tiene que mantener las traducciones de la versión inglesa o, como mucho, hacer pequeñas adaptaciones ortográficas. Sin embargo, no todos los grupos de *scanlation* son igual de estrictos en la adhesión a esta convención. En el chat, Shiro se queja de lo poco esmerada que es la traducción al inglés que le sirve como texto de origen: “Este cap es realmente horrible, los ingleses han traducido como les ha dado la gana”; “Lo peor es que cogen y se inventan los nombres de las ciudades”. También se queja del esfuerzo extra que tiene que realizar para compensar esa falta de precisión: “tengo que corregir muchas cosas”; “he tenido que coger la *raw* japonesa y ponerme a buscar los nombres originales”; “Me he tirado 2 horas revisando nombres de ciudades, y viendo la veracidad del nombre en aquella época”.

Pudo corregir las traducciones gracias a que, en este caso, contaba con las *raws* en japonés (páginas escaneadas del cómic original) y con la versión 2.3.1 de Google Translator para Android, que es capaz de reconocer caracteres de sistemas de escritura chinos y japoneses dibujados en la pantalla táctil. Esta herramienta, conocida entre los *scanlators*, le permitió acceder a los distintos significados del *hanzi* tradicional 麗 y descubrir que históricamente se refería a Corea del Norte. Después pudo verificar la información obtenida en Google Translator con Wikipedia y otras webs especializadas en geografía japonesa.

De manera similar, los *scanlators* del grupo de Shiro también se afanan en traducir los nombres propios de los personajes en el orden asiático (primero el apellido y luego el nombre): “Por ejemplo, Naruto Uzumaki sería Uzumaki Naruto” (entrevista 10.06.2016). De nuevo, no todos los grupos se adhieren a esta pauta, lo que puede generar confusión entre aquellos que retraducen desde versiones intermedias:

Hay veces que... que te haces un lío... porque los ingleses no siempre lo hacen así. Algunos grupos lo hacen como los occidentales. Primero el nombre y luego el apellido [...] y ya ni sabes qué es nombre y... y qué es apellido. Pero procuramos hacer como los japoneses (ídem).

Para el grupo de Shiro, traducir fielmente las referencias culturales son muestras de: a) la calidad de sus productos (por ejemplo, mediante la evitación de los anacronismos en el caso de los topónimos antiguos); b) la autenticidad de la experiencia de leer un manga japonés (mediante la orientación hacia las normas y convenciones de la cultura japonesa conocidas por los miembros del *fandom*); y c) la credibilidad del equipo de *scanlators*, ya sea por su dedicación para solventar dificultades o por la superioridad de sus conocimientos culturales.

El afán de precisión de Shiro para traducir referencias culturales cobra relieve cuando se contrasta con la relajación en la traducción de otros elementos de la historia. Esta licencia se percibe en varios patrones de comportamiento que enumeramos a continuación:

- Cuando traduce y/o edita, omite recurrentemente piezas de información “que no aporta[n] nada” a la historia (grabación de pantalla 03.11.2014). Por ejemplo, a veces elimina intervenciones de personajes que están fuera de los globos y escritas en un tamaño de fuente pequeño (ver figura 22)

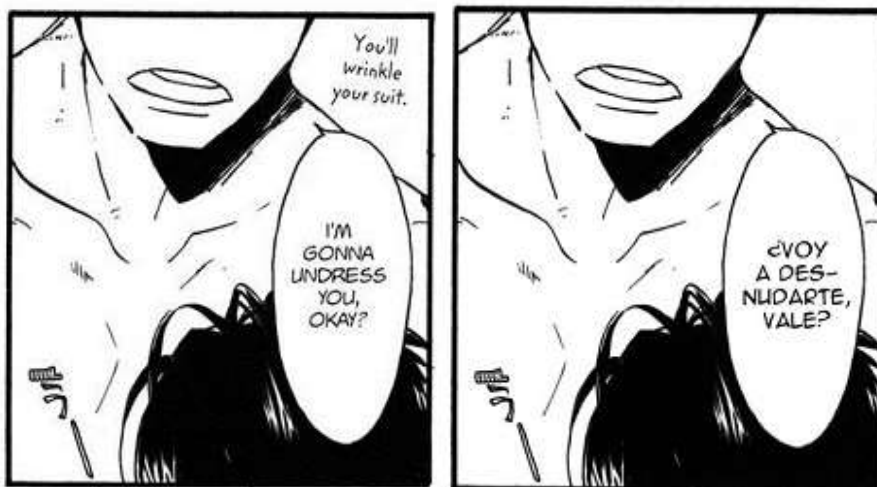


Figura 22. Supresión de textos de escasa relevancia

- En otras ocasiones resume deliberadamente los textos con información histórica o contextual no relacionada con las culturas apreciadas en el *fandom*. Por ejemplo, en un vídeo (grabación de pantalla 17.11.2014), la *scanlator* traduce y edita un manga *shōnen* (para una audiencia masculina joven) sobre béisbol. Cuando encuentra una serie de viñetas con información histórica sobre récords de lanzamientos, nos explica en voz alta:

Bueno, esto lo voy a resumir porque es una chorrada y nadie se lo va a leer. Más que nada lo voy a resumir porque esto es algo que... Primero, que no sé si es verdad. Puede ser inventado. Y segundo, que tampoco es que tú te leas un manga queriendo saber los hitos históricos de... de los lanzadores de béisbol. Posiblemente ya estén además obsoletos. Esto es de hace bastantes años, este manga.

- Cuando corrige los mangas traducidos al español por otros miembros, no contrasta sistemáticamente los textos en español con los originales en inglés. Observa los textos en español y solo consulta el texto correspondiente en inglés cuando detecta frases agramaticales o sin sentido (“Lo que suelo hacer en esta novela es, cuando veo algo raro, entonces me voy a la versión inglesa”; grabación de pantalla 10.11.2014).
- Traduce muchas unidades léxicas o frases del inglés de manera imprecisa. Shiro es consciente de sus limitaciones en el manejo del inglés (ella misma estima que su nivel de inglés es un A2 alto). Sin embargo, cuando encuentra términos o expresiones en inglés que no conoce, a menudo no consulta ninguna herramienta en línea (ej.: traductores, diccionarios) o consulta solo una (normalmente Google Translator). En consecuencia, en muchas ocasiones cambia el sentido del original, sin darse cuenta. Por ejemplo, en la siguiente figura reproducimos una viñeta traducida y editada por Shiro con la correspondiente viñeta de origen en inglés (grabación de pantalla 15.11.2014).



Figura 23. Imprecisión en la traducción del inglés al español

En este ejemplo, Shiro no consulta el significado de “to get fired” (‘ser despedido’) en ningún diccionario u otras herramientas lingüísticas. En su lugar, busca una traducción que “no desentone” en la historia, que quede “más o menos bien”, ya que “no hace falta decirlo todo literalmente como el grupo inglés” (grabación de pantalla 10.11.2014).

Las alteraciones del sentido del texto se permiten ya que: a) los *scanlators* piensan que su audiencia no está interesada en conocer todos los detalles de la historia; b) los lectores no tienen acceso al texto fuente y, por tanto, no pueden juzgar la fidelidad del contenido; y c) los aficionados asumen que el mensaje se distorsiona inevitablemente en la cadena de retraducciones. Shiro nos explica así este punto:

Yo aquí, un poco, estoy cambiando el sentido de la frase y supongo que los grupos van haciéndolo poco a poco en cada retraducción, así que... Pero bueno, así funciona bien. Esto es así. Mientras que quede bien y no te inventes lo que pone, o no te lo inventes demasiado, todo perfecto [risas] (grabación de pantalla 28.10.2014).

En los datos recogidos, también hemos encontrado muestras colectivas de la relajación en cuanto a la traducción de elementos ajenos a la cultura japonesa. Por ejemplo, en las conversaciones del grupo en Facebook recurrentemente se producen episodios como el que transcribimos a continuación, en el que varios miembros acuerdan los casos en los que merece la pena invertir un esfuerzo extra para traducir una unidad léxica (chat del grupo 17.01.2015).

Akira: chicos cómo traduzo “commissioned affair officers”
Ikose: Bueno, tampoco hace falta ser super exactos.

Pon algo que más o menos pegue y ya si no es el cargo exacto no pasa nada

Shiro: no es trascendental

Uri-chan: igual puedes traducirlo como que son oficiales y ya está..

Akira: Pues sí, no estaría mal ^^

Los *scanlators* estudiados no consideran errores de traducción las imprecisiones o los cambios de sentido con respecto al original siempre que las reinterpretaciones no confundan la comprensión de la historia global. En cambio, son meticulosos en la traducción de referencias culturales japonesas, chinas o coreanas y no excusan las incorrecciones o las inexactitudes evitables mediante la documentación en línea o la consulta a otros miembros expertos del *fandom*. A ojos de los aficionados (*scanlators* y lectores), estas prácticas contrastan con las de las editoriales oficiales, donde los traductores profesionales (con una alta competencia en inglés) son muy meticulosos a la hora de transferir los matices de la historia pero, en cambio, corrompen la esencia del japonés por el abuso de estrategias domesticadoras y de localización de referencias culturales.

12.2.6 Recrear la fraseología japonesa

En el grupo de Shiro, ningún traductor sabe suficiente japonés, chino o coreano para traducir directamente al español desde estas lenguas. Desde su perspectiva, uno de los principales inconvenientes de traducir desde una versión intermedia en inglés es la pérdida de la fraseología original:

Si tenemos algún traductor de japonés.... es que mi *fansub* no dispone de esto. Antes tenía una traductora de coreano, pero se fue antes de poder traducir nada del coreano. Pues siempre vamos a preferir traducirlo directamente desde su idioma original que traducirlo desde el inglés porque cada retraducción, como te expliqué, pierde calidad, siempre, por mucho que lo intentes. Siempre pierde calidad porque siempre van a poner expresiones inglesas, ya sean americanas o de Inglaterra. Luego tú pones expresiones españolas y se va perdiendo, se va perdiendo la esencia del japonés (entrevista 11.12.2014).

Para atenuar esta debilidad, algunos *scanlators* procuran incorporar a su repertorio lingüístico plurilingüe elementos (vocabulario, expresiones o gramática) del japonés, del chino o del coreano. Estos aprendizajes deliberados pueden ser de tipo formal (ej.: Shiro se inscribió en un curso anual de chino en Octubre de 2014) o informal: a) a través de la lectura repetida de mangas; b) en conversaciones metalingüísticas con otros aficionados que tienen más conocimientos; o c) a través del intercambio de información sobre recursos en línea y libros de idioma para autodidactas.

Los *scanlators* del grupo emplean estos conocimientos limitados para tratar de recrear la fraseología original de aquellos fragmentos en japonés, chino o coreano que son capaces de comprender. Para ello, consultan las páginas del manga original (cuando las tienen) o emplean estrategias más creativas y multimodales, como la que describe Shiro en el siguiente fragmento (chat del grupo 11.04.2015):

Shiro: Por cierto, cuando traduzco me pongo el cap del anime de fondo
hay cosas que cambian, y me baso en el anime, ya que no me fio de los ingleses
quitan chistes malos.

Uri-chan: jajaja, buena idea! ^^

Shiro: Un chiste como: "Es la siguiente parada
Los ingleses pusieron. Es la que viene después.
Y en japonés dicen
Tsugi no tsugi. Siguiendo de la siguiente.
frases tontas que a mí parecer marcan su personalidad. Ahora dejo el monólogo

Como la mayoría de fans del manga, Shiro visualiza los animes en versión original subtitulada (en inglés o español, según el anime), pues consideran que las versiones dobladas son adulteraciones innecesarias del original. En el fragmento anterior Shiro explica una técnica de traducción de su propia cosecha: al tiempo que traduce un capítulo de manga, visualiza el anime del mismo título y establece correspondencias entre el texto oral en japonés del anime y el texto escrito del manga. Cuando la *scanlator* es capaz de comprender oralmente alguna frase peculiar en japonés (ej: “*tsugi no tsugi*”), la traduce directamente al español e ignora la versión intermedia en inglés, aunque el resultado pueda parecer una traducción inadecuada, confusa o redundante a

ojos de lectores externos, que no conozcan el texto de origen ni quizás el anime correspondiente.

En las ocasiones en que los *scanlators* no tienen acceso a las páginas escaneadas en japonés ni a versiones subtituladas del anime, tratan de identificar y recrear posibles expresiones del original a través de otros mecanismos, tal como mostramos en este fragmento (chat del grupo 18.03.2015):

Sony: Ayuuda!! Esto va para los traductores: Que entienden por: "That guy has the talent to wrap elders around his little fingers" Yo lo traduciría como "Ese chico tiene el talento de abrigar/envolver ancianos alrededor de sus pequeños dedos (?) Pero no tiene lógica..

Debería ser como un modismo o algo así pero no encuentro nada lógico.. ¡¡Ayuda!!

Shiro: >.<

Creo que es (sin saber el contexto) "Este chico tiene talento para hacer que los ancianos bailen alrededor de sus pequeños dedos" o "este chico tiene el talento de manejar a los ancianos a su antojo"

Pero pon mejor la traducción literal jajaja queda bien y no me suena que sea un modismo inglés

En el fragmento, Sony pide ayuda para retraducir al español una expresión que ha encontrado en la versión en inglés de un manga. La expresión resulta opaca (su significado no se deduce de las palabras que la forman), por lo que tanto la traductora como Shiro (que aparentemente es la única traductora conectada al chat en ese momento) suponen que se encuentran ante un modismo. Shiro sugiere dos posibles traducciones: la primera es una transferencia más literal ("Este chico tiene talento para hacer que los ancianos bailen alrededor de sus pequeños dedos") y la segunda es una transferencia más distanciada del original, pero más comprensible para una audiencia hispana ("este chico tiene el talento de manejar a los ancianos a su antojo"). Shiro recomienda la transferencia literal porque nunca antes ha encontrado la expresión en inglés y, por tanto, aventura (equivocadamente en este caso) que puede tratarse de una traducción al inglés de un modismo japonés. Como muestra este ejemplo, los *scanlators* traducen modismos de manera más literal cuando intuyen que pueden encontrarse ante

expresiones de origen japonés, chino o coreano con el ánimo de recrear parcialmente los modos de expresión peculiares de las culturas que admiran. Mientras que los traductores profesionales tienden a evitar los calcos lingüísticos, los *scanlators* del grupo de Shiro los tratan de forma diferente según la lengua de origen: los calcos del inglés revelan conocimientos limitados de esta lengua (y los fans los interpretan como una característica inevitable pero indeseable en las traducciones fan) mientras que los calcos del japonés son una muestra de capital lingüístico en el *fandom*.

12.2.7 Traducir onomatopeyas según estrategias extranjerizantes

El sistema onomatopéyico de la lengua japonesa presenta importantes diferencias con respecto al del español. En español, comprendemos las onomatopeyas como palabras cuya forma fónica imita el sonido de aquello que designan (DRAE). Sin embargo, el sistema onomatopéyico japonés incluye: a) *onomatopeyas* propiamente dichas, es decir, palabras que imitan sonidos reales ya sean producidos por seres animados (*giseigo* en japonés) o por seres inanimados (*giongo*); y b) *mímesis*, es decir, palabras que tienen funciones, formas y usos similares a las onomatopeyas, pero expresan o bien estados, movimientos y acciones que no producen sonidos (*gitaigo*) o bien emociones (*gijogo*) (Inose, 2009).

Shiro es consciente de las peculiaridades del sistema onomatopéyico del japonés (“los japoneses tienen onomatopeyas para todo... para sentimientos, para todo”; entrevista 11.12.2014) y de que el uso de estas expresiones es mucho más profuso en los mangas japoneses que en los occidentales. Concibe las onomatopeyas como un elemento prototípico del género, que hay que conocer para poder comprender y apreciar el manga junto con otros recursos multimodales como el tamaño y la forma de las viñetas y los globos, los tipos de planos, las líneas de expresión y movimiento, la gestualidad de los personajes y algunos símbolos específicos del código visual del manga, como la cruz en la mejilla del personaje para indicar su nerviosismo.

Por esta razón, emplea una serie de estrategias extranjerizantes compartidas con el resto

de miembros de su grupo para traducir las onomatopeyas y, de este modo, crear la impresión de acercamiento al original. A continuación describimos estas estrategias.

12.2.7.1 Mantener las onomatopeyas originales

Para Shiro, el mantenimiento de las onomatopeyas y las mímisis en su alfabeto original (*katakana* o *hiragana* en mangas japoneses) contribuye a recrear la estética visual del manga. Los traductores del grupo suelen mantener intactas todas las onomatopeyas que encuentran en su alfabeto original en la versión en inglés desde la que retraducen: “Si tienen algo en la *scan* inglesa que han dejado en coreano o en japonés, generalmente lo solemos dejar” (grabación de pantalla 15.11.2015). Cuando la versión de salida sustituye las onomatopeyas originales por equivalentes en inglés, tratan de hacerse con las páginas del cómic original para recuperar las onomatopeyas en el alfabeto asiático correspondiente, tal y como mostramos en la figura 24.



Figura 24. Recuperación de onomatopeyas en el alfabeto original

En la imagen reproducimos dos capturas de pantalla registradas mientras Shiro traducía y editaba un manga (grabación de pantalla 08.03.2015). La primera se corresponde con la viñeta de la versión en inglés que Shiro empleaba como texto de salida: en ella aparecen un vehículo derrapando en una curva y una onomatopeya imitando el sonido del derrape (“screech”). La segunda captura muestra la viñeta tal y como fue publicada por el grupo de Shiro (y que fue extraída de la versión japonesa del cómic, encontrada en un repositorio plurilingüe y en línea de manga).

Para los *scanlators*, la preservación de los caracteres japoneses comporta un dilema. Por un lado, su mantenimiento permite crear la impresión de la autenticidad del texto y evocar su exotismo cultural. Pero por otro lado, son conscientes de que, como ellos

mismos, la mayoría de lectores será incapaz de descifrar el significado lingüístico de los caracteres y, por tanto, la traducción pierde en inteligibilidad. Esta tensión entre priorizar la comprensión del significado léxico de las onomatopeyas o la evocación del origen sociocultural del texto genera discusiones en el grupo, como vemos en esta conversación entre miembros (chat del grupo 11.04.2015):

- Akira: Por cierto, encuentre una pag de onomatopeyas japonesas, que algunas veces no se traducen.
está en ingles pero muy completa.
http://fc03.deviantart.net/fs71/f/2012/159/3/8/japanese_onomatopoeia_for_manga_artists_by_ireal70-d52pirp.pdf
- Uri-chan: uy eso qué bien me va a venir!
- Akira: Es algo que llevaba buscando mucho, a veces se saltan onomatopeyas que no lo son. ya que los japos usan muchas onomatopeyas que aquí son frases.
- Uri-chan: está genial ^.^
- Ikose: que buena. La tendre a mano cuando lea mangas
- Akira: Ahora mismo ando buscando el sonido que hace un halcón. No hay manera...
eso es lo que pasa cuando te da por traducir las onomatopeyas japonesas, te vuelves loco
- Sakura: Jajaja xd Nunca me habia puesto a pensar como suena un halcon xd
- Akira: Según los japoneses. Byuu *.*
perdon, pyuu
Y un cuervo kii
- Sakura: Jajaja va tocar adjuntar archivos de mp3 al manga para que se entienda XD
- Akira: jajaja, pues no te digo que no
- Ikose: Akira recomiendo que las onomatopellas se dejen en Hiragana o Katakana por defecto
Pienso que así conservan la originalidad aunque sea un poco
- Akira: Pero habiendo cosas que se pueden traducir, como aleteo, o graznido, no traducirlas sería quitar información, por inútil que sea.
Que no dan información valiosa lo se, pero te hacen meterte más en situación
- Ikose: Imaginate que cuando lei el manga de la leyenda de zelda por primera vez vi Gasa が
ㇿ y quise traducirlo para darme cuenta de que solo era el sonido de las hojas de los arbustos cosa que ya sabia por el movimiento que se representaba
Muchas veces ya sabes que significan por el dibujo, o por lo menos pillas mucho por la fuente, el tamaño, la cara de los personajes... Si hay una onomatopella japonesa muy grande encima de un personaje con cara de cabreo, pues ya te imaginas que quiere decir que muy feliz no está
- Akira: En ese caso no es gran cosa, pero hay otros como un cap de Shut Hell, que una viñeta solo está compuesta de onomatopeyas, las cuales significan masticar y tragar, y al tío solo se le ve el cuello, con lo cuál no queda del todo claro.
Solo traduzco las que aparecen dentro de bocadillos y que no se entienden, las de por

fuera no las toco, ya que como dices quedan bien.

Ikose: Ook , eso es buena idea

Shiro: claro hay que ver el contexto

En el fragmento, Akira (un traductor novel) e Ikose (uno veterano) discuten el tratamiento de onomatopeyas asiáticas en las traducciones. La polémica comienza cuando varios miembros del grupo comentan un enlace compartido por Akira con una lista de onomatopeyas en *hiragana* y *katakana* comunes en el manga y su traducción al inglés. Si bien varios miembros reconocen el interés del recurso, el uso concreto que le atribuye Akira (“Eso es lo que pasa cuando te da por traducir las onomatopeyas japonesas, te vuelves loco”) no agrada a Ikose, quien considera que la lista ha de emplearse como un recurso lingüístico externo para leer mangas (“La tendre a mano cuando lea mangas”) y no para traducir (“Akira recomiendo que las onomatopellas se dejen en Hiragana o Katakana por defecto”). Los dos traductores representan posturas diferentes con respecto a la priorización de criterios traductológicos. Mientras que Akira prioriza la inteligibilidad y la recuperación del significado de las onomatopeyas (“Pero habiendo cosas que se pueden traducir, como aleteo, o graznido, no traducirlas sería quitar información, por inútil que sea”), Ikose prioriza la autenticidad cultural (“Pienso que así conservan la originalidad aunque sea un poco”). Ambos traductores argumentan sus posiciones y tratan de llegar a una solución negociada y colectiva, ya que se espera que los miembros de un mismo grupo traduzcan de manera armónica y consistente, es decir, tengan un estilo propio más o menos homogéneo. Al final de la conversación, ambos traductores ceden en sus posiciones iniciales y aceptan que el tratamiento de las onomatopeyas no ha de ceñirse a reglas incondicionadas y universales sino que la decisión dependerá de factores contextuales como: a) la facilidad para comprender el significado lingüístico a partir de la escena dibujada en la viñeta; b) la facilidad para inferir algunos rasgos extralingüísticos del significado como el volumen del sonido, la energía a la hora de realizar una acción o la intensidad de una emoción (en el caso de las mimesis) a partir de la posición, el tamaño y el estilo de fuente empleados; y c) la posición de la onomatopeya en la viñeta: las onomatopeyas colocadas dentro de los globos se consideran parte del texto escrito del cómic (y por tanto su significado lingüístico es relevante) mientras que las onomatopeyas colocadas fuera de los globos

se consideran parte del dibujo (funcionan como recursos gráficos que contribuyen a la estética visual).

De nuevo, el mantenimiento de las onomatopeyas en su escritura original se relaciona con las expectativas de los lectores expertos de manga, que desean sentir que están leyendo el original auténtico, y esta exigencia también se aplica a los cómics traducidos por las editoriales oficiales. En un vídeo grabado con su teléfono móvil para mostrar su colección de mangas en papel, licenciados y traducidos por editoriales oficiales (grabación del móvil 07.05.2015), Shiro explica que las editoriales que mantienen onomatopeyas en el alfabeto original gozan de más prestigio entre los miembros del *fandom*, ya que se entiende como una prueba de que se tradujo desde los originales asiáticos y no desde una versión intermedia en inglés. A continuación incluimos una captura de pantalla del vídeo (figura 25), en la que Shiro muestra unas onomatopeyas en japonés contenidas en uno de los cómics de su colección. El cómic fue publicado por la editorial Ivrea.



Figura 25. Onomatopeyas en japonés en un cómic publicado por la editorial Ivrea

Para Shiro, Ivrea es “de las que mejor lo hace” y goza de mayor credibilidad que otras editoriales entre los fans: “Ivrea, ellos dicen que sí que traducen desde el japonés y yo me lo creo un poco más. Tú ves el libro de Ivrea y no hay ninguna onomatopeya en español. Dejan onomatopeyas en japonés; mira, aquí, chiquititas”. A continuación añade: “Supongo que, como yo, una editorial... que hacemos el mismo trabajo, creen que queda mono”. Pese que hasta ese instante del vídeo Shiro ha estado tratando de establecer distancia entre las traducciones de “editoriales oficiales” como Panini Manga y Glénart y las realizadas por “editoriales fansub”, no le importa compararse con Ivrea, con quien comparte estrategias de traducción y valores estéticos. Según nuestra participante, la demanda de autenticidad asiática de los lectores fans ha llegado a tal punto que incluso algunos autores españoles de manga (iberomanga) disimulan el origen español de sus cómics y fingen que estos se han traducido del japonés mediante la inclusión de onomatopeyas en *hiragana* o *katakana*.

12.2.7.2 Traducir por verbos en infinitivo, sustantivos o adjetivos en español

Otra estrategia que Shiro emplea recurrentemente es la sustitución de las onomatopeyas y mimesis originales por verbos en infinitivo, sustantivos o adjetivos en la lengua meta. Según Shiro, esta práctica es frecuente cuando en la versión en inglés han aplicado la misma estrategia.

En la figura 26 observamos dos versiones de una viñeta de un manga japonés en el que Shiro estuvo trabajando durante el sexto mes de trabajo de campo. La primera procede de la versión inglesa que Shiro empleó como texto de origen y la segunda es la que Shiro tradujo y editó en español, tal y como quedó registrado en un vídeo capturado con Camtasia (grabación de pantalla 04.03.2015). La viñeta es un primer plano que muestra la mano de la protagonista femenina tocando el hombro del protagonista masculino.

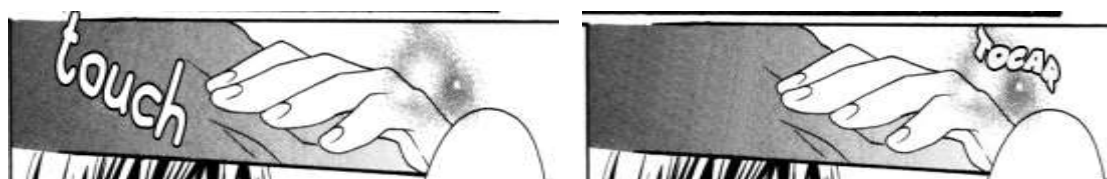


Figura 26. Mimesis japonesa traducida como un verbo

Aunque la traducción de onomatopeyas por verbos, sustantivos y adjetivos es frecuente e internacional en el *scanlation* y no llama la atención de los fans, Shiro es consciente de que puede resultar extraña a lectores ajenos al *fandom* como nosotros, por lo que en el momento de la traducción comenta: “Esto vamos a ponerlo... Debería ser un sonido... pero bueno, lo vamos a traducir como su verbo”.

La traducción de las onomatopeyas y mímisis a la lengua meta permite recuperar parcialmente su significado lingüístico original, pero menoscaba la estética visual asiática y la sensación de autenticidad cultural. Para compensar esta pérdida, los *scanlators* emplean categorías gramaticales que resultan anómalas en los cómics occidentales. De este modo, evocan las peculiaridades del sistema onomatopéyico japonés (“Tienen onomatopeyas para acciones o sentimientos [...] en español no existe un sonido que sea el sonido de abrazar, no existe un sonido que sea el sonido del viento”; entrevista 11.12.2014) y marcan explícitamente que sus producciones son traducciones de textos de culturas alejadas de las propias.

El distinto grado de adhesión a esta práctica es una muestra de la profesionalidad y experiencia del grupo de *scanlation*. En la siguiente figura, tomada de una captura de vídeo del primer mes de trabajo de campo (grabación de pantalla 28.10.2014), reproducimos dos versiones de una viñeta de un *manhwa*: la primera procede de la versión del cómic en inglés y la segunda, de la versión del cómic en español. En la imagen aparece un personaje de la mafia cayendo al suelo golpeado por un miembro de otro clan, unas líneas de movimiento y un globo puntiagudo con una onomatopeya frecuente en los cómics occidentales en la versión en inglés (“Bamm!!!”) y un sustantivo en la versión en español (“Golpe”).



Figura 27. Empleo de un sustantivo con la función de una onomatopeya

Mientras traduce la onomatopeya en inglés, Shiro explica:

Esto lo voy a cambiar... *bammm* no está mal, pero en los mangas se puede poner también así, como golpe o golpear. De hecho, nosotros lo ponemos así casi siempre [...] yo creo que es mejor traducción para el manga [...] Es que este grupo inglés es bastante nuevo.

La elección de un sustantivo para identificar la acción de la escena es preferible a la imitación del sonido porque es una manera de distanciarse de las convenciones de las onomatopeyas de los cómics occidentales y evocar las mímisis del japonés.

12.2.7.3 Yuxtaponer la onomatopeya original y su traducción

Otra estrategia para tratar onomatopeyas consiste en la combinación de las estrategias anteriores, es decir, mantener las onomatopeyas asiáticas originales y, además, superponer su traducción en la lengua meta. Shiro emplea esta estrategia cuando en la versión desde la que traduce también se han mantenido las onomatopeyas originales y se ha incorporado la traducción al inglés, tal y como mostramos en las capturas de la figura 28 (grabación de pantalla 04.03.2015).



Figura 28. Superposición de una mímisis en su alfabeto original y su traducción

En la figura reproducimos dos viñetas: la primera procede de la versión en inglés de salida y la segunda es la traducida y editada por Shiro. En las viñetas se representa a los protagonistas de la historia fundidos en un abrazo sobre un fondo de estrellas. Una mimesis escrita en caracteres japoneses, en tamaño grande, con un grueso contorno negro y relleno sombreado en gris envuelve a los protagonistas. Sobre ella, en ambas viñetas aparece la traducción de la mimesis, que hemos señalado con un recuadro verde (“Hug” en la versión en inglés y “Abrazo” en la versión en español).

Esta estrategia mantiene la estética visual original y, simultáneamente, incorpora el significado léxico de las onomatopeyas en la lengua meta. Cuando emplea esta estrategia, Shiro selecciona fuentes discretas y tamaños de letra pequeños para las traducciones, pues considera que el significado multimodal que aporta la tipografía se comunica por los caracteres en japonés. En el ejemplo anterior la disposición irregular y diagonal de los caracteres japoneses, su gran tamaño y su fuerte contorno indican la dirección y la intensidad del movimiento de los personajes y la energía del abrazo. Emplear una tipografía llamativa en la traducción de la mimesis contribuiría a “recargar la imagen” y a “quitarle importancia a la onomatopeya japonesa”. En su lugar, Shiro suele optar por “letras minúsculas”, que “imitan la escritura a mano” pues, al fin y al cabo, las traducciones a la lengua meta son meras ayudas lingüísticas (“como cuando te lees un libro en inglés y buscas en el diccionario las palabras que no entiendes y te las apuntas en el libro”). En este caso, Shiro ha mantenido la posición y los rasgos tipográficos (fuente, color y tamaño de letra) de la mimesis en inglés, pues le parecen adecuados y le facilitan el trabajo: “no me voy a romper la cabeza tampoco... la fuente de los ingleses está bien, pues así lo dejo”.

12.2.7.4 Transliterar al alfabeto latino

Por último, Shiro translitera al alfabeto latino algunas onomatopeyas, mimesis e interjecciones conocidas entre los fans del manga. Suele emplear esta técnica cuando estos elementos ya han sido transcritos al alfabeto latino en la versión en inglés empleada como texto de origen:

Muchas veces los ingleses ya dejan las onomatopeyas japonesas más conocidas en el mundillo

en *romāji*, como *kya*. Bueno, *kya* no... no sé si es una onomatopeya. Bueno, sí. Es el grito que hacen las chicas en los mangas cuando ven al chico guapo y se vuelven locas [risas] [...] Esto lo suelen dejar los ingleses y nosotros lo único que tenemos que hacer es no limpiarlo (entrevista 10.06.2016)

También emplea esta técnica cuando, aunque en la versión inglesa aparezca uno de estos elementos traducido al inglés, ella conoce la transcripción en alfabeto latino del original japonés, chino o coreano y considera que esta forma parte del repertorio lingüístico especializado del *fandom*. En la figura 29 ilustramos este segundo caso.



Figura 29. Recuperación de la interjección original transliterada al alfabeto latino

La figura está formada por dos versiones de una viñeta procedente de un *manhwa* surcoreano que Shiro tradujo durante el segundo mes de trabajo de campo (grabación de pantalla 21.11.2014). La primera viñeta procede de la versión en inglés que sirvió de texto de origen y la segunda es la viñeta traducida por Shiro. La viñeta muestra un plano medio corto de la protagonista femenina sobre un fondo blanco. El personaje está riendo y a la derecha de su cabeza aparecen unas interjecciones que indican risa. En lugar de adaptar la ortografía del inglés al español (es decir, sustituir *ha ha ha* por *ja ja ja*), Shiro sustituye la expresión inglesa por *ku ku*, una transcripción en alfabeto latino de la

interjección $\exists\exists$, muy común en los cómics surcoreanos admirados por los fans. En el vídeo Shiro llamó nuestra atención sobre esta práctica: “Voy a poner *ku ku... ja ja ja* también estaría bien, pero ya que es coreano ponemos *ku ku* que es como la risa en coreano. Esto lo hacemos mucho porque todo el mundo lo entiende y queda mejor”. De este modo, Shiro logra acercarse un poco más al texto asiático original que el grupo anglófono que elaboró la versión desde la que traduce.

El grado de adhesión a esta técnica varía ligeramente entre los traductores según sus distintas preferencias y conocimientos lingüísticos y culturales. Por ejemplo, algunos traductores del grupo de Shiro (especialmente los noveles) emplean *ja ja ja* en lugar de *ku ku*. Sin embargo, el grupo procura limar estas diferencias y armonizar sus prácticas con el fin de configurar un estilo colectivo. Por eso, cuando tienen dudas acerca de cómo han de tratar un elemento, inician una conversación de chat, tal y como mostramos a continuación:

Krilín: las palabras doki doki las cambio o las deajo, pouqer es el sonido de latido o algo asi.

[...]

Shiro: yo creo que doki queda bien y todo el mundo sabe que es el sonido del corazón

En el fragmento (chat del grupo 20.01.2015) el *cleaner* Krilín lanza una pregunta a los miembros más experimentados. Ha encontrado la onomatopeya japonesa *doki doki* en la versión en inglés del cómic que está limpiando y le surge la duda de si ha de borrarla (ya que no es español) o si ha de mantenerla. Shiro recomienda no eliminarla ya que “queda bien” por sus resonancias culturales y, además, forma parte de los conocimientos sedimentados del *fandom*, aprendidos a través de la práctica repetida de traducción o consumo de mangas. En el caso de estos elementos, la función de afianzar el sentimiento de identidad colectiva a través del énfasis en los conocimientos específicos compartidos y la afinidad por las culturas de origen de los cómics es más importante que el significado léxico de la onomatopeya, mimesis o interjección en cuestión.

12.2.8 Registro “urbano”

Los fans del manga y del anime son conscientes de que sus personajes no se expresan en una variedad estándar y normativa del japonés, chino y coreano, sino que emplean registros que imitan exageradamente la lengua oral coloquial y que resultarían groseros en muchas situaciones comunicativas cotidianas. Los aficionados se refieren a este registro como “lenguaje urbano” (grabación de pantalla 22.10.2014). Shiro trata de recrear este registro en sus traducciones, por ejemplo, a través de la profusión de insultos (ej.: “basura de tipo”, “tonto del culo”, “cabrón”, “zorra”, “puta”, etc.), interjecciones malsonantes para expresar contrariedad (ej.: “mierda”, “maldita sea”, etc.) y léxico juvenil (ej.: “vacilar”, “largarse”, “flipar”, etc.).

Según Shiro esta práctica está extendida entre todos los grupos de *scanlation* internacionales. Por esta razón, una de las mayores dificultades a las que se enfrentan los traductores de su grupo es el inglés “urbano” de los textos desde los que traducen al español. Para hacer frente a esta dificultad, los *scanlators* españoles intercambian y emplean una serie de recursos lingüísticos especializados en línea, como el diccionario de jerga y expresiones coloquiales Urban Dictionary (www.urbandictionary.com).

Vemos un ejemplo en un vídeo en el que Shiro traducía la versión en inglés de una novela japonesa (grabación de pantalla 10.11.2014). Ante la dificultad de traducir una frase con un acrónimo coloquial en inglés (“Disregarding his NEET identity, Sora asked to a seemingly unhappy Steph [...]”), Shiro nos explica cómo suele proceder:

Si hay algún lenguaje urbano, hay páginas muy buenas en inglés. Yo primero las suelo buscar por Google Translator ¿no? Pero por ejemplo NEET no está en Google Translator así que voy a una de estas páginas que te traducen muchas expresiones y son bastante útiles. Mira, en el Urban Dictionary dice que es 'Not in Education, Employment or Training'... pues como un *nini*.

Cuando los traductores del grupo de Shiro encuentran expresiones coloquiales y malsonantes en inglés, buscan expresiones con significados parecidos o que produzcan efectos de vulgaridad, ofensa u obscenidad equivalentes, como mostramos en la figura 30.



Figura 30. Empleo de expresiones malsonantes

En la figura reproducimos dos versiones de una viñeta de un *manhwa* coreano del género *shōjo* escolar, que Shiro tradujo y editó durante el segundo mes de trabajo de campo (grabación de pantalla 21.11.2014). La primera viñeta se corresponde con la versión inglesa que Shiro usó como texto de salida y la segunda es la viñeta traducida al español. Los personajes representados son dos matones del instituto que planean escarmentar a la protagonista femenina del manga. En la viñeta uno de ellos se refiere despectivamente a la protagonista y alerta de que se trata de la novia de un personaje popular en el instituto. Mientras traduce el texto del globo, Shiro comenta:

Bitch lo solemos traducir por *puta*, *zorra* [...] Debes estar flipando con la cantidad de palabrotas que ponemos [risas] Como ves, es que ya están en la versión en inglés, y si están en inglés es porque seguramente ya estaban en coreano [...] El lenguaje de los mangas es muy urbano, con muchas expresiones, muchos insultos.

En otros casos, Shiro y el resto de *scanlators* del grupo consideran que el registro de la versión en inglés es demasiado “correcto” y no logra recrear la esencia del original. Entonces tratan de transformarlo en un registro más coloquial y juvenil, como ilustramos en la figura 31.



Figura 31. Recreación de un registro urbano

La figura está formada por dos versiones de una viñeta de un *manhwa* sobre mafia coreana que Shiro tradujo durante el primer mes de trabajo de campo (grabación de pantalla 28.10.2014). En la viñeta se representa una conversación telefónica entre un mafioso veterano (situado en la parte central inferior de la viñeta) y un joven gánster enemigo (ausente en la escena, cuyas intervenciones se reconocen por estar contenidas en globos angulosos y con contornos que simulan pequeños listones). En el vídeo de pantalla, observamos cómo Shiro duda ante la frase “You’re joking around with me?” y busca la expresión “to joke around”, desconocida para ella, en varios recursos lingüísticos en línea: el traductor de Google, el diccionario bilingüe inglés-español de WordReference y el programa de alineamiento de textos en inglés y español de Linguee. Estos sugieren traducciones como “bromear” y “burlarse”. Sin embargo, Shiro prefiere traducir la frase creativamente por “¿Me estás vacilando?” (el verbo “vacilar” no consta como posible traducción de “to joke around” en ninguno de los tres recursos lingüísticos consultados). Mientras traduce la expresión, aclara: “Como ves algunas veces —no sé si sabes inglés, supongo que sí—, no es el sentido literal. Tú tienes que pasarlo a un lenguaje más urbano. Por eso algunas veces las traducciones desde el inglés son más inexactas”.

Los *scanlators* del grupo de Shiro consideran inexpertos en manga (y desconocedores de las expectativas de la audiencia de fans) a aquellos miembros que realizan traducciones literales o calcadas a la versión inglesa de salida y olvidan adaptar el

registro “aunque eso a veces signifique decir una cosa distinta”. Cuando preguntamos a Shiro si creía que a lo largo de su trayectoria como *scanlator* sus traducciones habían ido ganando en calidad, contestó: “Síiii [...] si te pasara las primeras traducciones sí que verías todo lo que he aprendido, porque eran muy formales” (entrevista 23.10.2014).

Además de la pretensión de acercarse al texto original, el énfasis en el “lenguaje urbano” apunta a la proyección de una identidad colectiva juvenil y subcultural entre los miembros del *fandom* (Álvarez-Gandolfi, 2015). Por esta razón, mientras que en las traducciones profesionales las expresiones coloquiales, vulgares o malsonantes suelen suavizarse o incluso censurarse (según la política lingüística de cada editorial), en las de fans se mantienen o se multiplican con el fin de distinguirse de otros ámbitos comunicativos dominantes (ej.: medios de comunicación tradicionales, educación formal, industrias culturales oficiales, etc.). Por tanto, las diferencias de registro entre las traducciones oficiales y las traducciones fan responden a distintas representaciones mentales de ambos tipos de productos culturales y de sus respectivas audiencias. Mientras que las traducciones profesionales de manga se inscriben en las corrientes oficiales de difusión de productos de consumo cultural (pues son producidas por empresas editoriales que se aprovechan de la creciente fama del manga y que pretenden comercializarlas a un público amplio), las traducciones de fans mantienen un aura de subalternidad cultural, de marginalidad, o, en palabras de Shiro, de “mundillo alternativo”.

12.2.9 Incorporar glosas

Cuando traducen referencias culturales y expresiones desconocidas entre los miembros del *fandom*, Shiro y los *scanlators* de su grupo introducen notas con aclaraciones breves o traducciones. Estas explicaciones suelen indicarse mediante un asterisco junto al elemento que requiere explicación y otro asterisco junto a alguna palabra o algún acrónimo introductorios que indica que el inciso ha de atribuirse al traductor y no al autor del cómic (ej.: “N/T”, “Nota del Traductor” y “Nota” en español). Cuando el número de notas es grande, los *scanlators* añaden un apéndice al final del capítulo.

Los *scanlators* emplean varias clases de notas de manera recurrente:

- a) *Traducciones de expresiones originales*: se introducen cuando se mantienen palabras del japonés, chino o coreano transcritas en el alfabeto latino, que no se consideran de conocimiento común entre los miembros del *fandom*. Por ejemplo, en una página de un manga japonés traducido y editado por Shiro en la que los personajes decían “kuso”, “chikuso” y “kutsosare”, Shiro añadió una nota con la traducción aproximada (“*Kuso y demás quieren decir mierda en japonés”; página escaneada 14.02.2015).
- b) *Aclaraciones sobre honoríficos*: se introducen cuando el honorífico que aparece en el manga no es común. Por ejemplo, en una de las ocurrencias del honorífico *-nim* (ver sección 12.2.3), en gradual desuso en su país de origen y poco frecuente en los *manhwas*, Shiro añadió una nota (“Nota: -Nim es un sufijo similar a el *-sama* en el japonés”; página escaneada 30.01.2015)
- c) *Aclaraciones pragmáticas*: se introducen cuando se traduce adecuadamente el significado denotativo de una expresión, pero se pierden ciertas connotaciones ideológicas y contextuales. Por ejemplo, Shiro introdujo una nota pragmática en el mismo *manhwa* para aclarar la gravedad del uso de la palabra “perro” como insulto en Corea del Sur (“Nota: nunca se debe llamar a alguien “perro” en Corea”; página escaneada 30.01.2015).
- d) *Aclaraciones sobre elementos socioculturales*: se introducen cuando se mencionan realidades específicas de las culturas originales que no son conocidas por los fans. Además de contribuir a la comprensión del cómic, amplían el conocimiento enciclopédico de los fans sobre las culturas admiradas, tal como ilustramos en la figura 32 (grabación de pantalla 03.11.2014).

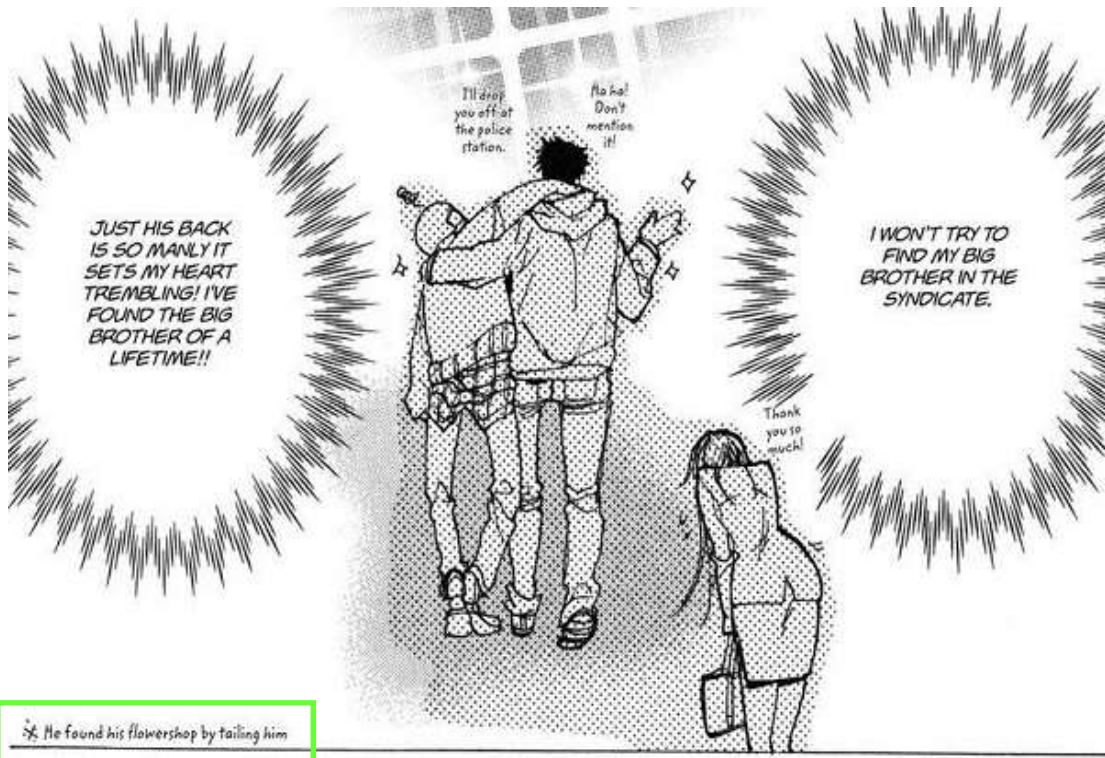


Figura 32. Adición de notas o aclaraciones

Ambas capturas se corresponden con la versión en inglés (que actúa como texto de salida) y la versión en español de una viñeta de un manga japonés que narra el

enamoramamiento entre un vendedor de flores y un joven mafioso. La viñeta, de lectura compleja para un lector ajeno a las convenciones del manga y a la trama del cómic, representa una escena vista desde la perspectiva del joven mafioso. En la parte central se representan tres personajes de espaldas. El joven florista (figura masculina morena y alta) ayuda a caminar a un ladrón adolescente al que acaba de derribar heroicamente para evitar que se llevara el bolso de la mujer que aparece en una posición más inferior en viñeta. La mujer y el florista mantienen un pequeño diálogo (que ha de leerse de derecha a izquierda) en el que ella agradece al florista su acción y este responde cortésmente e informa de que se dirige a la comisaría a entregar al delincuente. A ambos lados de la escena encontramos unos globos de contorno estrellado que contienen los pensamientos del joven mafioso (que también han de leerse de derecha a izquierda). El joven mafioso, que ha presenciado la intervención del florista —pero no aparece en la viñeta—, ha quedado prendado de su virilidad y toma la determinación de que este ha de ser su “hermano mayor” o mentor.

La diferencia más importante entre ambas versiones se encuentra en la nota al pie de la viñeta (marcada en un cuadro verde). En la versión en inglés la nota aporta información adicional sobre los acontecimientos de la historia (“*He found his flowershop by tailing him”), pero Shiro considera que eso se puede inferir fácilmente en los dibujos de las viñetas posteriores en las que se observa cómo el mafioso sigue al florista hasta su tienda. En cambio, considera que la viñeta entraña cierta dificultad de comprensión para aquellos lectores que desconozcan el significado que la expresión “hermano mayor” adquiere en el contexto sociocultural de la mafia japonesa. Por esta razón coloca un asterisco junto a la primera aparición de la expresión “hermano mayor” (tal y como hemos marcado en el globo de la derecha) y sustituye la aclaración narrativa de la versión en inglés por una nota de tipo sociocultural, que explica la función de orientación y apoyo que desempeñan los “hermanos mayores” en los clanes de la mafia japonesa (“*Hermano mayor, referido a una persona confiable que está ahí en los buenos y malos momentos”). Mientras teclea la aclaración, explica en el vídeo capturado: “Voy a poner aquí una aclaración porque, cuando dice *hermano mayor*, se refiere a un término *yakuza*, la mafia japonesa, no a hermano mayor en plan... de sangre”.

Normalmente los *scanlators* del grupo investigado encuentran este tipo de notas aclaratorias en las versiones en inglés, que emplean como textos de salida y se limitan a traducirlas al español. En otras ocasiones en las que consideran insuficientes las notas de la versión en inglés, Shiro y sus compañeros añaden notas propias o transforman creativamente las notas de la versión inglesa, tal y como acabamos de ilustrar.

La adición de notas explicativas contrasta con otras convenciones explicadas anteriormente en que alejan a los fans de la experiencia lectora original (los textos a los que acceden los lectores japoneses, chinos y coreanos no contienen notas) y pone de relieve que el texto al que los fans acceden es una traducción de un texto asiático. Esta pérdida de autenticidad en la manera de leer se compensa por el aumento de conocimientos sobre la cultura y la lengua originales. Los *scanlators* logran estos conocimientos a través del consumo de mangas y animes, de reportajes o de labores de documentación para traducir un texto concreto. Por ejemplo, Akira, un traductor del grupo, comentó: “yo andaba mirando historia mongol. Creo que haré un apéndice al final del primer tomo para aclarar dudas, y dejar la situación mejor explicada” (chat del grupo 21.04.2015).

A través de la información adicional de las notas, los *scanlators* se representan como autoridades en el *fandom* (fuentes confiables con conocimientos exhaustivos acerca de las culturas asiáticas admiradas) y logran estatus y reconocimiento por parte de sus pares. Por tanto, esta práctica está relacionada con el establecimiento de jerarquías internas dentro del *fandom*, donde la acumulación de conocimientos especializados es sinónimo de poder. Los textos traducidos por los *scanlators* funcionan como ediciones anotadas con valor didáctico. Los *scanlators* muestran allí su erudición ante los fans y les transmiten sus conocimientos, que constituyen una puerta de entrada a la comunidad: el repertorio compartido de valores, recursos y conocimientos es lo que hace que los fans piensen en sí mismos como parte de un grupo y no como una colección de individuos.

Según Shiro, los traductores profesionales suelen permanecer invisibles y evitan las notas aclaratorias, ya que normalmente las referencias culturales se han localizado para satisfacer a un público generalista más interesado en la historia que en el contexto

cultural de origen del cómic. Según algunos estudios sobre el *fansubbing* de manga, la adición de notas y glosas también es común en la subtitulación de anime por fans. De este modo:

el aficionado que quiera saber algo más no recurrirá a una versión original (pues no sabe tanto japonés), sino a una versión fansub que le explicará exactamente lo que quiere saber de un referente cultural en concreto, y que mantendrá siempre el *sabor local* del producto (Ferrer-Simó, 2005, p. 43).

12.3 La resistencia a lo norteamericano: encubrir los rastros del inglés

Según hemos podido observar en las conversaciones entre Shiro y otros miembros del *fandom*, muchos aficionados al manga manifiestan valoraciones negativas de lo que perciben como un proceso de americanización de la cultura popular global (cf. Phillipson, 1999). Los productos norteamericanos dominan gran parte del mercado cultural internacional (ej.: cine de Hollywood, bandas de pop-rock, cómics de Marvel y DC, series de HBO y Showtime, cadenas de comida, etc.; Beck, Sznajder y Winter, 2003). Shiro y otros fans con los que interactúa perciben estos productos como representativos de una cultura homogénea y superficial:

Tú ves una serie americana... no sé, *Arrow*, que también está basada en un cómic... y luego ves un anime, y es que no tiene ni punto de comparación... no sé, tú te lees *Monster* o cualquier otro manga *seinen* y es que... son mucho más psicológicos. No son de tanta acción o tantos tiros [...]. O vamos, tú compárame las películas de Disney con las de Miyazaki. No tienen nada que ver... en nada” (entrevista 10.06.2016).

Shiro y sus contactos muestran sus diferencias frente a la cultura *mainstream* occidental a través de sus patrones de consumo de mangas, animes, música popular de Japón y Corea del Sur (J-Pop y K-Pop respectivamente), comida asiática, moda y *merchandising* y, en su afán por aprender lenguas, información enciclopédica y costumbres de Japón, China y Corea del Sur.

Shiro manifiesta esta resistencia en el énfasis en eliminar los rastros de la lengua inglesa en los capítulos que traduce al español. Los miembros de su grupo han desarrollado una serie de técnicas convencionales para ocultar que sus traducciones se realizan a través de versiones intermedias en inglés, ya que saben que, en general, los miembros de *fandom* no sienten inclinación por esta lengua ni por los productos generados en la misma: “Si te estás leyendo un manga, no puede parecer que te estás leyendo... *Batman*, vamos [risas]”; (ídem). Para los fans, el apego o desapego por un producto cultural está vinculado a la valoración del país de origen del producto y de su lengua.

La eliminación de los rastros del inglés comienza en la limpieza de las páginas escaneadas que utilizan como textos de salida: “Lo más importante en una limpieza es quitar todo lo que tenga texto en inglés. Si tienen algo en la *scan* inglesa que han dejado en coreano o en japonés, generalmente lo solemos dejar” (grabación de pantalla 15.11.2015). Por tanto, el criterio de los *cleaners* para elegir qué fragmentos escritos se preservan y cuáles se suprimen es la lengua a la que estos se adscriban.

La eliminación de los rastros del inglés genera especial preocupación entre los *scanlators* del grupo de Shiro en cuatro casos, según revelan diversos comentarios al respecto.

12.3.1 La ortografía de las interjecciones y los signos de puntuación

Shiro y sus compañeros otorgan mucha importancia a la sustitución de la ortografía del inglés por la del español en las interjecciones (ej.: *hey* por *ey*; *hahaha* por *jajaja*; *oops* por *uups*; *achoo* por *achús*; etc.). Además, añaden los signos de interrogación y exclamación iniciales. Observamos un ejemplo de ambas convenciones en la figura 33.



Figura 33. Sustitución de la ortografía y la puntuación del inglés por las del español

La figura está formada por capturas de pantalla de un vídeo en el que Shiro traduce y edita un manga (grabación de pantalla 07.02.2015). En el vídeo, la *scanlator* llama nuestra atención sobre la importancia de adaptar la ortografía de las interjecciones y la puntuación del inglés a la normativa del español: “Como ves, siempre ponemos todas las risas y los signos de interrogación y todo en español”. La importancia de esta convención es tal que influye en la elección de la fuente tipográfica: “Solemos escoger fuentes que tengan todos los signos de puntuación, porque no todas tienen los signos de interrogación y de exclamación del principio”. Cuando Shiro elige fuentes que no tienen los signos de interrogación y de exclamación iniciales, tiene que: a) escribir los signos finales al principio de la frase y voltearlos usando un comando de Photoshop; o b) dibujarlos con un pincel digital. Ambas opciones alargan considerablemente el tiempo de trabajo.

Cuando algún *scanlator* del grupo no adapta la ortografía o los signos de puntuación del inglés, sus compañeros lo tildan de vago o descuidado y lo amonestan, ya que consideran que su conducta es una amenaza para la calidad de los productos del grupo y, en consecuencia, para su prestigio. Por ejemplo, en un vídeo de pantalla en el que Shiro estaba corrigiendo un capítulo limpiado, traducido y editado por Emi-san (grabación de pantalla 15.04.2015), nuestra participante nos explicó que había “regañado” a Emi-san porque esta había realizado “una basura de edición”, puesto que no había colocado los signos de interrogación al comienzo de las preguntas.

La importancia que otorgan a la puntuación y la ortografía normativas del español durante las tareas de traducción y edición de cómics contrasta con la relajación de los *scanlators* del grupo cuando chatean en Facebook. Así, en Facebook Chat los miembros del grupo suelen usar solamente los signos de interrogación y exclamación finales, como en inglés. Los *scanlators* perciben esas conversaciones de chat como prácticas comunicativas privadas y distendidas mientras que conciben los cómics que traducen como productos de consumo cultural dirigidos a públicos amplios (pero exigentes) que no sienten apego especial por la cultura anglosajona ni por su lengua.

12.3.2 Onomatopeyas y mimesis

Según Shiro, el mantenimiento de onomatopeyas y mimesis en inglés es considerado como otra señal de mala calidad en las traducciones de mangas (tanto en las realizadas por profesionales como en las realizadas por fans) y da mala imagen ante los lectores.

En cuanto a las traducciones profesionales, la *scanlator* interpreta la presencia de onomatopeyas y mimesis en inglés como evidencias de que están realizadas a partir de versiones intermedias en inglés y, por tanto, adulteradas. Por ejemplo, en el vídeo registrado con su móvil para mostrar su colección de mangas en papel (grabación del móvil 07.05.2015), Shiro compara el prestigio y credibilidad de tres editoriales oficiales que publican mangas en español: Glénart, Panini Manga e Ivrea. Según nuestra participante, Glénart y Panini Manga aseguran que traducen sus ediciones del japonés al español, pero ella lo pone en duda porque las páginas de sus mangas contienen multitud de onomatopeyas o mimesis en inglés, tal y como se muestra en la figura 34.



Figura 34. Mantenimiento de mimesis en inglés en una traducción profesional

En el momento de la captura, Shiro muestra un manga publicado en español por Panini Manga y, concretamente, está enfocando las tres mimesis en inglés que hemos marcado en el cuadro verde (“*shine shine shine*”) y que representan la alegría de uno de los protagonistas. Mientras enfoca las mimesis, Shiro explica:

Esta editorial y esta editorial [Panini Manga y Glénart] para mi gusto y, bueno... creo seguramente sin temor a equivocarme, que traducen desde el inglés. [...] Eeh, ¿por qué pienso eso? Porque dejan muchas onomatopeyas en inglés, que solo están en inglés. Por ejemplo, aquí, si te fijas... No sé si se verá bien: *shine, shine, shine*... brillar, brillar, brillar. Si no traduces desde el inglés, ¿por qué vas a dejar una onomatopeya en inglés?

Según Shiro, estos “fallos” de traducción son más graves en el caso de las traducciones profesionales que en el de las traducciones fan, ya que: a) muestran que las editoriales oficiales “no se han molestado” en contratar a traductores de japonés a español, pese a tener suficientes recursos económicos para hacerlo; y b) ponen en evidencia su escasa habilidad para encubrir que traducen desde el inglés:

Lo suyo es traducirlo desde su idioma original. [...] Pero, si ya traduces desde el inglés, pues ten un poquito de vista y no... no lo traduzcas, tradúcelo todo, ¿no? Traduce también las onomatopeyas. No dejes la palabra en inglés porque es que no tiene sentido... O si acaso déjalo como en Ivrea. Que no quieras traducir la onomatopeya, déjala en japonés.

Los *scanlators* del grupo de Shiro también procuran eliminar todas las onomatopeyas y mímisis del inglés en sus traducciones siguiendo alguna de las técnicas extranjerizantes explicadas en la sección 12.2.7 de este capítulo para responder a las expectativas de los lectores. Sin embargo, pueden escoger mantener una onomatopeya en inglés en dos casos, que explicamos a continuación.

12.3.2.1 Onomatopeyas extendidas en los cómics en español

Los *scanlators* mantienen las onomatopeyas en inglés que se emplean con mucha frecuencia en los cómics en español. En la práctica, esta pauta presenta ciertos problemas porque, al tratarse de un criterio de límites poco precisos, cada traductor estima la extensión del uso de las onomatopeyas de manera diferente.

Los *scanlators* del grupo muestran un alto grado de acuerdo para aceptar un repertorio limitado de onomatopeyas procedentes de la lengua inglesa empleadas en todo tipo de cómics en español y otras lenguas occidentales y para las que no existen alternativas claras en la lengua meta (ej.: *ring* para timbres y teléfonos; *bang* para balas; *splash* para golpes en el agua; *click* para botones; etc.). Sin embargo, muchos otros casos generan debate (ej.: *beep* para las alarmas; *chirp* para los pájaros; etc.) y cada *scanlator* adopta soluciones diferentes según tres factores: a) su percepción individual acerca del grado de penetración de la onomatopeya en español; b) el grado de comprensión del significado de la onomatopeya entre los lectores hispanos; y c) el grado de dificultad que entrañe el borrado y edición de la onomatopeya.

La diferencia de criterios entre *scanlators* puede conducir a conflictos tal y como ilustramos en la figura 35.

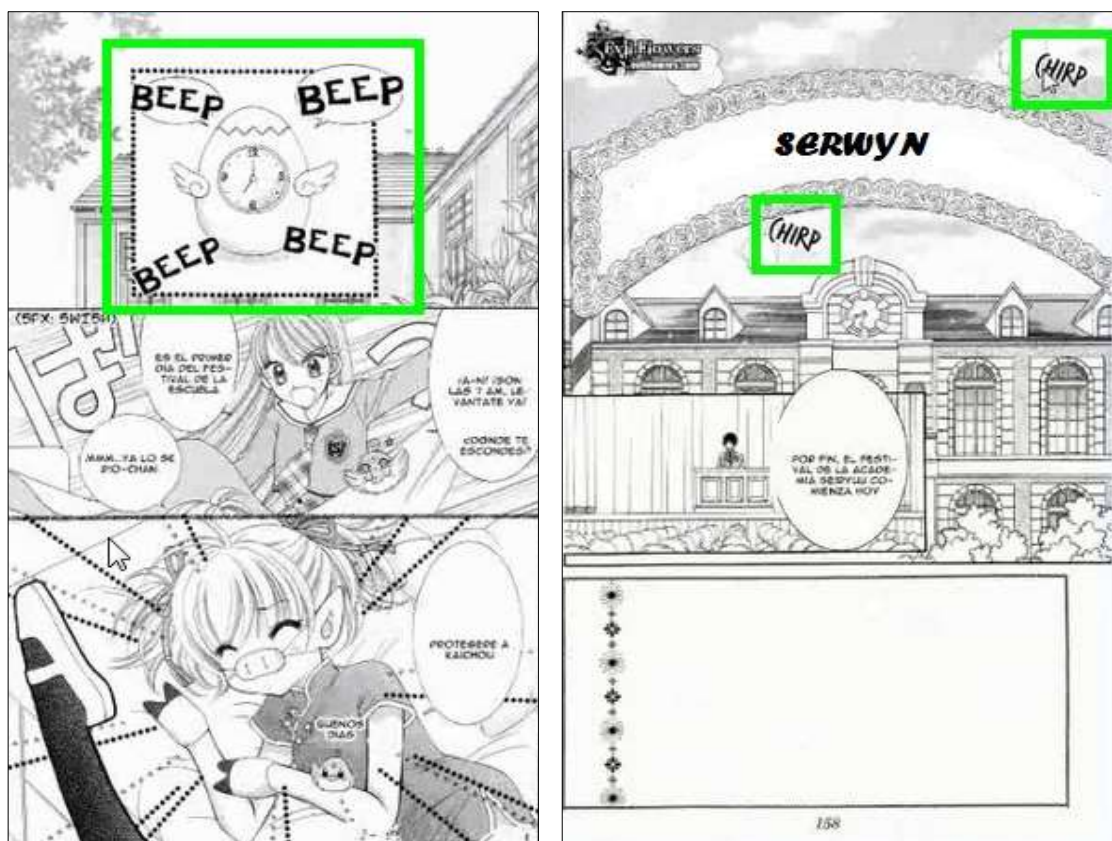


Figura 35. Mantenimiento de onomatopeyas del inglés no aceptadas por todos los scanlators

La figura está compuesta por capturas procedentes de una grabación de pantalla (grabación de pantalla 15.04.2015) en la que Shiro revisa el trabajo de limpieza, traducción y edición que ha realizado Emi-san. Shiro ha seleccionado las dos páginas de la figura para cuestionar la calidad del trabajo de su compañera en base a la cantidad de onomatopeyas y mimesis en inglés que ha conservado en su traducción. En el vídeo, Shiro pasa las páginas del cómic y señala con el puntero las onomatopeyas que hemos marcado en verde al tiempo que discute las decisiones semióticas de su compañera:

Pero aquí mi querida Emi-san, que a veces la quiero matar, hizo este capítulo. Fíjate todas las onomatopeyas que ha dejado en inglés. Esta, bueno: *beep beep*. Puede ser, pero no sé... Yo lo escribiría con i, que no cuesta nada. Aquí ha dejado el *chirp*, que sería como el *pío pío*. Yo no las dejaría, pero yo que sé... Se entiende. Igual puede pasar, ¿no? [...] A mí me parece que queda fatal, pero me da cosa regañarle [...] Este cómic es superfácil de limpiar... y tengo la sensación de que ha hecho lo mínimo”.

Como correctora, Shiro ha de decidir si acepta las decisiones de su compañera o si le

pide que las modifique. En su opinión, existen opciones más adecuadas para tratar las onomatopeyas mencionadas, por ejemplo, adaptando la ortografía de *beep* a *bip* y sustituyendo *chirp* por *pío*. Aunque considera que Emi-san se ha aprovechado de la flexibilidad del criterio de extensión de uso para no esforzarse en limpiar y editar las onomatopeyas de la versión inglesa, decide tolerar las formas *beep* y *chirp* para no parecer una correctora excesivamente escrupulosa y autoritaria.

12.3.2.2 Onomatopeyas del inglés sin equivalente en español

Ante una onomatopeya como *whoosh*, que representa “el ruido que hace el viento” y que “no tiene traducción al español” (entrevista 05.10.2014), Shiro puede escoger eliminarla o mantenerla (hay ejemplos de ambas opciones en los datos recogidos). El mantenimiento de estas onomatopeyas es común en el grupo estudiado y no está mal visto entre los lectores, porque sirve para ocupar un vacío léxico en español.

Cuando se preservan en las versiones en español de manera recurrente, estas palabras comienzan a reconocerse como vocabulario específico del manga: “todo el mundo la conoce ya de verla en mangas” (idem).

12.3.3 Préstamos del inglés

Durante la fase de traducción, los *scanlators* del grupo de Shiro procuran realizar la transferencia del inglés al español evitando anglicismos. Cuando en la versión de origen hallan palabras del inglés que se han introducido en la lengua española y que se consideran de uso común entre sus hablantes, los traductores han de decidir si dan prioridad a la eliminación de los rastros del inglés o a la naturalidad de la traducción. Shiro formulaba este dilema en un vídeo en el que traducía un manga ambientado en una cafetería de Japón (grabación de pantalla 08.05.2015). En un momento de dicho vídeo, Shiro ha de traducir una frase en la que aparece la palabra *manager*: “I’m the manager. My name is Matsumoto”. Shiro decide mantener el anglicismo, muy extendido en el léxico empresarial en español, en su traducción: “Yo soy el manager. Mi

nombre es Matsumoto”. Pero la conciencia de estar transgrediendo la norma de suprimir las huellas del inglés y el miedo a que los lectores vean en su traducción una influencia exagerada de esta lengua la conduce a justificarse en voz alta:

Manager podría traducirlo o no, pero... No lo estoy traduciendo porque me gusta cómo suena. No sé... A lo mejor porque en empresas estoy muy acostumbrada a ver *community manager* o cosas con el nombre en inglés, pero bueno... Así que a gusto del traductor leen los lectores [risas]. No creo que se quejen.

12.3.4 Expresiones del inglés que recrean lo marginal o “urbano”

En algunas ocasiones, los *scanlators* hispanos encuentran expresiones en inglés que apuntan a un registro juvenil, coloquial o *slang* en las versiones desde las que traducen. En estos casos, Shiro suele priorizar la recreación de un registro “urbano” y preserva las expresiones en inglés. En la figura 36, reproducimos la versión en inglés (de origen) y la versión en español de una viñeta de un *manhwa* traducido y editado por Shiro (grabación de pantalla 01.12.2014).



Figura 36. Mantenimiento de expresiones que apuntan a un registro “urbano”

En la viñeta, un joven mafioso se dirige a su amigo mediante un apelativo masculino coloquial: “bro”, abreviatura de *brother*. Según Shiro, este apelativo “es como tío, o

macho, pero más urbano”. Cuando preguntamos a Shiro por qué ha mantenido la expresión en inglés, responde: “Queda mejor. Además el *manhwa* va de mafias, que tienen un lenguaje más urbano todavía”. El registro urbano que los *scanlators* del grupo de Shiro procuran construir en sus traducciones —y que parece especialmente relevante en los cómics sobre mafias y bandas juveniles— es un producto híbrido, pues integra rasgos lingüísticos asociados con distintos idiomas. En este caso, las connotaciones subculturales de la expresión “*bro*” (que Shiro conoce a través de su uso en otros productos de la cultura popular, como series de televisión y canciones de pop-rock) son más relevantes que su etimología inglesa.

12.4 Comunidad trasnacional y “español neutro”

Los aficionados del manga y el anime, como otras agrupaciones de fans, han desarrollado un sentimiento de identidad colectiva que disuelve las fronteras nacionales (Jenkins, 2006b). En sus traducciones, dirigidas a todos aquellos fans que deseen leer mangas en español independientemente de su procedencia, los *scanlators* del grupo de Shiro reflejan este sentimiento de unidad supranacional con la búsqueda de lo que ellos conocen como el *español neutro*, una solución negociada y dinámica para: a) difuminar las diferencias en las variedades dialectales de los lectores hispanohablantes de todo el mundo; y b) enfatizar que sus lazos sociales se basan en su alineación con el mundo oriental y no en categorías como la lengua materna, el origen o el lugar de residencia. Así los *scanlators* tienden a seleccionar los usos léxico-semánticos y gramaticales supuestamente más extendidos entre los hablantes de español. A través de este tipo de *solidaridad semiótica* (Hills, 2002a), evitan imponer los usos locales de su variedad lingüística y se representan a sí mismos y a sus lectores como pares o camaradas con los que comparten metas, valores y prácticas de consumo cultural.

En una conversación que mantuvimos con Shiro a través de Facebook Chat, nos lo explicaba de este modo (entrevista 25.10.2014):

Shiro: nosotros además tenemos que usar un español neutro
y yo se que palabras latinas no quedan bien en español neutro, pero no se tanto de las españolas porque de las españolas no me doy cuenta >.<
aprendi que por ejm no puedo usar la expresión ¡tio! o el verbo currar porque en países latinos no se usa

María José: Ah! Eso es super interesante también!! Aprendes mucho sobre el español de otras partes

Shiro: tener cuidado con la palabra coger porque en argentina es follar... no se, traduciendo no solo aprendes inglés, tambien aprendes español neutro >.<

María José: eso es porque te lo corrigió alguien del otro grupo, supongo

Shiro: siiii, y personas de mi fansub que vieron la traducción me lo fueron diciendo en plan: ¿por qué pones tio si no es su tio? o algo así jaja

María José: JAJAJAJAJA!!! Y qué pones ahora?

Shiro: suelo poner tipo >.<

María José: claro... colega/chaval/tronco... a lo mejor son españolas!

Shiro: este tipo es un idiota
si si y por ejm pararse en latino es levantarse
piso es suelo
las latinas las identifico antes, en el video que te haga de corrección de la traducción de un muchacho colombiano seguro que sale
y ya ves como las voy cambiando y corrigiendo

El llamado *español neutro* de los fans hispanos del manga no es una variedad artificial o un sistema reificado: no aspira a equipararse a una suerte de lengua estándar estrictamente regulada y controlada dentro del *fandom* y elaborada a partir de la selección de elementos lingüísticos representativos de las distintas modalidades de español. Los *scanlators* son conscientes de que las divergencias dialectales del español son amplias y de que estas tienen escasa representación en el grupo. Por ejemplo, en el periodo de la recogida de datos, los miembros procedían de cinco países en total: Argentina, Chile, Colombia, España y México.

El grupo no lleva a cabo tareas de planificación lingüística al respecto, sino que en muchas ocasiones los acuerdos lingüísticos se deciden en breves interacciones espontáneas entre dos o tres miembros: “siiii, y personas de mi fansub que vieron la traducción me lo fueron diciendo en plan: ¿por qué pones tio si no es su tio? o algo así jaja”. No hemos encontrado en ningún momento opiniones o motivos ideológicos

ligados a cuestiones de estatus o prestigio lingüístico en el *fandom* del manga por los que los miembros deseen lograr un modelo unitario de lengua española.

Más bien, la etiqueta *español neutro* engloba todas las decisiones lingüísticas negociadas entre los diversos *scanlators* hispanohablantes en su empeño de emplear un lenguaje con el que ninguno de sus lectores (ej.: argentinos, bolivianos, chilenos, colombianos, españoles, mexicanos, peruanos, uruguayos, venezolanos, etc.) se sienta excluido. Es un fenómeno variable y en constante cambio, aunque algunas de estas decisiones quedan sedimentadas en el grupo (ej.: “aprendi que por ejm no puedo usar la expresión ¡tio! o el verbo currar porque en países latinos no se usa”; “tener cuidado con la palabra coger porque en argentina es follar...”).

El *español neutro* emerge cuando dos o más *scanlators* establecen relaciones entre sus repertorios lingüísticos individuales (formados por unidades de diversas variedades, registros y estilos) para identificar y suprimir aquellos modismos y otros usos lingüísticos privativos de áreas dialectales específicas del español. Cuando revisa las traducciones que realizan *scanlators* de otros países, Shiro corrige las expresiones que cree que pueden resultar extrañas a los lectores españoles (ej.: “en el video que te haga de corrección de la traducción de un muchacho colombiano seguro que sale y ya ves como las voy cambiando y corrigiendo”). También recibe avisos de estos *scanlators* cada vez que ella emplea expresiones particulares del español de España sin percatarse (ej.: “yo se que palabras latinas no quedan bien en español neutro, pero no se tanto de las españolas porque de las españolas no me doy cuenta >.<”). De este modo, cooperan para intentar lograr un lenguaje deslocalizado que se adapte al mayor número posible de fans hispanos. La construcción y uso del *español neutro* está restringido al lenguaje escrito (no existe una “pronunciación neutra”) y, concretamente, a la traducción de cómics. Ni los *scanlators* ni los fans hispanos lo emplean para comunicarse entre ellos en chats o foros en línea.

Las negociaciones sobre el *español neutro* se generan en breves interacciones de varios tipos:

- En *feedback* ofrecido tras la lectura de mangas realizados por otros miembros. La única evidencia que tenemos al respecto es la afirmación de Shiro en el fragmento comentado de la entrevista en Facebook Chat (“siii, y personas de mi fansub que vieron la traducción me lo fueron diciendo en plan: ¿por qué pones tío si no es su tío?”).
- *A través de conversaciones metalingüísticas entre scanlators en Facebook Chat.* Cuando un traductor tiene dudas sobre alguna transferencia del inglés al español, la comparte en el chat. Ilustramos un episodio de este tipo en el siguiente fragmento tomado de una conversación entre los miembros (chat del grupo 14.04.2015):

Bulma: como traduzco “you are crossing the line”

Ari: Estás cruzándote la línea o Te estás pasando de la raya -aunque creo que eso ya es muy mexicano jajaja

Shiro: por aquí también se dice

Bulma: gracias entonces pondre esa, suena mas urbana

Shiro: Si

En el fragmento, Bulma (traductora colombiana) solicita ayuda para traducir la frase “you are crossing the line”. Ari (mexicana) sugiere dos posibles traducciones: la primera es más literal y, por tanto, potencialmente más comprensible para todos los lectores (“estás cruzándote la línea”); la segunda es más coloquial y, por tanto, más potencialmente específica de una variedad del español (“Te estás pasando de la raya -aunque creo que eso ya es muy mexicano jajaja”). Cuando Shiro (española) confirma que la expresión se usa también al otro lado del Atlántico, Bulma se siente autorizada para emplearla en su traducción y apoya su decisión aludiendo a otro de los criterios expuestos anteriormente: la orientación hacia un *registro urbano*. Shiro suscribe la elección.

- *Durante las tareas de corrección de mangas.* Por ejemplo, en un vídeo de pantalla en el que corrige un *manhwa* traducido por un *scanlator* colombiano (grabación de pantalla 26.10.2014), Shiro sustituye los pronombres *usted* y *ustedes* (y las desinencias verbales que concuerdan con ellos) por *tú* y *vosotros*. Mientras realiza estas modificaciones, nos explica:

Vamos a cambiarle el *usted*, que es muy típico de países latinoamericanos, pero en español neutro no se usa. Es un manga informal y es mejor usar la segunda persona... el *tú*. A no ser que sea algo de respeto, pero bueno, no es el caso. Los personajes son amigos. El *tú* está bien.

Tras la tarea de corrección, Shiro envió un email al traductor para informarle de que, según los acuerdos previos y las costumbres de los *scanlators*, el *ustedeo* informal está excluido en el *español neutro* de las traducciones.

- *A través del intercambio de recursos lingüísticos en línea.* Los *scanlators* buscan información en la red sobre las distintas variedades del español y la comparten en el muro de su página de Facebook o en el chat. Por ejemplo, en un vídeo (grabación de pantalla 17.03.2015), Shiro nos mostró una publicación en línea sobre expresiones particulares del español de España que habrían de evitarse en las traducciones:

Mira, encontré un artículo aquí de modismos españoles. [...] Y no sé, es muy útil porque es... Muchas frases que utilizamos los españoles de España y que no las entienden, bueno, [...] en otros países sudamericanos. Entonces, desde que las he leído, pues intento no usarlas en... en los cómics, vamos. Eeeh... Hay muchas muy obvias, ¿no? Pero bueno, por ejemplo al español no le parece *bien*, le parece *guay*. No sé, no me parecía que era una palabra tan extraña. *Marujear* tampoco me parecía una palabra tan extraña, y cosas así.

Mostramos una captura de pantalla del recurso en la figura 37.

Portada>Noticias

spanish.china.org.cn | 13. 03. 2015 | Editor: Eva Yu



El raro español de los españoles

Palabras clave: El raro español de los españoles

El español es una lengua con una fraseología inmensa, estimulada por los muy diferentes lugares en los que se habla, y los españoles no escapan a esto, pues diariamente utilizan expresiones que pueden dejar "como el dos de oros" (con los ojos muy abiertos por la sorpresa) a quien las escucha. Así pues, en ocasiones no basta con tener un conocimiento general del idioma para introducirse con éxito en una conversación entre españoles. Les dejamos aquí una lista con algunas expresiones comunes de las que los españoles suelen hacer uso:

1. El español no está borracho.

Va pedo.

2. Al español no le parece bien.

Le parece guay.

3. Al español no le da vergüenza.

Le da palo y se queda cortado.

Figura 37. Recurso en línea sobre el español de España

Unos días después, en una conversación entre miembros (chat del grupo 28.03.2015), observamos que Shiro compartía el vínculo al recurso en línea con sus compañeros y comentaba su utilidad para las tareas de traducción. La publicación desencadenaba una discusión acerca de la extensión dialectal de algunas de las expresiones allí contenidas.

La búsqueda de un *español neutro* orienta las decisiones lingüísticas de los traductores del grupo de Shiro. Sin embargo, en algunos casos este criterio entra en tensión con otras normas, expectativas y convenciones semióticas que organizan las tareas de traducción. En concreto, el afán de lograr un *español neutro* frecuentemente entra en conflicto con el de recrear un *registro urbano*, especialmente cuando los *scanlators* se enfrentan a la traducción de expresiones malsonantes del inglés. En la figura 38, formada por capturas tomadas de un vídeo de pantalla (grabación de pantalla 14.01.2015), ilustramos el fenómeno:



Figura 38. Conflicto entre la aspiración a un español neutro y la recreación de un registro urbano en la traducción de expresiones malsonantes

La figura está formada por la versión en inglés (texto de origen) y la versión en español (traducida por Shiro) de una viñeta de un *manhwa*. En la viñeta, los protagonistas del cómic han quedado encerrados en una sala y son incapaces de abrir la puerta. En sus dos intervenciones, el protagonista profiere juramentos. En la versión en inglés, estos juramentos tienen la misma forma (“Damn it!”). Sin embargo, en la versión en español Shiro ha empleado dos expresiones diferentes: “¡Joder!” y “¡Maldita sea!”. La traducción de “Damn it!” por “¡Joder!” llamó nuestra atención, ya que Shiro había expresado recurrentemente que está “acostumbrada” a no usar esta expresión (y otras como *cojones* y *hostia*) en sus traducciones, ya que “es totalmente español de España”

(grabación del móvil 07.05.2015). En lugar de estas expresiones, suele traducir *damn it*, *fuck* y otros juramentos por las expresiones *maldita sea* y *maldición*. Sin embargo, esta costumbre presenta dos inconvenientes: a) menoscaba la variedad léxica del cómic y la viveza de los personajes, especialmente en situaciones como las del ejemplo, en las que el personaje profiere varios juramentos seguidos y la repetición de las mismas palabras puede crear la impresión de pobreza expresiva (Shiro se queja de esto en el vídeo: “Voy a buscar algún sinónimo que no sea *maldición* porque es que siempre es *maldita sea* o *maldición* [risas]”); y b) estas expresiones se consideran expresiones “muy flojas”, poco propias de un registro callejero o urbano.

En el vídeo, Shiro busca traducciones alternativas a *damn it* y a *darn it* en Google Traductor (figura 39). Este le sugiere varias opciones (ej.: *caramba*, *caray*, *zurce*), pero Shiro descarta todas ellas (ej.: “*Caramba* no... No le pega a un mafioso [risas]”).

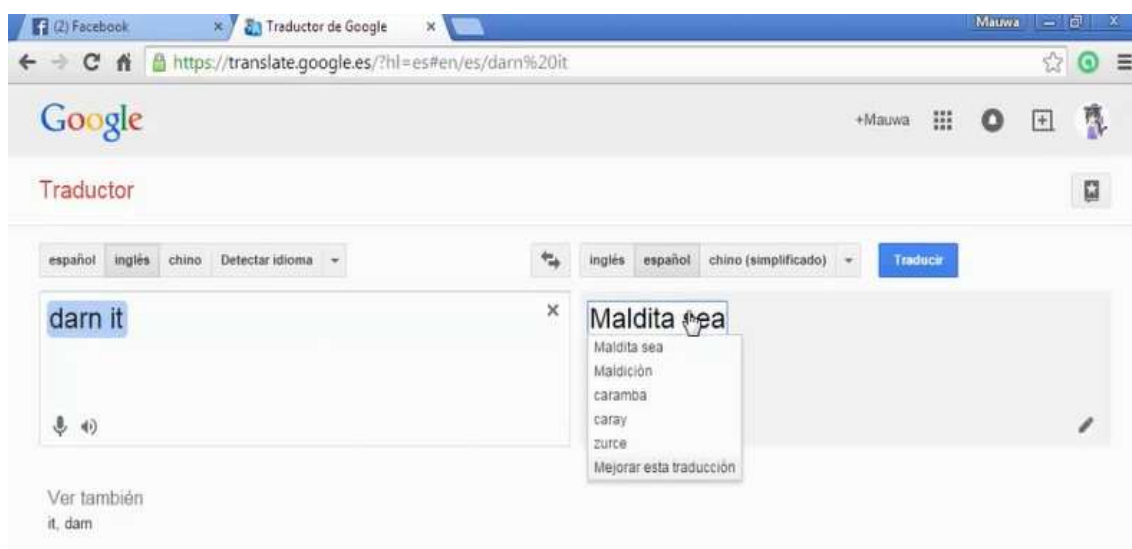


Figura 39. Consulta en línea de traducciones posibles de “damn it” y “darn it”

Shiro es consciente de que seleccionar recursos lingüísticos para construir un español comprensible y más o menos representativo de todos los hispanohablantes resulta más fácil en registros formales y cultos que en registros coloquiales, juveniles y callejeros, pues los usos lingüísticos englobados en estos registros suelen ser de uso muy localizado. Las expresiones más extendidas o deslocalizadas como *maldición* o *maldita sea* suenan eufemísticas, decorosas, suaves y políticamente aceptables y se oponen al

deseado *registro urbano* de los mangas. Por esta razón, no tiene problemas en introducir de vez en cuando expresiones soeces más locales como *joder* (del mismo modo que otros traductores latinoamericanos de su grupo emplean ocasionalmente *carajo* o *pendejo*). Para los *scanlators* el logro de un *español neutro* representativo de todos los lectores es un criterio que orienta sus decisiones (y que en ocasiones se opone a otros criterios), más que una variedad normativa artificial.

Por último, la búsqueda del *español neutro* es una diferencia fundamental con las traducciones profesionales de manga. Las editoriales oficiales localizan o adaptan las traducciones a los públicos nacionales: “Si tú lees, [las traducciones profesionales] están demasiado... por diferenciarlos del español latino para que la gente no se pueda comprar una versión u otra, eeh les ponen expresiones demasiado españolas y pierden el sentido” (entrevista 11.12.2014). Shiro define el lenguaje de las traducciones oficiales como “lo más contrario al español neutro que hay” y explica que, a ojos de los fans, es un español “estúpido”, “raro” y “que no queda bien” (grabación del móvil 07.05.2015). Contrariamente a lo que ocurre en las traducciones a cargo de editoriales oficiales, la construcción de un español lo más deslocalizado posible no es percibida como una pérdida de identidad cultural en el *fandom*, ya que los conceptos de nación o de lengua nacional son irrelevantes para la identidad del fan. Más bien, el *español neutro* acrecienta su sentimiento de pertenencia a un colectivo globalizado y evita tener que realizar distintas adaptaciones para cada uno de los países hispanohablantes, con la consecuente inversión de tiempo y energía que ello supondría.

12.5 La profesionalidad: cuidar la presentación

Como ocurre en el *fansubbing*, el *fandubbing* y otras prácticas de *fantranslation*, los grupos de *scanlation* penetran gradualmente en un espacio previamente reservado a los traductores y editoriales profesionales y mantienen una relación compleja con estos (Lee, 2012; O’Hagan, 2008). Los *scanlators* defienden el derecho de todos los fans a tener acceso al mayor número posible de cómics (desde los más populares hasta los más

restringidos) en la lengua que ellos prefieran en el mínimo plazo de tiempo posible desde su publicación en su país de origen. Por ello, comprenden su actividad como una solución transitoria a la ineficacia de las industrias culturales oficiales para satisfacer las necesidades de los fans. Al mismo tiempo, los *scanlators* aprecian la labor divulgativa de las editoriales oficiales, que acercan el manga al público general, y argumentan que con sus actividades de traducción fan contribuyen a protegerlas. Esgrimen tres razones principales:

a) Les dan pistas sobre los gustos de la audiencia. En palabras de Shiro:

Si... a ver, yo soy muy pro-cultura pero yo creo que en este caso se ayuda más que se perjudica porque de hecho, si te vas a la pag de Ivrea manga, siempre preguntan antes de lanzar un manga porque no pueden ir a ciegas (entrevista 05.10.2014).

b) Retiran de sus webs aquellos cómics que se hayan licenciado en su idioma y, así, evitan cualquier interferencia con los intereses comerciales de las editoriales.

c) Animar a los lectores a comprarse los mangas legales (o licenciados). Por ejemplo, durante el trabajo de campo observamos que Shiro añadió un mensaje para los lectores al final de 9 capítulos de manga que tradujo y editó: “No te lo descargues si se licencia en tu país. Cómpralo y así ayudarás al *mangaka* para que siga escribiendo”.

Por otro lado, el coleccionismo de mangas (licenciados) en formato papel constituye otra forma de capital en el *fandom*: “Los mangas son caros y... en mi ciudad tampoco son fáciles de conseguir. No los encuentras en las librerías normales. Pero, claro, a todos nos gusta tener nuestra pequeña colección... y luego ya la vas ampliando como puedes” (entrevista 10.06.2016). La afición por coleccionar mangas en papel no se debe a que los fans consideren que las traducciones oficiales son de mejor calidad en todos los aspectos; más bien es una manera de lograr estatus por la acumulación de objetos materiales valorados en el *fandom*.

Como hemos visto, los *scanlators* y los lectores aficionados han desarrollado nociones particulares sobre lo que constituye un producto de *calidad*. Algunas de las cualidades

que los fans valoran en la traducción de los mangas se alejan de los criterios de las editoriales profesionales y esta distinción se plasma en las decisiones semióticas de los *scanlators*, tal y como hemos ilustrado en secciones anteriores (por ejemplo, el aprecio por la autenticidad cultural se refleja en el tratamiento extranjerizante de las onomatopeyas). Junto a estas cualidades particulares de las traducciones fan, los *scanlators* del grupo de Shiro valoran otras cualidades que sí están presentes en las traducciones profesionales y que tienen que ver sobre todo con el cuidado de la presentación. Por ello, tratan de realizar traducciones y ediciones que favorezcan la legibilidad y que den la impresión de pulcritud y esmero. Los *scanlators* invierten tiempo y recursos en compensar las limitaciones técnicas (ej.: en la resolución de las páginas escaneadas con las que trabajan) para crear productos visualmente comparables a los de las editoriales oficiales.

En el caso de Shiro, esta preocupación por la presentación se materializa en la limpieza cuidadosa y el retoque visual de las páginas escaneadas, en la corrección ortográfica y en la colocación de los textos en los globos en posición centrada y enmarcados por márgenes amplios.

12.5.1 Limpiar y retocar las páginas escaneadas

Cuando Shiro realiza tareas de limpieza, emplea Photoshop para eliminar el ruido de las imágenes digitales. En un vídeo de Camtasia que realizó para responder a unas preguntas que le habíamos enviado sobre la limpieza de mangas, Shiro nos explica que el ruido (o, en sus palabras, los “pequeños puntitos grises”) que se forma alrededor de las líneas de las viñetas en el proceso de escaneo y manipulación de las páginas originales no estorba la lectura, pero se considera antiestético e indeseable (grabación de pantalla 15.11.2015). Por ello, los miembros que actúan como *cleaners* en el grupo instalan y aprenden a manejar herramientas adicionales en Photoshop (como los filtros Topaz) para lograr imágenes más definidas y “profesionales”. En la figura 40 reproducimos dos versiones de la misma viñeta de un *manhwa* según aparecen en el

vídeo de pantalla citado. La primera viñeta pertenece a la versión en inglés del *manwha* que sirve como texto de origen y la segunda pertenece a la versión limpiada por Shiro.



Figura 40. Viñeta limpiada por Shiro

Shiro ha escogido estas viñetas para mostrarnos su minucioso trabajo para mejorar la calidad de la imagen y, con el cursor, nos señala las zonas donde los cambios son más perceptibles: el cabello del personaje femenino y el techo. Al tiempo, explica:

La misma imagen está mucho más blanca, mucho más nítida [...] Para que sea como... la máxima calidad que podamos darle, para que sea como leer un manga comprado. No vamos a llegar nunca a la calidad de unas buenas *scan*... Bueno, todo depende mucho del material con el que contemos desde el principio, pero... pero bueno. Es importante ¿no? Es una parte muy importante de los mangas... una buena limpieza.

La labor de los *cleaners* es muy apreciada en el *fandom*, pues requiere mucha pericia técnica y cuidado a la hora de eliminar el ruido sin desdibujar la expresión de los personajes. Cuando realiza labores de limpieza, Shiro también elimina las marcas de agua presentes en algunas páginas escaneadas, pues, además de deteriorar el aspecto de los dibujos, estas ponen de relieve el uso ilícito que los *scanlators* hacen del material. Por último, cada vez que elimina algún elemento (marcas de agua, sellos editoriales, texto en inglés) reconstruye las partes del dibujo afectadas por el borrado digital.

12.5.2 Cuidar la corrección ortográfica

Shiro considera que la corrección ortográfica no es fundamental para la comprensión del texto, pero contribuye a construir una imagen de profesionalidad: “igual que no te compras un libro con faltas de ortografía porque sería cutrísimo, nosotros también cuidamos la ortografía” (entrevista 10.06.2016).

Esta orientación hacia el estándar, la formalidad y la normativa en la ortografía se opone a otras convenciones de la traducción de cómics que afectan a otros niveles de la lengua y que apuntan a un espíritu informal y subcultural (ej.: profusión de expresiones coloquiales e, incluso, malsonantes). El contraste refleja la particular concepción de los *scanlators* sobre sus proyectos que, por un lado, se inscriben dentro del ámbito vernáculo del *fandom* y, por otro lado, se distribuyen a nivel global y logran audiencias comparables a las de las editoriales comerciales de manga. Así, el grupo de Shiro, considerado “mediano” en tamaño e importancia dentro del *fandom* por sus miembros, contaba con más de 4.000 seguidores en Facebook y más de 1.000.000 de páginas vistas en el blog el 30 de Junio de 2015.

En situaciones de comunicación interpersonal relajadas, como las conversaciones digitales con los fans lectores en Facebook o en el blog, Shiro ve las faltas de ortografía como irrelevantes, si son accidentales. O incluso como positivas, si son rupturas intencionadas e innovadoras de las reglas para proyectar una imagen juvenil, subalterna y rebelde. Sin embargo, estas evocan imágenes de incultura y negligencia cuando ocurren en productos de consumo cultural que aspiran a circular más allá de la esfera cotidiana, personal o privada. Según Shiro, cuando un grupo de *scanlation* no cuida la ortografía en los cómics que publica, su imagen se deteriora en el *fandom*: “Hay otros mangas que da pena leer, pero en nuestro fansub al menos intento que esa parte este bien, aunque algo se pueda escapar” (entrevista 25.10.2014).

Las diferencias en el grado de adherencia o desvío respecto a las reglas ortográficas según la situación comunicativa reflejan que Shiro y sus compañeros no conciben la ortografía como un conjunto de reglas fijas y predeterminadas, sino como un uso social y contextualmente situado consistente en la manipulación de la forma de los textos para

construir identidades individuales y colectivas específicas (Sebba, 2010). En el caso de la traducción y distribución de mangas, los *scanlators* se alinean con las actitudes características de los ámbitos sociales dominantes (institucionales, profesionales, comerciales) por: a) el carácter público de sus productos; b) el contacto de los lectores aficionados con traducciones oficiales (con las que pueden establecer comparaciones); y c) sus aspiraciones de ampliar sus audiencias. Las relaciones que establece el *fandom* con espacios más socialmente regulados y públicos conducen a los *scanlators* a vigilar su ortografía por el temor a ser tachados de analfabetos por actores sociales ajenos.

La observancia de las reglas de ortografía del español estándar, que se presupone en cualquier traducción oficial, no resulta tan fácil de lograr en el grupo de Shiro, ya que está formado por individuos de nacionalidades, lenguas maternas, estratos sociales y niveles de estudios muy diversos. Para evitar las faltas, los *scanlators*: a) someten las traducciones a procesos de corrección; b) emplean diccionarios en línea y aplicaciones de corrección ortográfica en los procesadores de textos; y c) comparten recursos en línea con información metalingüística sobre faltas ortográficas recurrentes en los cómics traducidos por fans.

Por ejemplo, Shiro reconoce que se revisa la ortografía de los capítulos que traduce en aquellos proyectos en los que colabora con *scanlators* de otros grupos: “En los proyectos en *joint*, Ayame [...] siempre me corrige los caps [...] pero no la traducción en sí, sino que todo esté en un español sin faltas de ortografía” (entrevista 09.03.2015). Y la figura 41 presenta uno de los recursos sobre ortografía compartidos por el grupo:



Figura 41. Recurso ortográfico compartido en Facebook

La figura muestra una captura de pantalla de una publicación de Akira en la página de Facebook del grupo de *scanlation* de Shiro (captura de pantalla 11.04.2015). En su publicación, Akira llama la atención de sus compañeros sobre un error de acentuación recurrente en las traducciones fan de manga y les proporciona un vínculo a un artículo elaborado por la Real Academia Española. La publicación recibe comentarios positivos de varios miembros (Shiro entre ellos). Cabe destacar dos aspectos de la publicación y sus comentarios: a) la asociación ideológica entre ortografía y calidad profesional, evidente sobre todo en las palabras de Akira (“El objetivo de esto es que tengamos un

trabajo de mayor calidad”) y de Shiro (“Ka ortografía es siempre algo a tener en cuenta para un trabajo mejor xD”); y b) las dificultades percibidas para armonizar el criterio de corrección ortográfica (ligado a la idea de estándar lingüístico) con la construcción de un *español neutro* (“No sé si la RAE tiene vigencia en latinoamerica, la verdad. Pero espero que sí, porque como tengas que tener en cuenta cosas como estas entre países ya si que es imposible llegar a un español neutro”).

12.5.3 Centrar los textos y dejar márgenes amplios

En los vídeos de pantalla observamos que Shiro aumentaba recurrentemente el espacio dedicado a los márgenes en los globos con respecto a las versiones de salida, aunque eso requiriese disminuir el tamaño de letra de los textos, tal y como mostramos en la figura 42.



Figura 42. Ampliación de los márgenes en el globo

La figura está compuesta por la versión en inglés (de origen) y la versión en español (editada por Shiro) de la misma viñeta de un *manhwa* coreano (página escaneada 30.10.2014) y muestra cómo nuestra participante ha reducido el tamaño de letra del texto del globo y lo ha espaciado de manera que queden amplios márgenes a ambos lados. Ante la regularidad del procedimiento, preguntamos a Shiro si era una acción inconsciente o intencional. Las palabras de Shiro fueron las siguientes:

No quiero romper la armonía, entonces intento que se respeten los márgenes por arriba, por abajo, que la letra quede centrada. De hecho, yo he hecho tutoriales dentro de mi *fansub* y les he dado instrucciones porque he visto otros *fansub* que ponen la letra justificada. Eso queda un poco muy *coppypaste* en algunos mangas y a mí eso no me gusta. Entonces yo quiero que sea lo más oficial o profesional posible y lo más parecido a lo que pueda salir de una editorial. [...] Es bastante parecido si tú ves las versiones ilegales y las versiones legales que luego se licencian son bastante parecidas tanto en letra como en márgenes como... Eso se hace bastante de manera bastante profesional para ser algo gratuito (entrevista 11.12.2014).

Destacamos dos aspectos de la cita: a) para Shiro, la configuración de los márgenes y la disposición centrada del texto (sobre la que la propia participante llamó nuestra atención) son acciones deliberadas para mantener el equilibrio visual de la composición y para que el texto parezca elaborado con la misma capacidad y aplicación que emplearían los profesionales; y b) la importancia de evitar la indeseada sensación de amateurismo es tal que Shiro ejerce su autoridad en el grupo para adiestrar al resto de *scanlators* en el procedimiento.

12.6. La originalidad estética: aportar “un toque artístico”

Los *scanlators* emplean recursos visuales (fuente de letra, color, tamaño) para aportar significado al manga y adornar su aspecto. Mediante el énfasis en la “forma” (grabación de pantalla 28.10.2014), los *scanlators* persiguen fines comunicativos, socioculturales y estéticos como: a) aportar sus propias interpretaciones y respuestas emotivas sobre el texto original; b) reinventar y añadir valor al manga (pues sus transformaciones superan el formato y la apariencia planeados por el autor original y, en opinión de los fans,

“mejoran” el material y enriquecen las experiencias lectoras); y c) presentarse a sí mismos como individuos imaginativos y con talento artístico.

Gracias a las tecnologías digitales, que proporcionan a los usuarios maneras nuevas y sencillas de realizar y compartir actividades creativas, los *scanlators* asumen el rol de artistas fan. Como ocurre en las prácticas de *fanfiction*, *fanfilm* o *vidding*, estas actividades creativas, muy valoradas entre los aficionados, no se basan en generar nuevos materiales desde cero sino en la remodelación de materiales de la cultura popular (Burgess, 2006). Además, esta remodelación no es fruto exclusivo del ingenio individual, sino que se atiene a un conjunto de normas, convenciones, orientaciones estéticas y conocimientos compartidos en el *fandom*.

El cuidado de la estética se manifiesta en dos prácticas: el empleo de diferentes recursos tipográficos y el coloreado digital de páginas aisladas de los cómics.

12.6.1 Variar la tipografía

Cuando edita traducciones, Shiro emplea una amplia gama de fuentes tipográficas, tamaños de letra y colores (de la escala de grises). Esas decisiones semióticas desempeñan diversas funciones.

En primer lugar, las elecciones tipográficas transmiten información metanarrativa:

Intento usar varias fuentes siempre, para darle emoción, porque no solamente se transmite con el lenguaje. También se transmite mucho a través de las fuentes. Tienes que usar buenas fuentes, fuentes distintas para expresar cosas distintas. Aquí, si lo quieres poner... algo para llamar la atención, pues en negrita o... otra fuente más grande. [...] Todo depende lo que yo quiera transmitir (grabación de pantalla 15.11.2015).

Principalmente las elecciones tipográficas transmiten información sobre varios aspectos, como mostramos en la tabla 20:

Información transmitida en las elecciones tipográficas	Citas de Shiro (evidencia)
Tema del manga	Cuando estuve traduciendo y typesetting [título del cómic], que es un manga de vampiros, <i>manhwa</i> de vampiros, yo cuando cortaban las venas o iban a hacer algo así buscaba una fuente que tenía como gotitas de sangre... cuando estaban diciendo algo terrorífico usaba una fuente que era como letras así de pesadilla (entrevista 11.12.2014)
Emociones de los personajes	Hay fuentes que, por ejemplo, están como temblando que también las he utilizado cuando hay alguna parte en que tiemblan los personajes (entrevista 11.12.2014)
Volumen de la voz	Cuanto más grande es la letra más fuerte está hablando el personaje (entrevista 11.12.2014)
Importancia de la información	Aquí por ejemplo, quiero destacar esta palabra, pues la pongo en cursiva, en negrita y un punto más alto (grabación de pantalla 15.11.2015)
Tipo de información	En nuestro fansub ponemos... ponemos el monólogo interior en gris para diferenciarlo de los diálogos (entrevista 11.12.2014)
Movimiento, actitud o energía de la acción en las onomatopeyas y mimesis	No me gusta la fuente que han puesto los ingleses en esta onomatopeya. Es muy... muy brusca. La voy a cambiar. [El personaje] está agitando el paño un poco para borrar la pizarra. No creo que se esté dejando la piel en ello tampoco (grabación de pantalla 19.03.2015).

Tabla 20. Funciones de las elecciones tipográficas

En segundo lugar, las convenciones tipográficas varían ligeramente entre grupos de *scanlation*. Forman parte del estilo de cada grupo y, por tanto, contribuyen a marcar la autoría colectiva del proyecto. Según Shiro, cada grupo tiene “sus propias reglas” (entrevista 11.12.2014): el grupo de Shiro señala el monólogo interior aplicando el color gris claro al texto mientras otros grupos lo señalan mediante las minúsculas, por ejemplo. Los grupos también tienen preferencias por unas fuentes tipográficas en lugar de otras para los diálogos dentro de los globos, los diálogos fuera de los globos y los monólogos interiores, pero dejan completa libertad en las onomatopeyas y las mimesis:

Luego, dentro de cada *fansub*, pues hay unas letras que son como básicas. Por ejemplo en el nuestro está la *Meanwhile* [...]. Ahora también usamos como letra base para los pensamientos fuera de globos o lo que sea la *Marker*. [...] Y para los textos que van fuera, aquí, pequeños, como... suspiros o lo que sea, usamos la *Segoe Print*. Así, porque creemos que se quedan

bastante bien. [...] Eeem, pensamientos dentro de globos usamos la misma, la Meanwhile, pero en clarito, en gris clarito. Lo demás, onomatopeyas, sobre todo onomatopeyas, es a libre elección del *typesetter*. Tenemos un montón de letras, y nos vamos descargando cada día más y tú vas eligiendo dependiendo de cuál pegue [...] La que no vamos a usar es la Comic Sans que, aunque ponga la palabra cómic, no queda bien para un manga (grabación de pantalla 15.11.2015).

En tercer lugar, la variedad tipográfica sirve a Shiro para, en la medida de lo posible, proporcionar a sus lectores experiencias de lectura parecidas a las que tienen las audiencias japonesas, chinas y surcoreanas:

[Los mangas] intentan expresar mucho, tanto con su dibujo como con los planos, como con los fondos y también con las fuentes. Lo que pasa es que nosotros, al traducir, perdemos las fuentes. Pero si tú ves los mangas originales del japonés, vas a ver mucho que las fuentes también juegan un papel a la hora de expresar y de comunicar. Lo que pasa es que, claro, tendrías que ver los *kanjis* originales, pero juegan mucho con todo eso (entrevista 11.12.2014).

Para intentar compensar la pérdida que supone la sustitución de las fuentes originales en las traducciones, los miembros del grupo de *scanlation*:

- a) animan a sus *typesetters* a emplear numerosas fuentes tipográficas (sobre todo en las onomatopeyas).
- b) investigan en repositorios de recursos tipográficos (ej.: www.dafont.com) nuevas fuentes desconocidas para el grueso del grupo y las comparten en los espacios comunes.
- c) penalizan a aquellos *typesetters* que emplean solo tres o cuatro fuentes en un capítulo de manga.

Por último, Shiro considera que la función más importante de los recursos tipográficos es seducir visualmente al lector: “Creo que la estética es muy importante para leer un manga [...] Por eso cogemos letras bonitas, nos preocupamos en cambiar la letra” (entrevista 11.12.2014). Los fines estéticos mueven las elecciones en cuanto a la fuente, el color, el tamaño y la disposición de las grafías. Durante la traducción y edición de un manga registrado en un vídeo de Camtasia (grabación de pantalla 28.10.2014), Shiro nos muestra cómo modifica el aspecto tipográfico de una mimesis hasta que considera

que este es agradable a la vista y armónico con el resto de elementos visuales, tal como se muestra en la figura 43.



Figura 43. Pasos de la composición tipográfica de una mimesis

En la figura se muestra la secuencia de acciones (que hemos numerado como 1, 2 y 3) que sigue Shiro para transformar la apariencia visual de la mimesis *agarrar*, que representa la acción del personaje masculino en la viñeta. En el vídeo, Shiro nos explica que el *typesetting* es la tarea más “divertida” del *scanlation* porque deja mucho espacio para la libertad creativa y la “innovación”, sobre todo en las onomatopeyas y mimesis. En palabras de Shiro: “Te dejan tu libre elección, la que tú quieras siempre que quede bien”.

Durante la secuencia de acciones, Shiro describe sus decisiones en voz alta: en 1) Shiro argumenta la elección de la fuente aludiendo sencillamente a su belleza visual: “Siempre intentamos que sean letras bonitas para los mangas. Esta fuente, pues como ves es muy bonita”; en 2), Shiro justifica el cambio de color de las letras por su armonía con los motivos decorativos del fondo y por el efecto llamativo sobre el lector: “para hacerla más divertida o más distinta, vamos a ponerla en blanco, con los fillos negros [...] Yo creo que así queda bien con el fondo de flores”; y en 3), mientras aumenta el tamaño de las letras, las arquea y las coloca diagonalmente, vuelve a aludir a la función estética de los recursos tipográficos:

Sobre todo que sea agradable a la vista. Esto por ejemplo vamos a girarlo. Tienes que ir viendo que vaya quedando bien, no sé. Hacerlo un poco divertido, porque quieras que no, es algo ameno de leer entonces tienen que tener algo de forma [...] Siempre lo dejamos con el mejor aspecto posible. [...] Siempre que quede bonito.

Shiro valora la originalidad en la tipografía, aunque reconoce que, con la práctica repetida, ha desarrollado un repertorio propio de recursos favoritos y un estilo visual individual y reconocible en el *fandom*, como la marca de un artista:

Al final cuando tú acabas *typesetting* bastante, acabas teniendo tu estilo... tus letras fetiche. Entonces siempre sueles utilizar prácticamente las mismas. A mí me gusta mucho innovar con las onomatopeyas, pero tengo que reconocer que acabo usando las que más me gustan [...] Creo que los que más nos leen pueden hasta reconocer mis mangas [risas].

12.6.2 Colorear páginas concretas

A partir del quinto mes de trabajo de campo, Shiro empieza a colorear digitalmente una página de cada capítulo que traduce y edita (en la versión de origen en inglés estas páginas están en escala de grises). En la figura 44 reproducimos la primera página que Shiro colorea en un vídeo de pantalla y la correspondiente página de salida en inglés (grabación de pantalla 11.02.2015):



Figura 44. Página de manga coloreada con Photoshop

En el vídeo, Shiro nos explica que la novedad se debe a que a lo largo de estos meses ha mejorado su manejo del Photoshop, de manera que se siente capacitada para realizar coloreados sencillos de páginas seleccionadas de manga, aunque todavía sea un poco “noob” (inexperta) como colorista. Para ella, el coloreado es, junto con la composición tipográfica, la tarea más artística del *scanlation* y permite demostrar al resto del *fandom* el talento y la sensibilidad individuales:

Cada persona tiene su arte y su manera de colorear y creo que es lo bonito de esto, que cada colorista le dé su toque al manga, con su gama de colores, sus brillos y su manera de dar vida y color a los personajes.

Los coloreados sirven para destacar escenas significativas de la historia y aportan un toque creativo a los proyectos: “queda más bonito”; “alegra la lectura”; “a todo el mundo le gusta encontrar alguna página coloreada”. También comenta que hay otros

miembros del grupo con amplios conocimientos de Photoshop que realizan coloreados digitales, pero, debido a la inversión de tiempo que requiere esta tarea, el grupo de Shiro ha determinado que solo incluirá una página coloreada en cada capítulo publicado.

Frecuentemente los miembros del grupo en su conjunto determinan qué páginas del manga deben ser coloreadas. Sin embargo, en este caso Shiro seleccionó esta escena, puesto que también se encarga de la traducción y la composición tipográfica del manga y es el miembro más familiarizado con el material. La eligió porque representa el primer beso entre los protagonistas de la historia.

Respecto a su estilo particular de colorear, Shiro nos explica que intenta que sea suave y delicado, “con algún contraste de color”. Cuando le preguntamos acerca de la elección de colores, responde:

No sé [...] Lo que está claro es que en un *shōjo* tienes que usar colores suaves: rosas, pastel, brillos, cosas de estas [...] En este a lo mejor le di un toque más de inocencia a la *bishōjo* y un toque más de misterio al chico porque es un personaje mágico [...] pero en un *shōjo* no vas a usar colores tétricos. Eso está claro (entrevista 10.06.2016).

Respecto al anómalo color de ojos del personaje masculino, comenta: “eso no es raro en los mangas. No sé si has visto alguno. (...) Es normal que los personajes tengan el pelo o los ojos de colores raros”.

Shiro tiene conciencia de haber desarrollado un estilo de coloreado original, propio e identificable, que se inscribe en unos parámetros culturales comunes, como: a) el lenguaje visual del manga (uso recurrente de brillos intensos en las pupilas, colores no convencionales para el cabello y los ojos); b) adecuación a cada género y sus convenciones (el *shōjo*, de trama romántica y dirigido a chicas adolescentes, usa preferentemente colores cálidos, suaves y pastel); y c) los conocimientos compartidos en el *fandom* (las *bishōjo* son personajes femeninos arquetípicos presentes en muchos géneros de manga cuya representación evoca belleza, candor y delicadeza). Estas pautas guían sus elecciones, permiten que su trabajo sea visualmente reconocible para los fans y ponen el énfasis en la identidad cultural compartida.

En cuanto a las relaciones intertextuales de esta práctica, Shiro asocia el coloreado de páginas sueltas en cada capítulo de cómic a otras prácticas letradas del manga: a) imita el formato de impresión del manga japonés (aunque tradicionalmente se imprimen en escala de grises, “en japon a veces tambien sacan alguna página a color para llamar la atención” (ídem); b) se asemeja a los *webtoon* surcoreanos (cómic publicados directamente en formato digital y a color); y c) se vincula a la publicación de *art books*, es decir, recopilatorios de imágenes artísticas sobre un manga, que se comercializan como productos coleccionables (de hecho, el grupo de Shiro ha recopilado los coloreados del grupo en un álbum de imágenes en la página pública del grupo en Facebook, a modo de *art book* digital por aficionados).

12.7 Síntesis y conclusión

Como *scanlator*, Shiro lleva a cabo labores de intermediación cultural, pues hace accesibles a otros fans una serie de cómics japoneses, chinos y surcoreanos que no están disponibles oficialmente en su lengua materna. Esta labor no consiste en la reproducción inalterada de los originales o en la mera “sustitución de una lengua por otra” (c.f. Bryce et al., 2010), sino que remodelan deliberadamente el material de acuerdo a formas culturales propias de construir el significado en el *fandom*. De hecho, el atractivo de las traducciones fan de manga para los aficionados no solo reside en el acceso rápido a los textos, con relación a la publicación en sus países de procedencia, sino también en el estilo de la traducción y los significados socioculturales que aporta: cuando un fan lee una traducción realizada por *scanlators*, ve reflejados conocimientos, actitudes y preferencias estéticas compartidas y apreciadas en la comunidad.

La transformación activa del material de la cultura popular está en el corazón de las culturas fan: “fans should be considered active designers and transformers of content whereby they draw upon the canon, or literate texts that are available resources and then manipulate them and integrate them with their own resources, knowledge, backgrounds and identities to construct something new” (Thomas, 2007, p. 131). Además de

considerarse una intermediaria cultural y creadora de contenidos, Shiro: a) siente apego emocional y artístico por los textos que remodela b) desarrolla conciencia sobre las expectativas de sus potenciales audiencias; y c) logra prestigio en el *fandom*. Por estos motivos los *scanlators* incluyen una hoja de créditos al principio de cada capítulo que traducen con los pseudónimos y las labores realizadas por cada uno de los miembros implicados en el proyecto.

Debido al carácter colaborativo del trabajo y a la gran visibilidad que logran los textos que traducen, los *scanlators* del grupo de Shiro negocian y llegan a acuerdos sobre las maneras en que manipularán los recursos lingüísticos, tipográficos y gráficos de los textos de origen de sus traducciones, para representarse a sí mismos y a sus lectores como miembros del *fandom*. Estas convenciones se negocian en los espacios de interacción (como el Facebook Chat del grupo), se presentan como conocimientos básicos a los nuevos integrantes y algunas tienen suficiente importancia como para ser codificadas y expuestas en espacios accesibles a los miembros (por ejemplo, a través de tutoriales publicados en la página del *staff* en Facebook o en “recomendaciones” expuestas en el blog).

Todos los miembros del grupo son conscientes de estas convenciones y las aceptan y siguen. La función reguladora de estas pautas es fundamental para lograr la coordinación entre distintos miembros especializados en realizar unas tareas y manipular lenguas, registros y modos semióticos tan específicos. La coherencia de los textos finales tiene que reflejar la coordinación efectiva y fluida de los miembros del equipo. Cuando varios individuos del grupo tienen distintos intereses o visiones sobre cómo debería realizarse el trabajo, surgen discusiones donde se renegocian las convenciones y sus límites, para poder mantener el nivel de coherencia y calidad exigidos. A aquellos miembros que no respetan los acuerdos se les penaliza: se les critica o se les manda repetir el trabajo.

Las convenciones semióticas no son sistemas fijos de signos permitidos o prohibidos. Por ejemplo, no existe una lista cerrada de expresiones que conformen el *español neutro* o el *registro urbano* de las traducciones, aunque algunas se han empleado de manera tan recurrente que han quedado sedimentadas en el repertorio común del grupo. Son más

bien patrones de actuación o criterios comunes para tomar decisiones semióticas situadas en cada contexto. Estos patrones están directamente relacionados con la construcción de una identidad subcultural particular y con un concepto alternativo de lo que constituye una traducción de calidad. Hemos agrupado las convenciones observadas en los datos recopilados en cinco categorías, según la imagen que construyen:

- *La admiración por el manga y las culturas japonesa, china y surcoreana.* El mayor número de las convenciones semióticas analizadas persiguen la preservación del sabor de las culturas asiáticas originales y consisten en: a) el mantenimiento de signos del texto original (líneas verticales de puntos; onomatopeyas en *hiragana* o *katakana*, etc.); b) la fusión de recursos semióticos orientales y occidentales para tratar de recrear la experiencia de lectura original (textos en español dispuestos de derecha a izquierda; onomatopeyas y mimesis con formas gramaticales anómalas; transcripción al alfabeto latino de las interjecciones originales; calcos lingüísticos del japonés; etc.) y c) la adición de glosas y aclaraciones para acercar las culturas asiáticas al lector (superposición de la traducción al español de las onomatopeyas y mimesis originales; notas aclaratorias en los márgenes). Hemos observado cómo a través de estos procedimientos para recontextualizar el original Shiro: a) muestra respeto y devoción por los mangas y sus culturas de origen; b) se erige como parte de la élite cultural del *fandom*, capaz de proporcionar a otros aficionados una experiencia de lectura lo más auténtica posible; c) ejerce autoridad cultural sobre el repertorio de conocimientos (lingüísticos y socioculturales) compartidos del *fandom* (Herzog, 2013, Jenkins, 2006a); y d) contribuye a reforzar el sentimiento de pertenencia a un colectivo a través del uso de representaciones de las tres culturas nacionales asiáticas (japonesa, china y surcoreana) para articular una identidad fan compartida. Estas convenciones semióticas también constituyen una reacción a las estrategias excesivamente localizadoras de las editoriales comerciales, que neutralizan buena parte de los elementos culturales que pueden resultar raros o difíciles de comprender para públicos amplios y generales. Al contrario que estas editoriales, Shiro sigue estrategias de *exoticización* (Mangirón, 2012), es decir, resalta aquellos valores de las culturas asiáticas que le resultan más atractivos. En ocasiones estas estrategias implican dilemas (ej.: criterio de inteligibilidad frente a

autenticidad cultural) que requieren decisiones complejas y generan la conciencia de que una traducción completa es imposible y de que cada opción conlleva ganancias y pérdidas de significado (Bryce et al., 2010).

- *La resistencia al flujo cultural anglosajón que domina el consumo y el imaginario popular en Occidente.* Shiro se ve a sí misma como miembro de un colectivo cultural alternativo con universos simbólicos, objetos de culto y repertorios expresivos al margen de las prácticas occidentales dominantes de consumo cultural, en particular de aquellas que tienen influencia norteamericana (Borda y Álvarez-Gandolfi, 2014). Como afirma Napier (2000, p. 242), “the fact that anime is a Japanese product, is certainly important but largely because this signifies that anime is a form of media entertainment outside the mainstream, something ‘different’”. Shiro manifiesta esta resistencia eliminando las huellas semióticas del inglés en las versiones que traduce al español. Presta atención a elementos concretos, como la ortografía de las interjecciones, la puntuación y las onomatopeyas. No obstante, admite recursos lingüísticos de la lengua inglesa cuando: a) considera que han penetrado en el español; b) llenan un vacío léxico; o c) prioriza algunos aspectos del significado o del registro que evocan (ej.: urbano, callejero) sobre la etimología.
- *La pertenencia a un colectivo cuyo sentimiento de afinidad supera las fronteras nacionales, lingüísticas y culturales.* A través de la negociación y construcción de un *español neutro*, Shiro prioriza su identidad de fan (y la de sus lectores) sobre categorías identitarias ligadas a la nacionalidad y a la variedad dialectal de español que hablan como lengua materna. El *español neutro* engloba las decisiones negociadas entre los *scanlators* del grupo para seleccionar los usos lingüísticos que consideran más extendidos entre los lectores hispanohablantes de todo el mundo. Para construir este español, los *scanlators* se avisan entre ellos cada vez que detectan que alguno está empleando un uso local de su variedad nativa e intercambian recursos en línea con información metalingüística. Cuando traduce, Shiro aspira a que el español de sus traducciones represente a todos los fans que leerán el texto, pero asume este propósito como un ideal hacia el que orientarse más que como una realidad, sobre todo en las ocasiones en las que el afán por lograr un

español neutro choca con el de recrear un *registro urbano*. En estos casos admite el uso de expresiones vinculadas a registros coloquiales, juveniles y callejeros de uso local. Según estudios previos (Allison, 2000; Hills, 2002b; Napier, 2000), la invisibilización o desactivación de la identidad nacional sirve a los fans del manga para subrayar su pertenencia a un grupo transcultural, basado en intereses, valores o repertorios compartidos.

- *La calidad profesional*. Debido a la amplia circulación de sus productos en la red, los grupos de *scanlation* han expandido su dominio de actividad hasta rozar el de las editoriales comerciales. Por ello, conciben sus prácticas de traducción y edición de cómics como algo que está a medio camino entre el ámbito vernáculo del *fandom* y el ámbito profesional. Para elevar sus proyectos a la altura del manga oficial, Shiro se preocupa por la presentación de sus productos. En concreto, presta atención a aspectos visuales (eliminación del ruido y las marcas de agua; cuidado de los márgenes; disposición centrada y no justificada de los textos) y respeta las normas de ortografía del español estándar, para lo que somete sus textos a procesos de revisión por pares e intercambia información en línea con otros miembros del grupo sobre las reglas publicadas por instituciones culturales de prestigio como la Real Academia Española.
- *La creatividad y el talento artístico*. Los *scanlators* transforman el texto de origen a través de recursos tipográficos y el coloreado digital de páginas concretas de cada capítulo de manga y conciben estas prácticas como las más “artísticas” y “creativas” del proceso de traducción y edición de mangas. El fin fundamental de estas prácticas es estético: pretenden adornar el texto y hacerlo más atractivo visualmente. Shiro tiene conciencia de haber desarrollado un estilo propio y “original” a la hora de componer la tipografía de los proyectos y colorear. Al mismo tiempo, la originalidad de las decisiones semióticas en estas tareas está limitada por la necesidad de ajustarse a un lenguaje común y reconocible para los lectores fans. Así, en la fase de coloreado, Shiro tiene en cuenta las características del estilo visual del manga, el género del cómic que está coloreando o la presencia de personajes arquetípicos.

A lo largo del capítulo hemos observado cómo Shiro elimina, mantiene, entrelaza o fusiona recursos de distintas lenguas, dialectos y registros en los productos que reelabora. La hibridez lingüística de sus traducciones es el resultado de la identidad polifacética que quiere construir y de los valores y significados que los miembros del *fandom* adscriben a cada uno de los recursos plurilingües que manejan. Desde un punto de vista sociolingüístico, la convergencia de lenguas en las traducciones de los *scanlators* apoya las recientes teorías del *translanguaging* que sustituyen la visión de la lengua como un código relativamente fijo compartido por un grupo de hablantes por una visión que pone el foco de atención en los múltiples signos que usan los hablantes, en lo que estos significan y en cómo los usan de manera interconectada (Creese y Blackledge, 2015; Tagg, 2015).

Por otro lado, el distinto tratamiento que reciben los recursos lingüísticos según su adscripción al español, al inglés o al japonés matiza algunas definiciones particulares que se han dado del término *translanguaging* y que relegan las ideologías lingüísticas de los hablantes a un segundo plano. En un trabajo reciente, Li afirma que “*translanguaging is using one’s idiolect, that is, one’s linguistic repertoire, without regard for socially and politically defined language labels or boundaries*” (2016, p. 3). Aunque asumamos que las lenguas (y las fronteras entre ellas) son constructos ideológicos que simplifican la diversidad y la fluidez semiótica de muchas actividades comunicativas, sí influyen en las visiones dominantes de las lenguas en la sociedad y tienen efectos materiales en los comportamientos de los hablantes. Dicho de otro modo, las ideologías lingüísticas de los hablantes median sus prácticas lingüísticas. En las prácticas de traducción y edición de mangas, Shiro categoriza los signos del texto que va a reelaborar en distintas lenguas y toma decisiones en consecuencia. Como desea marcar explícitamente que sus productos son traducciones de textos asiáticos, mantiene los signos y fragmentos de texto que atribuye al chino, al coreano o al japonés. Del mismo modo, elimina signos (puntuación, onomatopeyas) solo por su vinculación a la lengua inglesa, ya que los fans del manga no sienten ninguna inclinación cultural especial por las comunidades de hablantes de esta lengua.

Estos procedimientos basados en el tratamiento de las lenguas, los dialectos y los registros como entidades discretas (Seargeant y Tagg, 2011) conviven con otros

procedimientos en los que la *scanlator* difumina las fronteras entre ellos y los mezcla de maneras no convencionales, por ejemplo en la fusión de recursos semióticos orientales y occidentales (textos en español que siguen la dirección de lectura japonesa; onomatopeyas en infinitivo), en la construcción de un *español neutro* variable, dinámico y propiciado por interacciones puntuales entre hablantes de español de diversas áreas dialectales, o en la recreación de un registro urbano en los mangas que contiene expresiones malsonantes de uso local y algunas expresiones del inglés. Por tanto, como observaron Ritzau y Madsen al investigar el comportamiento lingüístico de estudiantes de lenguas extranjeras, las actitudes y posicionamientos lingüísticos explican cómo en algunos casos los fans del manga “signal investment in and alignment with hybrid language use, but in others [they] “polylanguage” from a form-analytic point of view” (2016, p.305).

En cuanto a la multimodalidad, hemos observado cómo Shiro manipula los diversos recursos (lingüísticos, gráficos y tipográficos) para proporcionar al lector distintos niveles de significado simultáneamente y no otorga al modo verbal un protagonismo claro. De hecho, en muchos de los ejemplos analizados resulta difícil distinguir las fronteras entre los diversos modos semióticos y los roles que tradicionalmente se les asignan. Las dificultades de determinar dónde acaba el modo verbal y dónde empiezan los modos visuales en los mangas se manifiestan en: a) el uso de caracteres de alfabetos asiáticos (ej.: *kanji*, *hiragana*, *katakana*, etc.) y puntuación asiática (líneas verticales de puntos) como imágenes con connotaciones socioculturales más que como signos lingüísticos; b) el significado sociocultural de la dirección de lectura en los textos en español de las traducciones; c) el uso de recursos tipográficos para indicar el volumen de la voz de un personaje, la fuerza ilocutiva de una intervención, la relevancia de la información o el monólogo interior; y d) los significados comunicativos, socioculturales y estéticos de la tipografía en las onomatopeyas y mimesis en español. En palabras de Kress y Van Leeuwen (1996, p. 34): “global flows of capital dissolve not only cultural and political boundaries, but also semiotic boundaries. [...] The rules as to ‘what goes with what’ and ‘what can signify what’ are constantly challenged and changing”.

En conclusión, las distintas convenciones semióticas expuestas en el capítulo sirven a Shiro para llevar a cabo actuaciones sociales significativas en el contexto del *fandom* y apuntan hacia una visión *performativa* (Pennycook, 2007a) de la traducción de mangas, en la que la representación de su identidad (y la de sus audiencias) prevalece sobre la transferencia fiel de los detalles de la historia.

13. CONVERSACIONES DIGITALES CON OTROS FANS

13.1 Introducción

El segundo conjunto de prácticas ligadas a la cultura del manga en el que participa Shiro es el vinculado a la comunicación interpersonal con otros *scanlators* o fans del manga. Las conversaciones entre los aficionados, facilitadas por la interactividad de la web, desempeñan un papel fundamental en el desarrollo del sentimiento de pertenencia o afiliación (Hashimoto, 2007). Gracias a las actividades compartidas y a las interacciones en línea, los fans se perciben a sí mismos como integrantes de un grupo y no como individuos independientes con intereses similares. Por tanto, las prácticas de interacción personal están en la raíz de la emergencia de las identidades fan.

Las actividades englobadas en esta categoría varían mucho y dependen de la red de relaciones de cada fan, de su rol en la comunidad y de sus ocupaciones. En el caso de Shiro, distinguimos cuatro categorías, según el tipo de interlocutor:

1. *Interacciones con administradores de otras comunidades de scanlation.* Como coadministradora de un grupo de *scanlation*, Shiro negocia la concesión de permisos de retraducción, gestiona proyectos en colaboración con otros grupos (tanto hispanohablantes como anglófonos), se mantiene al día sobre el progreso de los proyectos más populares (por ejemplo, qué grupo está traduciendo cada proyecto y a qué idioma) y fomenta con otros administradores la promoción mutua. También procura “tener presencia” en el mundo del *scanlation* y hacer *networking* con otros administradores (por ejemplo, para compartir información y recursos o mejorar estrategias de trabajo). El canal de estas interacciones depende del grado de cercanía entre los interlocutores y la frecuencia de las interacciones. Por ejemplo, cuando Shiro tiene que pedir un permiso de retraducción a un administrador de un grupo

anglófono con el que no ha interactuado antes, emplea el email. Si las interacciones se vuelven más frecuentes y familiares, Shiro suele añadir al administrador a su red de contactos en Facebook e interactúan por el chat de la plataforma.

2. *Interacciones con scanlators de su propio grupo.* Con Emi-san y Uri-chan, Shiro coordina las tareas del “*staff*”. También participa en las frecuentes conversaciones de los miembros en el chat colectivo en Facebook, con el fin de socializar y mantener un ambiente positivo en el grupo. En estas conversaciones, los *scanlators* hablan de sus proyectos, resuelven dudas, bromean y discuten sobre idiomas, títulos de manga, series de anime y aspectos de su vida al margen del *fandom* (exámenes, trabajo, país de procedencia, etc.).
3. *Interacciones con fans del manga seguidores de su grupo de scanlation.* Al final de nuestra recogida de datos (Julio de 2015), el grupo de Shiro tenía más de 4.000 seguidores en Facebook, cerca de 400 seguidores en el blog y más de un millón de visitas al mismo. Los seguidores publican comentarios en estos espacios para hacer consultas, pedir que se traduzcan títulos concretos, agradecer el trabajo al *staff* o intercambiar opiniones. El grupo de Shiro procura entablar conversaciones con sus lectores para proyectar una imagen simpática y agradable y ganar más seguidores. Normalmente es Uri-chan quien contesta a los lectores. Shiro se encarga de esta tarea solo de manera puntual.
4. *Interacciones con fans externos a su actividad como scanlator.* Shiro sigue varios blogs y visita foros de *fanart* de manga y anime. En ocasiones, publica comentarios en estas páginas e interactúa con los autores o con otros seguidores.

El contacto repetido con interlocutores de cualquiera de las categorías mencionadas puede conducir a establecer vínculos que trascienden la mera negociación o intercambio de opiniones. Shiro mantiene relaciones de amistad con algunos de estos fans y conversa con ellos sobre su afición compartida, los problemas y satisfacciones del *scanlation* y aspectos de su vida cotidiana.

Como explicamos en la descripción de las decisiones éticas (ver capítulo 9, apartado 9.7.2), solo almacenamos conversaciones digitales de Shiro con interlocutores de los que obtuvimos consentimiento implícito: miembros de su grupo de *scanlation* y cinco administradores de otros grupos de *scanlation* que traducían del japonés, chino o coreano al inglés. En este capítulo exploramos los recursos multimodales (lingüísticos, tipográficos y gráficos) que Shiro emplea para crear y presentar su identidad fan, mostrar su compromiso con la comunidad y establecer vínculos sociales con otros aficionados. A través de estos recursos, Shiro proyecta una serie de atributos identitarios semejantes a los apuntados en el capítulo anterior. Concretamente se representa como admiradora de las culturas japonesa, china y surcoreana, amante del manga y miembro de una comunidad fan de espíritu juvenil, desenfadado y “urbano”.

13.2 Devoción por el manga y las culturas japonesa, china y surcoreana

Shiro y sus interlocutores han desarrollado una serie de prácticas semióticas para representar su devoción por el manga, su alineación individual con títulos o personajes concretos y sus conocimientos especializados sobre las lenguas y las culturas de Japón, China y Corea del Sur. Estas prácticas forman parte de lo que Shiro percibe como el estilo expresivo propio del *fandom* global.

A continuación describimos estas prácticas.

13.2.1 Introducir *kaomōji*

Una práctica recurrente en las conversaciones digitales de Shiro con otros *scanlators* es la inserción de *kaomōji*. Los *kaomōji* son recursos de tipo pictográfico que imitan expresiones faciales y representan emociones a partir de caracteres tipográficos del

teclado como letras, cifras y signos de puntuación (ej.: ^_^). Las diferencias principales con los emoticonos “occidentales” (entrevista 20.06.2016) son dos: a) su orientación es vertical; y b) otorgan más importancia a la representación de los ojos que a la representación de la boca. Algunos *kaomoji* recurrentes en las interacciones de Shiro con otros fans son ^^, que representa la curvatura de los ojos cuando se elevan las mejillas al sonreír; *.*, dos ojos muy abiertos para indicar asombro y sorpresa; >.<, dos ojos entornados por la risa que marcan el tono humorístico de un mensaje; o ^.<, un guiño que indica complicidad.

Shiro y los fans con los que interactúa emplean los *kaomoji* de manera profusa —y con mayor frecuencia que los emoticonos horizontales—, para indicar su admiración por las culturas japonesa, china y surcoreana. Aunque han ganado en popularidad y se han extendido a amplios sectores de los usuarios de Internet, los *kaomoji* son originales de Japón (Katsuno y Yano, 2002) y los fans los identifican como tales. Según Shiro, “es verdad que ponemos muchos [...] creo que por influencia de los japoneses, de los chinos, que son muy de dibujitos [...] y supongo que porque lo ves mucho... en la vida diaria, en los blogs” (entrevista 20.06.2016).

Shiro emplea los *kaomoji* en todos sus intercambios digitales con otros *scanlators*, independientemente de su organización pública o privada; del número reducido o amplio de participantes; de su relación con estos (ej.: rol y estatus en la comunidad, grado de cercanía o amistad con ellos); la lengua dominante de la comunicación (inglés o español); y el propósito o el tema del evento letrado. Para nuestra participante, los *kaomoji* proyectan una imagen de simpatía y cercanía y hacen menos serio el discurso.

A continuación analizamos dos momentos ilustrativos de esta práctica. En el primero Shiro pone de relieve la relación intertextual entre los *kaomoji* y el manga y en el segundo mostramos un episodio en el que Shiro elabora creativamente un *kaomoji* según la estética *kawaii* de la cultura popular japonesa.

13.2.1.1 Los *kaomoji* y el lenguaje visual del manga

El primer episodio procede de una conversación por el chat de Facebook entre Shiro y Haya, una joven singapurense que administra un grupo de *scanlation* anglófono y con la que Shiro ha establecido lazos de amistad (chat de Shiro y Haya 20.11.2014). En el fragmento que reproducimos, ambas *scanlators* conversan sobre un proyecto de traducción de un manga en el que colaboran. Haya traduce del chino al inglés y Shiro hace la composición tipográfica (*typesetting*) de las páginas en inglés y posteriormente las retraduce al español.

Haya: so are you done with the chapters already?
Shiro: Nooo, sorry
I have not started with typeset
I have exams
(- -#)
Haya: that's ok
I couldn't do anything either
I have to study for my exams too
Shiro: good luck!

En el fragmento, Haya pregunta a Shiro si ha avanzado en el proyecto de traducción en el que colaboran y Shiro alude a sus exámenes de fin de carrera para justificar su demora en el trabajo. En su disculpa, Shiro inserta un *kaomoji* poco recurrente en los datos: (- -#). En el intercambio, este recurso desempeña las mismas funciones que otros emoticonos (horizontales, gráficos, etc.):

- *Indica la fuerza ilocutiva del mensaje.* Así, contribuye a acentuar el tono de disculpa de su intervención y transmite su nerviosismo.
- *Evoca la materialidad del cuerpo en el chat.* Evoca la expresión facial (con los ojos cerrados) y la postura (cabizbaja), que acompañaría la intervención de Shiro si la comunicación fuera cara a cara.

- *Aporta expresividad, afectividad y desenfado al discurso.* Enfatiza el sentimiento de culpabilidad y atenúa la brusquedad de la respuesta negativa de nuestra participante.
- *Expresa una idea o sentimiento de manera concisa.* Representa el estado de nerviosismo o estrés que está experimentando Shiro por no poder compaginar sus exámenes con sus compromisos como *scanlator*.

Más allá de estas funciones, la particularidad de los *kaomoji* reside en que se asocian al lenguaje visual estereotipado del manga y del anime. Esta asociación no solo se refleja en la proporción de los rasgos (preminencia de los ojos frente a la boca), sino también en el uso de símbolos gráficos convencionales cuyo significado no siempre es transparente. Por ejemplo, cuando preguntamos a Shiro por el significado del *kaomoji* del ejemplo, nos explicó que el signo de almohadilla “es como la vena hinchada en forma de cruz de los personajes de manga [...] el personaje pues está tenso o enfadado” (entrevista 20.06.2016). Otros símbolos del manga evocados en los *kaomoji* recogidos en nuestros datos son la gota de sudor representada mediante el signo “;” para indicar nerviosismo o vergüenza, como en (°w° ;); o la sucesión de signos de apertura de paréntesis para imitar las líneas cinéticas características del manga para indicar movimiento o prisa, como en ((((((((/^O^)/.

Los *kaomoji* son, por tanto, recursos parcialmente icónicos (que representan expresiones faciales o partes del cuerpo) y parcialmente simbólicos (que evocan imágenes socioculturales específicas). Cuando los emplean, Shiro y sus interlocutores se apropian de estilos de representación visual vinculados al manga, los transforman y los integran en su propio estilo colectivo.

13.2.1.2 Elaboración creativa de *kaomoji* de estética *kawaii*

El segundo episodio que analizamos procede de una conversación entre Shiro y Ari, una *scanlator* mexicana especializada en colorear digitalmente páginas de manga (chat del grupo 14.03.2015). En el fragmento reproducido, Shiro agradece a Ari que le haya enviado un recurso para aprender a colorear mangas con Photoshop.

Ari: te he mandado un tutorial de coloreado que hice
Shiro: woooo muchas gracias!!
Ari: aquí seguiré en caso de que se te ofrezca algo más
Shiro: ☆*..o (♡●●♡)o..*☆

Este *kaomoji* llamó nuestra atención por su novedad y por su complejidad, manifiesta en el número de caracteres que ocupa (18); en que los signos que lo componen no son comunes en los teclados de los dispositivos tecnológicos españoles (ej.: corazones, estrellas); y en el grado de detalle del dibujo (ej.: brillo de los ojos). Cuando preguntamos a Shiro, nos explicó que lo compuso desde su teléfono móvil, donde desde Octubre de 2014 tiene instalada la aplicación Kaomoji Keyboard. Según Shiro, gracias a esta puede emplear *kaomoji* predefinidos, crear los suyos propios a partir de una gama muy amplia de recursos gráficos y tipográficos y guardar sus creaciones favoritas para usarlas posteriormente en las conversaciones de chat que mantiene por el móvil.

En cuanto a su significado, Shiro nos explicó que el *kaomoji* representa una sonrisa, pero es “una versión más *kawaii*”. Para nuestra participante, la palabra *kawaii* —‘lindo’ o ‘bonito’ en japonés— designa una estética de la cultura popular japonesa según la cual los objetos, animales, criaturas fantásticas o personas se representan de manera “muy infantil [...] todo es muy mono, muy adorable”. Las figuras *kawaii* más prototípicas tienen formas redondeadas, con cuerpos y extremidades pequeños, cabezas desproporcionadamente grandes (que recuerdan la figura de un bebé) y ojos grandes y separados. Su expresión facial evoca ternura e inocencia y pueden acompañarse de corazones, estrellas o flores. Esta estética —presente en mangas, animes, *cosplays*, juguetes, moda y otras manifestaciones de la cultura popular japonesa— se asocia a emociones, actitudes y atributos de estereotipos femeninos (ej.: ingenuidad, ternura, dulzura) y quizás esto explique que solo hayamos observado *kaomoji* de este tipo en intervenciones de miembros femeninos del grupo de *scanlation*.

Para Shiro, la elaboración de este tipo de *kaomoji* es una actividad lúdica y creativa. No existe un repertorio definido y estático de *kaomoji*, sino que los fans pueden crearlos en el momento de la interacción, a partir de los recursos tipográficos de los que dispongan

en el teclado del dispositivo desde el que se comuniquen. Además, es una manera de atraer la atención del interlocutor hacia el aspecto visual del mensaje por encima del contenido: “si puedes hacer tu conversación más bonita, más graciosa... ¿por qué no? Le da más interés ¿no?” (entrevista 20.06.2016).

13.2.2 Utilizar honoríficos japoneses

En los datos hemos observado casos en los que Shiro y los *scanlators* con los que interactúa emplean fórmulas de tratamiento honoríficas del japonés (ej.: *-san*, *-chan*, *-kun*) en sus conversaciones digitales en Facebook, el blog o correos electrónicos. El sistema de títulos honoríficos en japonés es muy amplio e incluye varios niveles según el grado de formalidad, cortesía y respeto. Según Shiro, presenta mucha similitud con el conjunto de honoríficos del coreano y con algunos elementos del chino y sirve para acentuar o atenuar la distancia social entre los participantes en la interacción. A diferencia del español y el inglés, los títulos honoríficos japoneses se usan al final del nombre o el apellido. En el caso de los *scanlators* y otros fans, estos sufijos se añaden después del nombre de usuario que emplean en los espacios virtuales (ej.: Emi-san).

Estos recursos lingüístico-discursivos del japonés son bien conocidos y empleados con frecuencia en el *fandom* del manga a nivel transnacional porque “te los encuentras en los mangas y en los animes constantemente” (entrevista 20.06.2016). Los fans entran en contacto con estos elementos y se apropian de ellos gracias a que *scanlators* y *fansubbers* los suelen mantener (transliterados al alfabeto latino) en las traducciones de mangas y animes que distribuyen por Internet, tal y como explicamos en el capítulo anterior (ver apartado 12.2.3).

Una peculiaridad del uso que hacen Shiro y sus amigos *scanlators* de los honoríficos es que, mientras que en Japón tradicionalmente quedan reservados para referirse a interlocutores y terceros, los fans también los emplean para referirse a sí mismos. Además, mientras que en Japón el uso de estos elementos es obligatorio en numerosas situaciones comunicativas, para los fans observados emplear estos elementos es tan

frecuente y socialmente aceptable como no emplearlos. Esta práctica lingüística constituye una manera de estilizar el discurso más que de adherirse a una norma pragmática.

Si los fans deciden emplear honoríficos, se espera que escojan el más adecuado a la situación de comunicación. Por ejemplo, resultaría extraño que un fan se refiriese a sí mismo empleando el honorífico *-sama* (que es muy respetuoso y formal e indica una posición o estatus social superior al del interlocutor). En este caso, el fan sería percibido como arrogante o bien el discurso sería interpretado como irónico y gracioso (entrevista 20.06.2016).

A continuación analizamos dos episodios en los que Shiro emplea honoríficos japoneses cuando interactúa con los otros miembros de su grupo de *scanlation*. En el primero, nuestra participante usa los honoríficos para marcar la posición y el estatus social en el grupo de *scanlators* y, en el segundo, emplea un honorífico con fines humorísticos.

13.2.2.1 Honoríficos para marcar la posición social

El primer episodio tuvo lugar a comienzos de Diciembre de 2014, cuando los miembros del grupo que coadministra Shiro iniciaron su primera conversación a través de Facebook Chat (chat del grupo 01.12.2014). En el fragmento, los miembros que están conectados se presentan y saludan:

Ryu: buenas! que tal?
Sony: hola?
Shiro: bueno, hola a todos, me presento por aquí , soy shiro-san, administradora del fansub.
Los nuevos aun no habéis hablado mucho conmigo porque he tenido exámenes y uri se ha ocupado de todo..., espero que podamos hablar de muchas cosas por aquí ^^
Shiro: si teneis alguna duda de algo, podeis preguntarme a mi, o si no estoy yo preguntad a emi-san o a uri-chan
Ikose: hola!!
Uri-chan: hola chicos ^^
Shiro: estoy viendo que esto se llenará de holas así que voy a cenar y ahora vuelvo >.<

En este fragmento, Shiro se presenta ante el resto de miembros del grupo de *scanlation*. Por un lado, esta presentación es una manera de inaugurar el nuevo canal de comunicación. Por otro lado, la presentación contiene información relevante para aquellos miembros que han ingresado en el grupo recientemente y que aún no conocen a Shiro porque, cuando ella está de exámenes, son Emi-san y Uri-chan (las otras co-administradoras del grupo) las que se encargan de realizar las pruebas de admisión y asignar las tareas a cada miembro.

En la intervención de Shiro, encontramos tres casos de honoríficos japoneses usados tras los nombres de usuario de las tres co-administradoras: “shiro-san”, “emi-san” y “uri-chan”. En el caso de “shiro-san” y “emi-san”, Shiro selecciona el sufijo *-san*, que es el honorífico “más común en japonés” (entrevista 20.06.2016) y se suele emplear para indicar educación y cortesía con personas que mantienen una posición social equivalente a la del hablante o ligeramente superior. Según Shiro, este sufijo es el más apropiado y esperable en el caso de las co-administradoras, porque “no es muy muy formal” y equilibra la familiaridad con el respeto esperable para dirigirse a las administradoras del grupo: “al fin y al cabo nosotras somos las jefas y las que más pringamos [risas]” (ídem). De este modo, la intervención de Shiro también funciona para recalcar al resto de miembros cuál es la estructura jerárquica del grupo (“soy shiro-san, administradora del fansub”) y la elevada posición social que las co-administradoras ostentan en el mismo. Cuando otros miembros del grupo emplean honoríficos japoneses para referirse a Shiro, siempre seleccionan *-san*.

En el caso de “uri-chan”, Shiro emplea el sufijo *-chan*, un diminutivo de connotaciones muy afectivas que se usa para referirse habitualmente a adolescentes de sexo femenino, niños, mascotas, amigos cercanos o compañeros sentimentales. A priori, suena demasiado familiar para referirse a una co-administradora del grupo. La falta de correspondencia entre el elevado estatus social de Uri en la comunidad y el honorífico que emplea Shiro se debe a que es la propia Uri la que siempre usa *-chan* para referirse a sí misma (de hecho forma parte de su nombre de usuaria en Facebook y en el blog). Para Uri proyectar una personalidad dulce, cariñosa y cercana al resto de fans es más importante que marcar su rango en la organización del grupo. En su intervención Shiro

se limita a respetar la elección de su compañera y reproduce su nombre de usuaria con el honorífico que ha escogido para sí misma:

Cada uno, como nosotros sabemos lo que significan los honoríficos, pues si tú te pones detrás es como también dar a entender cómo quieres que traten. Si hay alguien que se pone un *-sama*, seguramente es porque dice, oye, este perfil respetádmelo que soy aquí la jefa. Pero ya te digo que quedaría muy raro... demasiado. Si se pone un *-chan* es en plan me estoy haciendo la pequeña, pues para parecer más mona, más linda (entrevista 20.06.2016).

Por tanto, Shiro y los otros miembros emplean los honoríficos para construir las relaciones interpersonales entre los interlocutores y expresar la posición social en la organización del grupo de *scanlation*.

13.2.2.2 Honoríficos con fines humorísticos

En otras ocasiones, los miembros emplean los honoríficos japoneses para construir intervenciones humorísticas propias del *fandom*. Vemos un ejemplo en el segundo episodio seleccionado. El fragmento procede de una conversación por Facebook Chat entre varios *scanlators* del grupo de Shiro después de que un miembro pidiese ayuda al resto para traducir una expresión idiomática del inglés al español (chat del grupo 18.03.2015). Shiro y otros miembros tratan de ayudar a este miembro aportando posibles sugerencias. Ryu da con la mejor traducción y Shiro lo felicita:

Shiro: 10 minipuntos para Ryu por la mejor traducción
Ryu: >< agradecele a san Google
Shiro: Google-sama a ti te adoramos!!
Ryu: >< bueno, me voy a dormir buenas noches

En esta ocasión Shiro emplea el sufijo *-sama*, que es una versión más respetuosa y formal de *-san*. Ninguno de los *scanlators* emplea este honorífico para referirse a sí mismos o a otros miembros del grupo, pues, según lo que han aprendido en los mangas y en los animes, se usa en situaciones en las que la distancia social entre los interlocutores es muy notable. Por esta razón, *-sama* queda reservado para expresiones hiperbólicas, irónicas o sarcásticas.

En el fragmento Shiro lo emplea después del nombre de la empresa norteamericana Google, cuyos productos (ej.: el motor de búsqueda y el traductor en línea) son considerados herramientas primordiales para el trabajo de los *scanlators*, pues constituyen las primeras fuentes a las que recurre el traductor cuando le surge una duda. Ryu y Shiro bromean acerca de la trascendencia exagerada de estos servicios a la hora de resolver problemas de traducción y lo elevan irónicamente a la categoría de ente divino u objeto de culto. Mientras Ryu emplea el apócope “san” (vinculado al cristianismo, más corriente en el contexto español e hispanoamericano), Shiro emplea el sufijo *-sama*, ya que en los animes de temática sobrenatural este sufijo también se emplea con los nombres de espíritus o deidades.

El uso de honoríficos japoneses está estrechamente relacionado con otra práctica lingüística observada en las interacciones entre fans: los casos aislados de inserción de saludos (ej.: *konnichiwa*), despedidas (ej.: *sayonara*) o agradecimientos (ej.: *arigato*) en japonés transliterados al alfabeto latino. Encontramos algunos ejemplos en intervenciones de Shiro en el blog del grupo, pero no podemos analizarlos porque, al tratarse de una plataforma abierta, cualquier lector podría recuperar la dirección del blog a través una búsqueda literal en un motor de búsqueda. Sin embargo, Shiro se refirió a esta práctica en la última entrevista:

Cuando a alguien le gusta la cultura japonesa [...], pues intenta coger palabras japonesas e intenta dirigirse... pues hablándoles así de manera muy... [...] con palabras mezcladas del japonés: *konnichiwa*, *arigato*... O incluso a lo mejor a una palabra japonesa le pones una terminación española y las vas haciendo (entrevista 20.06.2016).

El uso de honoríficos y expresiones formulaicas del japonés en estas charlas se asocia a funciones discursivas específicas relacionadas con la apertura, el cierre y la construcción de relaciones sociales en las interacciones. Estos recursos parecen relacionarse con conductas ritualizadas, es decir, rutinas lingüísticas en las que los significados simbólicos asociados al sentimiento de pertenencia a un colectivo y al respeto a la organización y normas del grupo son más importantes que los significados denotativos o proposicionales (Rampton, 2005).

El repertorio de honoríficos y expresiones formulaicas del japonés que manejan los *scanlators* es limitado, pero resulta suficiente para generar contrastes lingüísticos localmente relevantes y simbolizar el espíritu japonés en sus interacciones. Así, Shiro y sus interlocutores expresan su inclinación por la cultura japonesa y su aprecio por aspectos socioculturales particulares de la misma, como los rituales de cortesía. Estos recursos recrean parcialmente la lengua japonesa, manifiestan la propensión de los fans hacia las prácticas translingüísticas y forman parte del estilo lingüístico colectivo del *fandom*.

13.2.3 Introducir sinogramas

Shiro inserta de manera recurrente expresiones formulaicas en chino —saludos, despedidas, agradecimientos— escritas con sinogramas (ej.: 晚安 por ‘buenas noches’) cuando participa en intercambios con otros *scanlators* en los que la lengua dominante de comunicación es el español o el inglés. Mientras que, según nuestros datos, el uso de *kaomoji* y honoríficos es común en todo el *fandom*, la introducción de sinogramas es más exclusiva. En el grupo de Shiro, ella es la única que conoce y emplea sinogramas en las conversaciones de chat. También los emplean algunos administradores de grupos de *scanlation* anglófonos con los que interactúa.

Según hemos observado, los sinogramas (y cualquier signo procedente de sistemas de escritura de los países donde se producen mangas) causan fascinación entre los fans hispanos por su apariencia visual exótica y su hermetismo. Conocerlos y saber usarlos se considera una muestra de distinción porque supone que el fan que los maneja se ha apropiado de ellos en prácticas letradas más allá de la lectura de mangas y el visionado de animes, es decir, ha accedido a ellos a través de rutas privilegiadas como estancias en el extranjero, el contacto con hablantes de las culturas admiradas o clases formales de estas lenguas.

En el caso de Shiro, las fuentes de acceso a estos recursos son mixtas. Por un lado, nuestra participante inició un curso de chino en la Universidad Popular Municipal de

Jaén en Octubre de 2014. Shiro empezó a aprender chino por el prestigio de esta lengua en el *fandom*, porque creía que le abriría puertas en el mercado laboral y porque, de todos modos, ningún centro de su ciudad ofrecía clases de japonés o coreano. Por otro lado, Shiro practicaba y ampliaba sus conocimientos de chino con Haya (la *scanlator* singapuriense de ascendencia china administradora de un grupo anglófono presentada en el apartado 13.2.1.1). En una conversación entre ambas *scanlators* en el chat de Facebook (chat de Shiro y Haya 29.10.2014), Haya envió a Shiro el enlace para descargar Google Pinyin —una aplicación de transliteración que le permite escribir con sinogramas desde el teclado español de su ordenador—; guió a Shiro en su instalación; y le dio algunas instrucciones básicas para poder utilizarlo. Por ejemplo, enseñó a Shiro cómo cambiar rápidamente el idioma por defecto del teclado y le explicó que tenía que introducir las palabras en sistema *pinyin* (transliteradas al alfabeto latino) y posteriormente el programa las convertiría al sistema de escritura china tradicional. Ambas fuentes de acceso muestran cómo distintos ámbitos vernáculos (el *fandom* y el aprendizaje informal que se genera entre fans) y dominantes (la enseñanza formal de idiomas y el mundo laboral) convergen en los repertorios semióticos de los individuos y en su puesta en práctica en situaciones comunicativas específicas.

A continuación analizamos un episodio ilustrativo de esta práctica que tuvo lugar durante el primer intercambio que los miembros del grupo de Shiro iniciaron en el chat colectivo en Facebook (chat del grupo 01.12.2014). El fragmento que reproducimos ocurre después de que un miembro haya preguntado a Shiro el significado de la palabra japonesa que da nombre al grupo. Ryu ha ofrecido la traducción correcta sin dar tiempo a Shiro a responder y ha explicado que sabía la respuesta porque recibió clases de japonés en el pasado. Como el fragmento es extenso e intervienen varios interlocutores, numeramos las líneas para facilitar el comentario posterior:

- 1 Ryu: jajaja aun me acuerdo de mis clases de japoses!
- 2 Shiro: ¿Sabes japoses? *.*
- 3 Sony: yo nop... alguna palabreja. que envidia!
- 4 Ryu: nahh, fui a clases pero lo tuve que dejar por el trabajo
- 5 Shiro: que guay!

6 Ryu: sabía las funciones sintacticas basicas y me aprendi a medias el hiragana y el
7 katakana
8 Emi-san: yo tengo a medias hiragana y algunas cosas sueltas... lo de tu yo, el nosotros,
9 vosotros,
10 Ryu: es que estoy en una asosiacion de manga y cultura japonesa y daban clases
11 Shiro: A, pues esta muy bien ^^ Ya sabes mas que yo
12 Emi-san: palabras sueltas, los numeros...
13 Ryu: yo justo estoy con la libreta de apuntes de japo
14 Nishimura: Yo quiero aprender japones e irme a Japon. de sueños se vive
15 Ikose: saber japonés marcaría la diferencia
16 Bulma: para ver animes sin subtitulados >.<
17 Shiro: Yo del japo solo me se palabras sueltas... las tipicas de oirlas tanto en el
18 anime
19 Sony: como yo
20 Shiro: Yo estoy estudiando chino
21 Ikose: que envidia
22 Ryu: ajajaja vi numeros, horas, verbo desu, la funcion del no, go y algunos kanjis
23 Emi-san: bueno, me marchó ya
24 Sony: un besito
25 Ikose: Hasta pronto :_)
26 Shiro: Que descanses!!! 晚安!
27 Sony: *.* qué genial!! shiro sensei jajaja
28 Ikose: como lo haces??
29 Emi-san: hasta mañana !

La última intervención de Shiro (línea 26) constituye el primer caso de inserción de sinogramas en el chat de Facebook del grupo recogido en nuestros datos. En este episodio, Shiro introduce la expresión 晚安 ('buenas noches') para despedir a uno de los miembros del grupo, que se dispone a abandonar el chat para ir a dormir. Sin embargo, Shiro es consciente de que ni Emi-san —el miembro al que se dirige— ni el resto de miembros del grupo conectados son capaces de decodificar sinogramas. En este caso, el significado denotativo de la expresión es secundario y está supeditado a los significados e imágenes sociales que evoca el sistema de escritura chino y al estatus, poder y reconocimiento que obtiene la persona que es capaz de usarlo.

A lo largo del fragmento hay numerosas evidencias de la ideología lingüística compartida por el grupo. En las conversaciones de chat y en las publicaciones del blog hemos observado que, para los fans del manga y del anime, el conocimiento del japonés, el chino y el coreano es muy valorado por varios motivos. En primer lugar, son las lenguas originales de los textos que consumen y los fans consideran que aquellos que las manejan tienen una experiencia de lectura de mangas o visionado de animes más auténtica (línea 16). Además, los fans extienden su devoción a la cultura de la que proceden y, por tanto, veneran todos los elementos que consideran emblemáticos de las mismas (ej.: lenguas y sistemas de escritura; costumbres y tradiciones; gastronomía; moda; etc.). Los miembros del grupo investigan en la web acerca de estas culturas fetiche e, incluso, algunos de ellos anhelan viajar a alguno de estos países asiáticos y establecerse allí (línea 14). Por último, el dominio de alguna de estas tres lenguas realza el estatus de los *scanlators* en la comunidad, pues cuando alcanzan un nivel suficiente para poder traducir desde el texto original, sus traducciones son más valoradas.

Conocer estas creencias y valores culturales es fundamental para comprender cómo los participantes del episodio, especialmente Ryu y Shiro, proyectan su identidad de expertos a través de sus prácticas lingüísticas. Las intervenciones de ambos *scanlators* ponen de manifiesto su orientación hacia las culturas de origen del manga, señalando su conocimiento de las lenguas japonesa y china, pero emplean estrategias diferentes. Ryu menciona abiertamente su pertenencia a una organización de aficionados al manga y a la cultura japonesa (línea 10), sus clases formales de japonés (línea 1) y enumera algunos de los contenidos que aprendió (línea 22). Explicitando esta información, pretende recalcar sus conocimientos especializados (que van más allá de los comunes entre los fans hispanos) y realzar así su autoridad y su estatus en la comunidad. Los interlocutores responden con expresiones de admiración y reconocimiento (líneas 2, 3 y 5) o bien destacando sus propios conocimientos de japonés (intervenciones de Emi-san en líneas 8 y 12).

Ante estos comentarios de su interlocutor, Shiro reconoce que no se distingue por sus conocimientos de japonés como Ryu, pues estos se limitan al repertorio “típico” del manga y el anime (línea 17), es decir, a esas palabras que por su recurrencia resultan familiares a todo el que se considere miembro del *fandom*. Entonces, introduce un

comentario periférico al tema del japonés: sus estudios de chino. En el contexto del *fandom* del manga esta información no resulta irrelevante o lateral. Aunque el japonés tenga un estatus más alto que el chino o el coreano (pues la mayor parte de los mangas que consumen los fans proceden de Japón), estas dos lenguas también constituyen capital cultural en el *fandom*. En su siguiente intervención (línea 26) y aprovechando que Emi-san va a abandonar la conversación, la despide cordialmente con una expresión en chino (“晚安!”) yuxtapuesta a una fórmula en español (“Que descanses!!!”). La yuxtaposición de ambas expresiones en idiomas diferentes sirve para que el resto de miembros conectados puedan deducir del contexto el significado aproximado de los sinogramas.

La inserción de esta despedida en chino posiciona a Shiro por encima del resto de *scanlators*. Incluso, una interlocutora se refiere a ella en tono cordial mediante el honorífico japonés *sensei* (línea 27), usado para designar respetuosamente a un maestro o un individuo especialmente sabio o docto. Como indican las reacciones de sorpresa y admiración (líneas 27 y 28), los sinogramas digitales son la manera de Shiro de exhibir una serie de recursos a los que el resto de interlocutores hispanos no tiene acceso ya que: a) no saben chino; b) no poseen la tecnología necesaria para escribir sinogramas con sus teclados; y c) no tienen los conocimientos o destrezas para emplear esta tecnología. En una conversación por Skype (entrevista 20.06.2016), Shiro nos explicó cómo la inserción de sinogramas le sirve para exhibir capital lingüístico:

- María José: Me he dado cuenta... ¿algunos utilizáis los *hanzis* o los *kanjis* para saludar o algo así? ¿O no?
- Shiro: Sí, pero muy poca gente lo hace. Y solamente los de *konnichiwa* a lo mejor, *kawaii*... [...] Eso sí que es verdad que lo sabe muy poca gente [...] Los *hanzis* es como lo más difícil del japonés, que es lo que tiene que ver con China. Entonces muy poca gente para dirigirse a la comunidad hispana va a utilizar eso. Como mucho es una manera de saludar... de decir ¡oye, que sé japonés! O ¡oye, que sé chino! Pero ya está. No va a pasar más de allí porque si empiezas a pasar más de allí, estás hablando otra lengua.

Como afirma Shiro, los sinogramas se emplean en un conjunto limitado de expresiones sencillas y formulaicas, puesto que estas bastan para simbolizar su manejo de un código

escrito valorado en el *fandom*. Expresar contenidos complejos en sinogramas sería contraproducente pues los mensajes serían incomprensibles para el resto. En este caso, la apropiación y el uso parciales de la lengua china y su sistema de escritura son suficientes para proyectar la identidad deseada y cumplir sus objetivos comunicativos (Bucholtz, 1999).

Además de simbolizar su capital lingüístico en el grupo, los sinogramas ayudan a nuestra participante a cuidar el aspecto visual y estético de sus intervenciones, a captar la atención de los interlocutores y a aportar un matiz “asiático” a su estilo particular, pues, en palabras de Shiro, “un *hanzi* de vez en cuando queda bien” (entrevista 20.06.2016).

13.2.4 Utilizar jerga del manga

Shiro y los *scanlators* con los que interactúa emplean unidades léxicas que perciben como lenguaje específico del universo del manga y del *fandom* a nivel global: “hay palabras o expresiones, eso sí, del lenguaje que sí que es verdad que son distintivas” (entrevista 20.06.2016). Estas unidades léxicas circulan en conversaciones digitales entre fans a través de chats, foros, correos electrónicos y publicaciones en Facebook y en blogs sobre manga.

Por supuesto, la “jerga del manga” no es un conjunto claro, definido y estático de unidades léxicas que cada miembro del *fandom* maneja en su totalidad. El repertorio que maneja cada fan refleja sus experiencias biográficas, sus intereses y los campos concretos en los que son expertos. Sin embargo, algunas unidades léxicas son de uso tan frecuente en los espacios del *fandom* que se consideran conocimientos lingüísticos básicos de todo aquel que se considere fan del manga. Algunos campos léxicos recurrentes dentro de los datos recogidos son:

- *Tipos de cómics según su procedencia y manera de producción:* *manga* de Japón; *manhwa* de Corea del Sur; *manhua* de China; o *webtoon* para cómics normalmente surcoreanos creados para ser publicados en la web.
- *Personajes prototípicos del manga:* *bishōjo* y *bishōnen* para chicas y chicos estilizados y atractivos; *seme* y *uke* para los personajes estereotipados que tienen una personalidad y rol más dominante y más sumiso en las parejas homosexuales en los mangas; *personajes neko* para figuras humanas con orejas de gato; etc.
- *Géneros y subgéneros del manga:* *shōjo* para un género de temática comúnmente romántica y dirigido a chicas adolescentes; *shōjo escolar* para los *shōjos* que se desarrollan en un instituto; *magical shōjo* para los que giran en torno a protagonistas femeninas con poderes u objetos mágicos; *shōjo histórico*, para los que se desarrollan en épocas pasadas; o *gender bender* para los que implican cambios o confusiones en el sexo de los protagonistas.
- *Vocabulario del scanlation:* puestos y funciones (ej.: *traductores*, *typesetters*, *cleaners*, *correctores* o *quality checkers*, etc.); organización y progreso del trabajo (ej.: *proyecto en joint* para los proyectos en los que colaboran dos o más grupos de *scanlation*; *proyecto ongoing* para los proyectos activos; *droppear un proyecto* por ‘abandonar un proyecto’, *estar de hiatus* por ‘interrumpir el trabajo temporalmente’, etc.); o materiales (ej.: *raws* para las páginas de manga escaneadas y sin editar; *scans* para las páginas de manga escaneadas y editadas, etc.).

Una de las características más relevantes de esta “jerga” es que es dinámica, es decir, está en continua construcción y transformación. A lo largo del trabajo de campo hemos observado cómo Shiro y los otros participantes: a) adoptan nuevas expresiones relativas al manga, como *fanzine* (para referirse a un subgénero marcadamente intertextual afín al *crossover ficcional*, en el que se interrelacionan personajes, ambientes o argumentos de distintos mangas y animes); y b) alteran el significado de otras expresiones que usaban previamente. Por ejemplo, al comienzo del trabajo de campo Shiro empleaba la expresión *joint* para referirse a “proyectos entre grupos españoles, [donde] unos hacen una parte (edición) y otros otra (traducción)” (entrevista 23.10.2014) y al final del

trabajo de campo empleaba el término para cualquier tipo de colaboración entre grupos de *scanlation*, independientemente de la lengua de trabajo de cada uno.

Otra característica relevante de la jerga del manga es su naturaleza translingüística. Estos recursos están formados por elementos vinculados a múltiples lenguas —japonés, inglés, chino o coreano— y experimentan adaptaciones en la forma en cada situación de comunicación (ej.: participantes, propósito y lengua dominante del discurso). Los usos lingüísticos resultantes son combinaciones o yuxtaposiciones no convencionales de varias lenguas que, como ocurre en el *hip hop* (Schreiber, 2015), desestabilizan la noción de lenguas como códigos separados. A este respecto, Shiro nos explica que muchas unidades léxicas del *fandom* no pueden clasificarse como español, inglés o japonés y que esta categorización resulta artificial e irrelevante. Añade que en muchos casos ni siquiera sabe si se trata de unidades léxicas de uso común en japonés de las que los fans se han apropiado o si más bien se trata de vocabulario creado en el seno del *fandom*, que se ha extendido a los miembros de todo el globo:

Eh, por ejemplo está el género *lemon*. *Lemon* es un *yaoi*¹³ muy fuerte. Eso dudo que exista de verdad en japonés. Simplemente lo han traducido aquí. O como tú has dicho... *hard yaoi*. O *shōjo ai*. Eso puede que sí exista [...]. No sé si es algo que de verdad existe, o son títulos que alguien le ha puesto y, como toda la comunidad es grande pero está muy concentrada y sabemos dónde buscarlos, en el momento en que lo utilicen varios grupos o que algunos grupos se pongan de acuerdo, ya todos lo van a llamar así (entrevista 20.06.2016).

Para ilustrar el uso de esta jerga hemos seleccionado un fragmento de una conversación en Facebook Chat entre Shiro y Haya, la *scanlator* singaporense con la que estableció lazos de amistad (chat entre Shiro y Haya 29.10.2014). En el fragmento, Haya pregunta a Shiro si ha visto una fotos de *cosplayers* japoneses caracterizados como protagonistas de mangas famosos y Shiro responde cuál es su favorito y la reacción que experimentó cuando vio su foto:

Haya: did you see the pictures?

¹³ Los miembros del *fandom* emplean el término *yaoi* para referirse al género de manga y anime sobre las relaciones románticas y/o sexuales entre dos hombres que se dirige a un público lector principalmente femenino.

Shiro: aww I love them!
 My favourite is misaki *.*
 I am a bit fujoshi (*^^*)

Haya: ^^ I loved them too

Shiro: I got nosebleed with the first picture of junjou!

Haya: I totally understand your nosebleed
 I got one too when I read the manga
 I blushed

La primera unidad léxica sobre la que Shiro llama nuestra atención en el vídeo es *fujoshi*, que se usa para referirse a las chicas aficionadas a los mangas del género *yaoi*, que tratan sobre relaciones homosexuales entre hombres. Shiro emplea este término para justificar por qué su *cosplay* favorito es el que representa a Misaki, uno de los protagonistas del popular manga *Junjou Romantica* (del género *yaoi*).

Respecto a este término, comenta: “bueno, esto tú no lo sabrás [...] *fujoshis* somos las chicas a las que nos gusta el *yaoi*, que son de chico por chico [...] Esto ella sí que lo entiende, obviamente. Es muy básico”. Según Shiro, el uso de términos como *fujoshi* no tiene propósitos crípticos (ej.: ocultar actividades ilícitas). Sin embargo, ella es consciente de que probablemente las personas ajenas al *fandom* no las comprenderán bien. Por tanto, la “jerga del manga” contribuye a delimitar el espacio social del *fandom*. Aquellos que están familiarizados con el vocabulario compartido por los miembros y lo manejan en sus interacciones cotidianas se distinguen de los individuos profanos. Tienen más legitimidad para presentarse como auténticos fans del manga y para actuar como tales en la comunidad.

El segundo término sobre el que Shiro llama nuestra atención en el vídeo es *nosebleed*: “bueno, lo del derrame nasal... No sé si lo has visto, que en el manga a los personajes que les... que les pone otro personaje, sexualmente hablando [risas] les sangra la nariz [...] Entonces es una expresión nuestra”. Shiro y otros fans emplean la expresión *nosebleed* (o “derrame nasal” si se comunican en español) para expresar la excitación sexual que experimentan cuando un personaje les parece atractivo. El origen es un tópico visual del manga: los dibujos de personajes con sangrados nasales repentinos causados por deseo sexual.

Estos recursos ayudan a los fans a superar su diversidad lingüística y cultural:

Fujoshi es igual en España y en Singapur. No cambia. [...] Sí, lo del derrame nasal sí se traduce al inglés, al español... Pero todo el mundo lo entiende porque es una imagen muy típica del manga [...] También a poco que hayas visto algo de anime lo pillas (entrevista 20.06.2016).

Por tanto, el repertorio léxico del manga favorece la intercomprensión entre fans de diferentes lenguas, remarca los conocimientos comunes sobre el manga y encubre parcialmente otros factores que los diferencian (nacionalidad, lengua materna, localización geográfica).

Según Shiro, otra razón por la que los fans solo emplean el vocabulario específico cuando hablan con otros fans es que “los grupos que se burlan de la gente del manga utilizan esas mismas expresiones en su contra” (entrevista 20.06.2016). Por ejemplo, el término *fujoshi*, que Shiro emplea para presentarse ante otros fans, puede emplearse como un insulto: “depende de quién te lo diga, te lo dicen para llamarte pervertida”.

13.2.5 Incorporar referencias intertextuales explícitas de mangas o animes

Shiro y el resto de miembros de su grupo de *scanlation* incluyen numerosas alusiones o fragmentos de textos procedentes de productos culturales populares en el *fandom* (mangas y animes). Los fragmentos que seleccionan son fácilmente recontextualizables, porque se encuentran en una posición sobresaliente (ej.: títulos de mangas o animes), porque son fragmentos constantemente repetidos (ej.: eslóganes, frases o coletillas típicas de personajes famosos) o porque ocurren en escenas especialmente dramáticas de mangas populares en el *fandom*.

Estos recursos semióticos permiten a los fans establecer conexiones con otros textos externos al evento letrado en el que están participando y alinearse con ellos. A través de las referencias a textos de la cultura manga, los fans perfilan su identidad cultural en el

fandom: expresan sus gustos personales, hablan de sus hábitos de consumo cultural y muestran sus conocimientos de manga y anime al resto. Borda y Álvarez-Gandolfi consideran la inclusión y comprensión de referencias intertextuales sobre manga y anime como una “competencia esperada” entre los miembros del *fandom* (2014, p.63).

Hemos clasificado los episodios de inclusión de referencias intertextuales explícitas en tres subtipos:

1. Menciones de títulos y personajes de manga o anime en conversaciones digitales sobre preferencias culturales.
2. Referencias intertextuales como muestras de ingenio.
3. Imitaciones del discurso de un personaje de manga o anime.

A continuación analizamos un episodio ilustrativo de cada caso.

13.2.5.1 Menciones de títulos y personajes de manga

Los episodios de intertextualidad explícita más simples y recurrentes son las menciones de títulos o personajes en el intercambio de opiniones sobre mangas y animes que los *scanlators* del grupo de Shiro mantienen a través del chat de Facebook. Un momento ilustrativo de esta práctica ocurre en uno de los primeros intercambios de los miembros en Facebook Chat (chat del grupo 03.12.2014). En las intervenciones inmediatamente anteriores al fragmento seleccionado, Emi-san, Shiro, Sony y Vegeta intercambian opiniones acerca de mangas y animes. A continuación reproducimos la parte de la conversación en la que Vegeta pregunta qué personajes consideran representativos del manga y el anime y el resto de *scanlators* le responde. Como el fragmento es extenso, hemos numerado las líneas:

- 1 Vegeta: por cierto, si tuvierais que decir personajes emblemáticos del anime y manga
- 2 cuales serían?
- 3 Emi-san: mmm... sebastian michaelis xD
- 4 Vegeta: jajaja tuve que buscarlo en google

- 5 Sony: umm que bueno
- 6 Shiro: Para mi Kira (light Yagami)
- 7 Emi-san: jajaj sebastian es un amor
- 8 Sony: para mi sasuke
- 9 Shiro: A mi Death note me marco
- 10 Emi-san: prefiero a L la verdad
- 11 Sony: se que ha muchos no le gusta nada, pero es genial
- 12 Vegeta: Death note tambien lo tengo que ver jajajaja
- 13 Shiro: Nada, vivan los psicopatas! >.< Yo soy team Kira.
- 14 Vegeta: sasuke no se quien es, sera de alguna serie larga ¿verdad?
- 15 Emi-san: es de naruto
- 16 Shiro: ¡No has visto Death Note! Hereje, corre a verla pero ya >.<
- 17 Sony: y de death note me quedo con Kira y sasuke es de naruto sip jajaja
- 18 Shiro: kira es mucho kira
- 19 Vegeta: tengo que ver mas anime >.<

Ante la pregunta de Vegeta, los *scanlators* no nombran a los personajes más populares del anime o el manga entre el público general. Una muestra de ello es que, a excepción de la alusión a Sasuke (un personaje del popular anime *Naruto*), los personajes mencionados no pertenecen a animes emitidos en canales de televisión abiertos de España y Colombia, los países de procedencia de los interlocutores (ej.: *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, *Doraemon* o *Shin Chan*). En su lugar, los miembros nombran sus personajes favoritos, es decir, los personajes no son “emblemáticos del anime y del manga”, sino de su identidad como lectores de manga (línea 9). Mediante las referencias intertextuales (líneas 3, 6 y 8), los fans apuntan a sus preferencias genéricas y a los arquetipos de personajes que más les agradan. Mientras que Emi-san y Sony mencionan personajes de mangas de acción, Shiro alude a Kira, el protagonista de un anime que “[le] marcó” (línea 9) y que muestra su inclinación por los títulos de suspense y los personajes maquiavélicos: “Kira es... muy inteligente y en verdad quiere librar al mundo de delincuentes y se toma la justicia por su mano [...] Hace asesinatos pero él está convencido de que es para hacer un mundo mejor” (entrevista 20.06.2016). Además, cuando Shiro se identifica como parte del “team Kira” (línea 13), está apuntando a una división antagonica conocida en el *fandom*: la que separa a los aficionados que se alinean con la figura del protagonista malvado (como Shiro) de los que, como Emi-san (línea 10), prefieren a su rival L, un investigador muy inteligente que trata de capturarlo.

Por último, en el fragmento también se observa cómo las referencias intertextuales establecen distinciones entre aquellos que las conocen y aquellos que las desconocen. En el fragmento, Vegeta desconoce todas las referencias intertextuales de sus interlocutoras y Shiro, en tono de broma, lo califica de “hereje” por no conocer *Death Note*, uno de los animes que ella considera de visionado inexcusable para todo aquel que aspire a ser reconocido como miembro del *fandom* (línea 16). En su última intervención, Vegeta toma conciencia de las consecuencias que estas “carencias” tienen en su imagen social y se propone enmendarlas.

13.2.5.2 Muestras de ingenio

Otros episodios recurrentes, un poco más elaborados y creativos, se producen cuando un miembro del grupo de *scanlation* hispano introduce espontáneamente una palabra en japonés (transliterado) y esta sirve de desencadenante para que otro participante de la interacción construya una referencia intertextual. A continuación reproducimos un ejemplo tomado de una conversación entre Shiro, Ikose y Nishimura, en Facebook (chat del grupo 04.12.2014). En las intervenciones inmediatamente anteriores, los tres *scanlators* comentan los mangas que planean leer en los próximos meses.

Ikose: no sé que manga leer cuando termine Ghost in the Shell
Nishimura: la respuesta esta en tu kokoro
Shiro: Kokoro no chizu! >.<
Ikose: Jajajajajajaja

Ikose plantea una pregunta indirecta a sus compañeros con el propósito de que estos le recomienden títulos de manga. Entonces, Nishimura adopta un tono de broma y moviliza, de manera paródica, el discurso de la espiritualidad japonesa (según Shiro, *kokoro* significa ‘espíritu’, ‘mente’ o ‘corazón’, en el sentido figurado, no en sentido de órgano del cuerpo). Shiro aprovecha la introducción de la palabra japonesa para insertar una referencia popular en la cultura del manga y el anime: “Kokoro no chizu”, traducido al español como “Mapa del corazón”, es el título del tema musical interpretado por Boystyle (un grupo de *J-Pop* o pop japonés compuesto por cuatro chicas adolescentes), que se emite en la secuencia de apertura de *One Piece* (un anime muy popular en el

fandom), entre los capítulos 207 y 263. El posterior emoticono representando una carcajada confirma que la intención de Shiro es prolongar el tono de broma y, finalmente, Ikose, que ha captado la referencia intertextual, responde reconociendo el ingenio de sus compañeros.

Además de resaltar los conocimientos culturales compartidos, para Shiro este tipo de episodios desempeñan funciones lúdicas y de cohesión social (“Siempre es agradable ver que a alguien le gusta lo que a ti”; entrevista 11.12.2014). Mientras interactúan en sus espacios de ocio, los fans se ponen a prueba y demuestran al resto sus habilidades de responder de manera creativa y rápida a los estímulos de sus compañeros sobre la cultura manga.

13.2.5.3 Imitaciones de un personaje

Por último, también hemos observado casos en los que Shiro y los *scanlators* de su grupo tratan de imitar o parodiar algún personaje de mangas o animes populares en el *fandom*, apropiándose de sus frases o expresiones prototípicas. Encontramos un episodio ilustrativo en una de las primeras conversaciones entre los miembros en Facebook (chat del grupo 03.12.2014). En este episodio, algunos miembros del grupo hispano de *scanlation* están conversando acerca de los productos comerciales vinculados al manga o al anime que han comprado. Nishimura gasta una broma a Uri-chan y esta responde humorísticamente. Entonces todos los interlocutores responden a la broma con recursos diversos que pretenden representar la ‘risa’.

Uri-chan: me compré una camiseta de One Piece con los personajes más importantes uno de mis tesoros

Nishimura: Reza porque no encuentre tu casa y la robe...

Uri-chan: en Kiabi estan por 12 euros
a mi me dejas tranquila
jajajajajajaja

Nishimura: >.<

Shiro: Geheee!

Sony: Jajajajajajaja

[...]

Ikose: Geheee es de
espera que me sale
Gajeel?

Shiro: Ah si...mi geheee viene de Gajeel

Emi-san: Ah! me sonaba
Gajeel es majete
^^

Shiro: ^^

En esta interacción y en otras anteriores, Shiro ha evitado emplear las onomatopeyas (*jajaja, jejeje*) o emoticonos (*XD , >.<*) que expresen ‘risa’. En su lugar, emplea la forma “*Geheee!*”, que es una imitación de la risa del personaje Gajeel del anime *Fairy Tail*. Shiro se apropia de un fragmento audiovisual vinculado a un personaje de uno de sus animes favoritos y lo recontextualiza en forma escrita en una conversación de chat. La conversación es espontánea, no planificada, pero la apropiación momentánea de la voz de este personaje no es casual o desmotivada. Shiro lo hace porque sabe que sus interlocutores reconocerán este eco de un personaje famoso del manga y que, por ello, este uso contribuirá a definir su identidad de un determinado modo.

Se trata de un ejemplo de “estilización del discurso” (Coupland, 2007; Androutsopoulos, 2010), es decir, un momento en la interacción en el que Shiro realiza una elección semiótica estratégica y consciente que la alinea con un personaje arquetípico y con lo que este personaje representa, por ejemplo sentido del humor y simpatía. Shiro afirma: “Es que es uno de mis personajes favoritos... es muy gracioso” (entrevista 20.06.2016).

Como se observa en el ejemplo, estas referencias intertextuales requieren que los interlocutores posean una cantidad elevada y muy específica de conocimientos previos sobre la cultura del manga. Los miembros del grupo que no han visto *Fairy Tail* interpretan la expresión como una manera no convencional de reaccionar a un estímulo gracioso. Cuando Ikose identifica la voz del personaje Gajeel de la que Shiro se ha apropiado y ha entretejido en su discurso, Emi y otros miembros que han visto el anime *Fairy Tail* recuperan trazas del significado del texto original. Las referencias

intertextuales buscan llamar la atención de la audiencia y su significado emerge dialógicamente cuando los interlocutores las reconocen, las interpretan y responden a ellas (Deumert, 2014).

En este episodio, la interjección “¡Geheee!” sirve a Shiro para indicar su afición y conocimientos sobre *Fairy Tail* y, por extensión sobre el género *shōnen* de aventuras. Además, lo emplea para construir un estilo discursivo individual vivo y expresivo en el *fandom*. Por último, estos recursos trascienden la mera imitación. Cuando Shiro se apropia de una frase prototípica de un personaje y la recontextualiza en un contexto inesperado, juega con las connotaciones de usos previos y le atribuye nuevos significados y funciones locales (“Es también como una parodia”; entrevista 20.06.2016).

13.3 Pertenencia a una subcultura juvenil y “urbana”: emplear desviaciones ortográficas del estándar

Cuando Shiro se comunica con otros *scanlators* en español o en inglés por Facebook Chat, correo electrónico o en foros, acorta o abrevia palabras o las escribe con una ortografía que se aleja del estándar.

En los datos observamos múltiples formas escritas con ortografías no normativas en la comunicación en español que Shiro mantenía con otros *scanlators* de su grupo. Inicialmente pensamos que estas desviaciones servían para economizar tiempo, espacio y esfuerzo en la escritura en contextos digitales. No pensamos que Shiro les atribuyese ningún significado vinculado con el *fandom*. Sin embargo, al examinar las conversaciones de Shiro con otros *scanlators* americanos, chinos, ingleses o singapurenses, con quienes empleaba el inglés como lengua vehicular, dos hechos llamaron nuestra atención. En primer lugar, Shiro comenzó a introducir de manera progresiva y deliberada formas que no se ajustaban al estándar ortográfico que había aprendido en sus clases de inglés durante la educación secundaria. En segundo lugar, la

economía de tiempo y espacio no explicaba todas las decisiones de este tipo, puesto que algunas ortografías alternativas contenían el mismo número de caracteres que la estándar (ej.: *yup* por *yes*) o ahorran muy pocos caracteres y se combinaban con una puntuación profusa (ej.: *good nite!!!!* por *good night!*).

Por ello, analizamos los casos de desviaciones ortográficas en inglés encontrados en los datos para tratar de descubrir los significados sociales que Shiro atribuye a esta práctica. Nuestra participante emplea diferentes mecanismos para manipular la forma ortográfica de las palabras en inglés:

- *Reducciones y acortamientos de palabras.* Shiro elimina la primera o la última parte de la palabra (ej.: *prob* por *problema*; *cause* por *because*); suprime vocales y otras letras (ej.: *thx* por *thanks*); y sustituye grafías por otras más cortas que producen sonidos similares (ej.: *u* por *you*; *thx* por *thanks*).
- *Alteraciones de la ortografía de algunas palabras por otras consideradas más informales (pero no más cortas).* Por ejemplo, *yup* por *yes*.

A continuación ilustramos esta práctica con un episodio procedente de una conversación en Facebook Chat entre Shiro y Haya que quedó registrada en un vídeo de Camtasia (grabación de pantalla 18.01.2015). Como indicamos en la sección 13.2.1.1 de este capítulo, Haya es una *scanlator* de Singapur que administra un grupo de *scanlation* que traduce del japonés, chino y coreano al inglés. Ambas han mantenido comunicaciones previas para negociar la concesión de permisos de retraducción de mangas al grupo de Shiro, para gestionar la traducción colaborativa de varios proyectos y para afianzar sus vínculos personales. En el momento de la conversación, Shiro ya considera a Haya como su “amiga”. En este episodio, Haya desea renovar la cabecera del blog de su grupo de *scanlation* y Shiro le ha ofrecido la posibilidad de escoger una página de manga (en blanco y negro) que crea que puede quedar bien como cabecera para que la coloree digitalmente una *scanlator* de su grupo experta en Photoshop. Haya le dice que le enviará la página el 5 de Febrero. Shiro responde que entonces reenviará la página a la colorista para que esta decida si realiza el trabajo para la *scanlator* singaporense o no.

Shiro: when you pass me the page?
Haya: I'll probably pass it to u 5th feb
Shiro: when I have it, I could ask she and she decide ^^
Haya: OK
Thx
Shiro: u are welcome
u have exams?

Este episodio constituye el primer caso registrado en nuestros datos en el que Shiro emplea *u* por *you*. A partir de este momento, Shiro alternará ambas formas indistintamente en sus chats digitales en inglés con Haya y otros *scanlators*.

Encontramos la primera pista sobre el significado social de esta práctica lingüística al comienzo del vídeo de pantalla, cuando Shiro nos explica lo que está haciendo y nos explica por qué tiene abiertos Google Translator, la página del Urban Dictionary (www.urbandictionary.com) y la página de Internetslang.com (www.internetslang.com):

Estoy ahora hablando con la chica de Singapur que ya conoces. Nos comunicamos en inglés [...] Eeh, sí, es mejor tener bastantes programas abiertos, porque [Haya y otros *scanlators* americanos, chinos, ingleses o singapurenses con los que interactúa] utilizan el lenguaje urbano con muchas abreviaciones del inglés y lenguaje muy informal y es bastante complicado seguirlos. Muchas veces me pierdo y digo tsss [risas] más despacio...

En este comentario metalingüístico, Shiro se refiere a la profusión de “abreviaciones del inglés” como “lenguaje urbano” o “muy informal” en lugar de relacionar este hecho con la economía en la escritura digital. Además, deja claro que para ella estas formas no normativas se oponen a la eficiencia comunicativa puesto que oscurecen la claridad del mensaje y requieren el uso de herramientas lingüísticas externas. Cuando Shiro se apropia de las formas abreviadas, acortadas o desviadas del estándar ortográfico que emplean Haya y otros administradores de grupos anglófonos, prioriza las imágenes sociales que evoca el registro “urbano” (modernidad, juventud, informalidad y transgresión) sobre la inteligibilidad del mensaje. A través de estos mecanismos morfológicos y ortográficos, representa una identidad “urbana”, que entronca con la de los protagonistas de los mangas que admira (ver capítulo 12, apartado 12.2.8) y que es la esperable en la esfera vernácula y subcultural del *fandom*:

Tampoco vas a utilizar algo superformal de “estimado señor” porque no es el caso. A ver, es que no estamos en ese ambiente. Estamos en un ambiente informal. Todo esto es de fans para fans. También en Inglaterra o en América ¿vale? (entrevista 20.06.2016)

Otra función de esta práctica lingüística es enfatizar la familiaridad con los interlocutores que emplean maneras similares de expresarse, propiciar el acercamiento y crear un espacio social compartido. Así, cuando preguntamos a Shiro acerca de esta práctica, nos explicó: “Te estás poniendo a su nivel. Depende de cómo te hablen, ¿no? A mí, si me están hablando en un inglés urbano, pues yo procuro responder con un lenguaje urbano” (ídem). De este modo, Shiro y sus interlocutores co-construyen el contexto como un entorno comunicativo cercano y distendido.

Las abreviaciones, acortamientos y desviaciones ortográficas del estándar como la del ejemplo juegan con la relación entre grafía y pronunciación y, por tanto, apuntan a cierto carácter lúdico y de atención a la forma del mensaje. Sin embargo, según lo que hemos podido observar en los datos, Shiro no acorta, abrevia o deforma creativamente cualquier palabra del inglés. Por el contrario, solo se apropia de palabras inglesas acortadas, abreviadas o deformadas que encuentra en el discurso de sus interlocutores (principalmente de Haya) y las reintroduce en su propio discurso. En estos casos, su creatividad a la hora de jugar con la forma del mensaje se ve coartada por la inseguridad que siente al comunicarse en inglés.

En este sentido, cuando preguntamos a Shiro acerca del uso de *u* por *you*, a partir de sus conversaciones con Haya, nuestra participante reconoce el papel fundamental que estos chats desempeñan en el aprendizaje informal de recursos vinculados al lenguaje “urbano”:

En realidad yo aprendo de ella el urbano [...] Lo voy aprendiendo de ella. Ella me va enseñando lenguaje urbano en nuestros chats sin querer. No es que me vaya diciendo “[Shiro], esto es tal”. Pero si yo lo voy leyendo, cuando lo haya leído cuatro o cinco veces y ella y yo sabemos lo que significa esa abreviatura, pues yo también puedo utilizarlo [...] A mí si me están hablando en un inglés urbano y yo también estoy hablando en un chat [...] pues si yo sé que *you* ellos lo ponen como una *u*, pues a lo mejor cuando lo he leído de ellos cinco veces y yo lo he entendido, a lo mejor yo también me puedo permitir el usarlo (entrevista 20.06.2016).

Gracias a sus conversaciones en inglés con *scanlators* de todo el mundo, Shiro incorpora gradualmente a su repertorio un conjunto de recursos que, aunque reducido (ej.: *thx, prob, u*), le permite recrear un registro “callejero” que nunca aprendió en las clases, donde, según ella, aprendía un inglés “muy formal y el vocabulario siempre es más o menos el mismo” (entrevista 05.10.2014).

13.4 Síntesis y conclusión

En este capítulo hemos visto cómo Shiro se apropia y recontextualiza recursos semióticos de manera sofisticada para construir una identidad fan determinada en las conversaciones que mantiene con otros *scanlators*. Las elecciones de nuestra participante son recurrentes, deliberadas, estratégicas y conscientes, en el sentido de que anticipa los efectos pragmáticos que producen en la manera de presentarse ante los demás y de ser reconocida en la comunidad.

Las prácticas semióticas analizadas en este capítulo forman parte del estilo expresivo de los fans del manga (más allá de fronteras geográficas, lingüísticas y nacionales) y producen significados socioculturales relevantes en la comunidad. Para Shiro, las funciones principales son:

- *Expresar admiración por el manga y el anime y por las culturas japonesa, china y surcoreana.* Shiro y sus interlocutores tratan de emular algunas prácticas semióticas de los habitantes de Japón, China y Corea del Sur. Por ejemplo, emplean *kaomoji* verticales, honoríficos, fórmulas de saludo, despedida o agradecimiento transliteradas o caracteres de algún sistema de escritura de estos países.
- *Representar la pertenencia a una comunidad fan de espíritu juvenil, desenfadado y “urbano”.* Para ello, Shiro y sus interlocutores manipulan deliberadamente la ortografía y la morfología de algunas palabras en español y en inglés y se alejan del estándar. Esta práctica contrasta con la adhesión de los *scanlators* a las normas de

ortografía en las prácticas de producción de mangas, en los que, al tratarse de productos dirigidos a audiencias amplias, procuran proyectar una imagen de profesionalidad. Vemos entonces cómo los scanlators son perfectamente conscientes del valor social que tiene la ortografía y cómo la utilizan deliberadamente para conseguir sus propósitos (Androutsopoulos, Sebba, Jaffe y Johnson, 2012).

- *Configurar y delimitar el espacio social del fandom.* Los fans han desarrollado y comparten una serie de recursos y convenciones que contribuyen a reconocer los límites de la comunidad y a distinguir a los miembros legítimos de los individuos ajenos (ej.: manejo de la jerga básica del *fandom*).
- *Demostrar capital cultural para lograr estatus ante el resto de miembros.* Shiro y sus interlocutores procuran exhibir sus conocimientos especializados sobre las lenguas y la historia de las culturas fetichizadas, sobre productos concretos de manga y anime y sobre otros entresijos del *fandom* para ganar prestigio.
- *Demostrar originalidad, creatividad y expresividad.* Shiro presta atención a la forma de los mensajes que construye en sus conversaciones digitales con otros *scanlators* (como se ve en el diseño de *kaomoji* complejos o en los juegos con referencias intertextuales procedentes del manga). El cuidado formal del mensaje tiene fines estéticos, lúdicos o, en el caso de los desvíos de las normas de ortografía, apunta a un espíritu subcultural, “urbano” y ligeramente subversivo.

Un aspecto de las prácticas analizadas en este capítulo que contrasta con las analizadas en el capítulo anterior es su bajo grado de regulación. Mientras que las prácticas semióticas vinculadas a la producción de mangas se negocian y se codifican en tutoriales o en páginas de reglas o “recomendaciones” de traducción y edición, las elecciones semióticas en las conversaciones digitales entre fans no están sujetas a normativas colectivas estrictas. Al tratarse de prácticas comunicativas más privadas y personales, la movilización de recursos semióticos es más espontánea y opcional. Shiro y sus interlocutores no suelen generar comentarios metalingüísticos acerca del estilo discursivo que han de emplear entre ellos. Simplemente, son conscientes de que existen

ciertas prácticas semióticas parcialmente convencionales y cada uno escoge el grado y la manera en que se adhiere a ellas.

El mayor espacio para la libertad en las elecciones semióticas permite a Shiro y a sus interlocutores guardar un equilibrio entre la construcción de su identidad como parte del grupo (colectiva) y como miembro distinto al resto dentro del grupo (individual). En los episodios analizados en el capítulo hemos mostrado cómo Shiro se apropia y recontextualiza recursos semióticos compartidos, aceptados o valorados en la comunidad y directamente relacionados con su ideología (Glasspool, 2015). Al mismo tiempo, a través de la selección del honorífico *-san* para autopresentarse, la introducción de sinogramas y de referencias intertextuales vinculadas a sus preferencias o la composición creativa de *kaomoji* de estética *kawaii*, Shiro presenta al resto algunas características idiosincrásicas de su identidad fan, como sus conocimientos de chino, sus preferencias por géneros de manga o por títulos específicos o su elevada posición jerárquica en la comunidad. Además, no comprende esta identidad individual como una categoría estática, sino que moldea o redefine su imagen constantemente según sus nuevos aprendizajes (ej.: clases formales de chino), lecturas de manga o visionados de anime (ej.: *Fairy Tail*) y otras vivencias vinculadas al *fandom*.

Como en el anterior capítulo, las prácticas semióticas empleadas en las conversaciones digitales yuxtaponen o fusionan recursos de distintas lenguas, dialectos y registros, de diversos modos y de los significados y roles que se han asignado tradicionalmente a cada uno. En el caso de Shiro, la convergencia de recursos semióticos diversos está ligada a la ideología del *fandom*, fundamentada en la conexión psicológica entre individuos de todo el globo que comparten el aprecio por los imaginarios del manga y las culturas de las que es originario.

14. CUIDADO DEL PERFIL

14.1 Introducción

El último conjunto de prácticas ligadas a la cultura del manga que hemos analizado es el relacionado con la atención al perfil personal en la red. La participación repetida de los fans en prácticas digitales de creación de contenidos y de comunicación interpersonal requiere la creación de perfiles en varios espacios, como blogs, foros o Facebook. Según las características, funciones y diseños disponibles de estas plataformas, los fans tienen que seleccionar o diseñar un *nick* o nombre de usuario, un avatar o representación gráfica de sí mismos y, en redes sociales como Facebook, también pueden seleccionar una imagen de portada y completar los formularios sobre los detalles biográficos y las aficiones.

Los fans son conscientes de la visibilidad de estos recursos y se percatan del papel fundamental que juegan en la proyección de su identidad en la comunidad. Por esta razón, seleccionan y manipulan cuidadosamente materiales semióticos (signos, textos, imágenes) que los representen tal y como ellos desean ser percibidos dentro del *fandom*. En el caso de Shiro, las prácticas de cuidado del perfil en línea engloban: a) la presentación de sí misma como un personaje de manga a través de un *nick* de inspiración japonesa y de imágenes de perfil que siguen ese estilo visual; b) la representación simbólica de las afiliaciones culturales, creencias, experiencias e inclinaciones estéticas personales vinculadas al manga en las imágenes de portada de Facebook; y c) la alineación explícita con figuras, comunidades, textos y productos del mundo del manga y el anime en las listas de “Me gusta”, en la sección de “Información” en Facebook. En los siguientes apartados del capítulo describimos estas prácticas.

14.2 Presentarse como un personaje de manga o anime

Cuando participa en actividades sociales del *fandom* en la web (sobre todo en Facebook y en el blog del grupo), Shiro se representa a sí misma como un personaje de manga o anime. Según nos ha explicado, se trata de una costumbre muy extendida entre los fans, de la que se percató cuando comenzó a visitar y a seguir blogs sobre estos productos. Esta práctica permite a los fans: a) encubrir sus diferencias sociodemográficas; b) reinventar algunos aspectos de su identidad (como la nacionalidad, el aspecto físico, el sexo, la edad e, incluso, algunos rasgos de su personalidad); c) representarse como los personajes (bien inventados por ellos mismos o bien de historias existentes) que les gustaría encarnar en el universo ficticio del manga; d) enfatizar las aficiones y valores que los unen; y e) disociar su identidad oficial de su identidad de fan y, de este modo, protegerse de comentarios ofensivos de terceras personas. Los personajes que los fans diseñan son reconocibles fundamentalmente por su nombre y por su imagen exterior. A continuación analizamos las decisiones de Shiro con respecto a estos dos elementos.

14.2.1 Elaborar un *nick* de fan de inspiración japonesa

Definido por Androutsopoulos como uno de los principales “small genres of self-presentation” (2013a, p.5), el *nick* es el signo lingüístico identificativo que distingue a cada uno de los usuarios de la red social. En comparación con el nombre oficial, que en la cultura española suele ser elegido por los padres de cada individuo, en muchas redes sociales suele existir un grado variable de libertad para elegir el nombre con el que nos representamos.

El nombre que Shiro ha escogido como emblema de su identidad de fan —y que no podemos reproducir por motivos éticos— es una palabra de elaboración propia, que no se corresponde con ningún nombre propio japonés ni con el de un personaje de manga. Para inventarlo, Shiro ha tomado su nombre de pila y ha remplazado dos de sus letras por otras inexistentes en las palabras de origen español y muy corrientes en japonés, con

las que está familiarizada gracias a la lectura continuada de mangas. Por tanto, su *nick* consiste en una versión parcialmente orientalizada de su nombre de pila que podría pasar por un antropónimo japonés en *romāji* a ojos de sus interlocutores occidentales.

Shiro creó este *nick* en 2012, cuando abrió su blog de reseñas de anime, y desde entonces no ha usado ningún otro nombre o apodo en el *fandom*. Las plataformas en línea en las que emplea su *nick* son: a) el blog de su grupo de *scanlation* (en la sección de presentación de los miembros del *staff*; en las publicaciones y en los comentarios); b) todos los sitios web asociados al manga en los que participa ocasionalmente (foros de discusión, blogs de otros grupos de *scanlation* de habla hispana o inglesa, etc.); c) la dirección de correo electrónico con la que gestiona su grupo; d) los créditos de los mangas que limpia, traduce, edita o corrige; y e) el perfil de fan en Facebook, que emplea para seguir a otros grupos de *scanlation* (anglófonos e hispanohablantes) e interactuar con el *staff* de su grupo y con sus seguidores. En definitiva, Shiro asocia todas sus actuaciones digitales como aficionada al manga a este nombre y todos los *scanlators* y aficionados al manga la conocen por el mismo. Su nombre de pila español u otros apodos analógicos o digitales son irrelevantes en el *fandom*.

Una de las funciones principales del *nick* es proteger a los aficionados de las críticas de personas ajenas: “un *nick* te protege la vida personal de la vida... pues friki [risas]” (entrevista 10.06.2016). Por esta razón, Shiro no emplea este *nick* en otros ámbitos de actividad (como el académico o el profesional) ni con amistades con las que no comparte su afición por la cultura popular japonesa. Según Shiro, la etiqueta *friki* se utiliza frecuentemente para descalificar a individuos con aficiones consideradas excéntricas (como los videojuegos o el manga) y tiene la connotación de desmesura, obsesión o desconexión con el mundo real:

Quando tú piensas en alguien a quien le gusta el manga, el anime, no sé por qué la gente se los sigue imaginando como a todos, que somos *cosplayers*, que nos vestimos con nuestros personajes, que nos creemos que estamos en un juego, que creemos que estamos... es como a la gente que le gusta el rol. Si tú tienes amigos, seguramente los habrán tachado de que se creen que están viviendo en otro juego, que si van a matar a gente, que si... porque están ahí los estereotipos. Y la televisión y los medios siguen fomentando esos estereotipos todavía. No creo que la gente cuando piense en alguien que le guste el anime o el manga piense en una persona

como yo que tiene... que se acerca a los 30 años, trabajando, con sus carreras, con sus estudios... y que, a parte, le gusta esta cultura. Siempre se imaginan pues a alguien que no tiene amigos, antisocial que está encerrado en su casa jugando videojuegos y leyendo y viendo anime sin parar.

Aunque Shiro percibe que “antes estaban como más marginados” y que ahora el “orgullo friki” está de moda, cree que todavía los aficionados al manga y al anime “siguen saliendo un poco mal parados en los medios”. Además piensa que “la moda del orgullo friki” no va a ser duradera y que la sociedad se puede volver en contra de las personas con aficiones alternativas en cualquier momento: “Como es una moda nunca sabes cuándo va a terminar. Entonces se siguen manteniendo los *nicks*”.

Para disociar su identidad digital como fan de su identidad digital oficial en Facebook, Shiro ha creado otro perfil adicional dedicado a esta última, en la que emplea el nombre y apellidos del Documento Nacional de Identidad:

Yo tengo dos Facebooks precisamente por eso, porque yo estaba compartiendo muchas cosas de anime, de manga en mi Facebook personal y de repente mi cuñado decía... “Mira qué friki eres, mira qué no sé qué”... Y yo dije... “Ah, mira, pues una manera de que no te metas en mi vida sin borrarte”, porque no puedo borrar a mi cuñado [risas] por razones obvias, “es que me voy a hacer un perfil, voy a seguir compartiendo todas las tonterías de anime que yo quiera, pero tú no lo vas a ver”.

Según Shiro, la costumbre de adoptar un *nick* de inspiración manga está muy extendida entre aquellos fans que ocupan puestos relevantes (ej.: administradores de foros, escritores de *fanfiction*, creadores de *fanart*) o *scanlators*. Estos últimos también lo emplean para firmar sus proyectos (y lograr el reconocimiento de los demás), al tiempo que se protegen contra las posibles denuncias de *copyright*:

Piensa que en realidad lo que hacemos tampoco es algo que podamos firmar ¿vale? La única manera de firmarlo, porque si no tú estás diciendo a las autoridades... “¡Eh, soy yo!” [risas]. Esto no es legal. Entonces es una manera de firmarlo sin llamar demasiado la atención [...]. Porque cuando tú haces un trabajo, también quieres que sepan que es tuyo. Entonces una manera de no firmarlo con tu nombre pero sí saber que es tuyo es con un alias, con un *nick*. Todos tenemos un *nick*.

De los 106 *scanlators* que Shiro enumera en las secciones de presentación de los miembros del *staff* y de agradecimientos en el blog de su grupo, 98 han escogido nombres relacionados con el manga y solo 8 han empleado su nombre de pila. Según Shiro, los aficionados que emplean nombres japoneses o del manga en Internet también quieren demostrar una mayor devoción por el género: “Supongo que si a ti te gusta muchísimo el manga, te sueles poner un *nick* que lo demuestre. Si solo es un hobby que consideres sin más, pues a lo mejor no”.

Por último, esta práctica también tiene propósitos lúdicos: “También es divertido porque no es lo mismo... Tu nombre es el tuyo y está separado, lo saben todos tus amigos, y esto también es algo que no sabe toda la gente... es como crearse un personaje”. En el diseño de este personaje, los fans pueden incluir o manipular elementos de su identidad oficial y elementos ficticios, así como enfatizar u ocultar unos atributos identitarios sobre otros. La orientalización de su nombre de pila sirve a Shiro para proyectar una identidad híbrida. Por un lado, expresa sus vínculos afectivos con la cultura y la lengua de Japón y reinventa su nacionalidad de acuerdo a esta afinidad. Por otro lado, mantiene la referencia a su identidad oficial por la similitud fonética con su nombre español. La superposición estratégica de fonemas y grafías asociados a la lengua japonesa sobre un nombre propio típicamente español facilita a unos pocos aficionados que también la han conocido en otros ámbitos al margen del *fandom* (ej.: compañeros de clase o amigos) establecer puentes entre su identidad de fan y su identidad oficial.

Cuando examinamos los 106 *nicks* de *scanlators* que aparecen en el blog del grupo, nos percatamos de diferentes estrategias de composición. Como Shiro, algunos *scanlators* optan por combinar elementos del español y del japonés para transformar su nombre de pila. Por ejemplo, algunos sustituyen algunas grafías y fonemas por otros de sabor japonés (como Shiro); otros acortan su nombre de pila y añaden un honorífico en japonés (ej: *-san*, *-chan*, *-kun*, etc.) o un apellido japonés. Algunos miembros cuyo nombre de pila español es una palabra con significado léxico buscan la traducción al japonés en algún diccionario en línea (ej: una fan llamada Alma podría emplear el *nick* Tamashii). Otros miembros adoptan el nombre o apodo de sus personajes de manga o anime preferidos (en japonés o en inglés), evocando el mundo ficticio donde se

desarrolla la historia. Así, se apropian parcialmente de la biografía del personaje y de sus características psicológicas y eliminan cualquier rastro de su nombre de pila y, por tanto, de su nacionalidad. Las estrategias son diversas y se basan en la superposición creativa de recursos lingüísticos de distintos orígenes y asociados a distintos significados socioculturales y valores.

14.2.2 Elegir personajes de manga y anime como imágenes de perfil

Frente a las visiones iniciales del ciberespacio como un medio inmaterial o incorpóreo, en muchas plataformas de la web los usuarios tienen la posibilidad o, incluso, la necesidad de ofrecer una representación visual de sí mismos (cf. Boellstorff, 2008; Hine, 2015). Esta función es esencial en los servicios de red social como Facebook, donde, además de contribuir a dar sensación de presencialidad y a facilitar la interacción, la imagen de perfil sirve para localizar a individuos registrados específicos cuando el nombre de usuario no es suficientemente distintivo. Al igual que ocurre con los *nicks*, los usuarios tienen cierta libertad y control para escoger las imágenes con las que quieren ser identificados (aunque el grado de libertad depende de las características técnicas, propósitos sociales y normas de uso de cada espacio digital, como ocurre con el nombre de usuario). Pueden representarse con fotografías que reflejen su apariencia física real, con avatares diseñados por ellos mismos, con imágenes de personajes o símbolos de la cultura popular, etc. Todas estas representaciones constituyen emblemas de algún aspecto de su identidad. En palabras de Thomas, las representaciones del aspecto físico —real o ficticio— de los usuarios constituyen “a significant semiotic resource for identity construction in online spaces” (2007, p.1).

En el caso de Shiro y los *scanlators* de su grupo, las plataformas en línea donde desarrollan la mayoría de sus actividades fan (Facebook y Blogger) no imponen muchas restricciones respecto al contenido de las imágenes. Solo penalizan el uso de desnudos, violencia o actos ofensivos. Por tanto, los aficionados pueden construir su apariencia física (con material propio o ajeno) de acuerdo a las prácticas sociales y discursivas particulares de la comunidad. Según nos ha explicado Shiro, para las fotos de perfil (en redes sociales, blogs y foros de discusión) los miembros del *fandom* suelen elegir imágenes que los representan como personajes ficticios de manga o anime y vinculan

esta práctica a la elección de un *nick* de inspiración japonesa: “Esto también tiene que ver con el *nick*. Pues ya que te has puesto un nombre falso... es una tontería que tú te pongas un nombre falso [...] y te pongas tu foto real. Entonces te coges un personaje” (entrevista 10.06.2016). Las funciones principales son similares a las del *nick*: “Es todo una mezcla de diversión y anonimato, creo yo”.

Esta práctica, extendida a nivel global, sirve a los fans para expresar su pertenencia al colectivo del *fandom*, al tiempo que permite resaltar características particulares de su identidad a través de la apariencia del personaje (ej.: rasgos psicológicos; atributos físicos deseados; etc.): “siempre tiene que ser algo que te represente, que te guste” (ídem).

En el caso de Shiro, las imágenes de perfil son menos estables que el *nick*. En la galería de imágenes de perfil en Facebook hemos observado que Shiro ha empleado seis desde que abrió su cuenta de fan. Además, en el blog del grupo emplea una imagen distinta. Sin embargo, según ella misma reconoce, como administradora de un grupo de *scanlation* le conviene guardar cierta coherencia entre las imágenes visuales, para que otros miembros del *fandom* puedan localizarla fácilmente en la web. Por ejemplo, a veces recibe solicitudes de amistad en Facebook de administradores de otros grupos transnacionales de *scanlation* con los que no ha tenido ningún contacto previo y que han sabido de ella a través de alguna publicación en algún espacio vinculado al manga. Por esta razón, Shiro emplea principalmente dos imágenes de perfil: una en Facebook y otra en Blogger. Esporádicamente utiliza otras, pero en un periodo breve de tiempo suele regresar a las habituales.

A continuación analizamos las dos imágenes de perfil que Shiro emplea habitualmente en su perfil de fan en Facebook y en el blog del grupo. Hemos seleccionado estas dos imágenes porque, además de ser las que empleó normalmente durante el periodo de trabajo de campo, Shiro las ha identificado como sus imágenes de perfil “favoritas”.

14.2.2.1 La imagen de perfil de Facebook

En la figura 45 reproducimos la imagen de perfil que Shiro empleó durante la mayor parte del trabajo de campo en Facebook junto a las reacciones que generó entre sus contactos. No hemos aplicado filtros a la imagen para proteger el anonimato de Shiro, pues nuestra participante restringe su uso a Facebook, donde no existe la posibilidad de buscar a contactos exclusivamente a través de imágenes. Hemos sustituido los nombres de usuario de las participantes por pseudónimos.



Figura 45. Imagen de perfil de Shiro en Facebook

En esta imagen (captura de pantalla 19.10.2015) Shiro ha vuelto a adoptar esta imagen como foto de perfil en Facebook, tras un breve periodo en el que había empleado la imagen de otro personaje. La decisión es celebrada con 18 *likes* de sus contactos y comentarios de otra aficionada al manga. En los comentarios que intercambian esta aficionada y Shiro se recalcan los vínculos sociales y afectivos entre esta imagen de perfil y la identidad de fan: “Echaba de menos esta imagen n.n”; “Es que Shiro sin esta imagen no es Shiro jajajaja”. También destaca la función distintiva de la imagen, sobre todo en el caso de los aficionados que administran grupos de *scanlation* u ocupan otros puestos de responsabilidad en el *fandom* y que frecuentemente son contactados por otros miembros: “acababa de confundir a otra admin porque se cambió la foto jajaja.

Así que vuelvo a los orígenes”. Aquellos fans que, como Mizu chan, ocupan roles de menor responsabilidad y visibilidad (“lectores”, “seguidores”) pueden cambiar más frecuentemente de foto de perfil, porque no reciben mensajes de aficionados desconocidos con tanta frecuencia: “Jajajaja Siiiip, tu como vas cambiando de foto mucho no tienes”.

En esta imagen, Shiro se representa a sí misma como una figura femenina de manga o anime. La elección de esta imagen está motivada por la función que desempeña en Facebook. Al tratarse de una imagen de perfil, aparece junto al *nick* tanto en la cabecera de la página (a una resolución de 160x160 píxeles en ordenadores) como en cada actualización o comentario publicado. Por esta razón, la imagen imita ciertos rasgos de las fotos de carnet: se trata de una toma cercana del personaje en la que se muestra la cabeza (en la posición central ligeramente superior) y los hombros sobre un fondo blanco. Los ojos miran a la cámara, como si el personaje tratase de establecer contacto visual con los usuarios que están visitando la página de Shiro o leyendo sus publicaciones. En el chat de Facebook y en los hilos de comentarios, esta elección semiótica evoca el contacto visual de una conversación cara a cara.

El personaje muestra todas las características prototípicas del estilo visual del manga y, más concretamente de un personaje *bishōjo* (que, según Shiro, se traduce como ‘chica linda’): apariencia juvenil, cabeza grande y hombros estrechos, ojos desproporcionadamente grandes en los que el iris ocupa la mayor parte de la superficie ocular, pupilas transparentes y con brillos, cejas finas, nariz y boca pequeñas, barbilla puntiaguda, cabello abundante y extremidades delgadas. El personaje también es un ejemplo de lo que Shiro conoce como *personajes neko*, es decir, figuras humanas que presentan características de un gato, como orejas de gato, cola de gato o algún otro rasgo felino en un cuerpo humano. En la imagen, las características felinas están representadas a través de unas grandes orejas negras y un collar de cascabel. Además de señalar su pertenencia al *fandom* del manga, el uso de estos dos arquetipos permite a Shiro transmitir significados socioculturales más sofisticados e individuales, como la afición por unos géneros de manga concretos. Según Shiro, las *bishōjo* y los *personajes neko* son típicos de algunos de sus géneros de manga favoritos, como el *shōjo* y el *yaoi*. Ambos se dirigen a una audiencia femenina juvenil, pero mientras que el *shōjo* suele

tratar relaciones románticas heterosexuales, el *yaoi* suele tratar relaciones románticas homosexuales entre chicos:

No te vas a poner, por ejemplo a mí que no me gusta un género que es el *yuri*¹⁴[...] que está dirigido a hombres y que tiene una estética más basta. No me voy a poner un personaje del *yuri* de perfil. Siempre son tus gustos, dándole a entender a las personas que te hablan que te gusta el manga y que te gusta ese tipo de manga” (entrevista 10.06.2016).

Además, según Shiro, estos personajes arquetípicos (las *bishōjos* y las chicas *neko*) representan en el lenguaje visual del manga una serie de cualidades identitarias relacionadas con la femineidad. Las *bishōjo* representan el ideal de belleza y la imagen escogida por Shiro está particularmente sexualizada (como se observa en los senos abultados y en la manga de la camiseta que cae del hombro). Los rasgos felinos subrayan el atractivo erótico del personaje:

Y lo de las orejitas de gato, bueno, es que a los japoneses les gustan mucho los gatos. Son un fetiche para ellos. Les gustan mucho las... las orejitas y las cosas así *kawaii*, lo que decimos así de cosas lindas. Entonces consideran a una mujer o a algo lindo si le ponen orejas del gato. [...] Siempre es una manera de hacer a la protagonista un poco más linda (entrevista 11.12.2014).

Este tipo de personajes arquetípicos también llevan asociadas ciertas características psicológicas que, según supone Shiro, se consideran deseables en las mujeres en las culturas orientales: simpatía, ternura, inocencia y sinceridad. Estos significados vienen apoyados visualmente por el pequeño corazón rosa y alado a la derecha de la cabeza del personaje, el color blanco de la vestimenta, el gesto facial sonriente y los hombros ligeramente encogidos del personaje. Shiro considera estos gestos de timidez y coquetería típicos de las *bishōjo*.

En cuanto al origen de la imagen, Shiro desconoce si se trata de un personaje de un manga o un anime específico o si es un diseño aislado de algún artista profesional o aficionado. A diferencia de otros fans, que emplean imágenes de sus personajes favoritos, Shiro ha escogido evitar las referencias intertextuales tan explícitas a un

¹⁴ El término *yuri* se refiere a los mangas y animes de contenido pornográfico centrados en las relaciones sexuales entre mujeres y que se publican en revistas japonesas dirigidas a audiencias masculinas.

cómic específico: “Yo al principio usaba imágenes... pues de mis animes preferidos, de mis mangas preferidos. Luego cogí una muñeca que me gustaba [...] quería que no fuera algo reconocible con un anime o un manga” (entrevista 10.06.2016). Para ella, la estrategia de adoptar la apariencia visual de personajes populares en el *fandom* conlleva la automática vinculación con la personalidad del personaje por parte de sus contactos o puede generar la impresión de que solo conoce los mangas y animes más famosos.

Shiro no ha modificado esta imagen para emplearla en Facebook (asegura que en otras ocasiones ha empleado Photoshop para añadir o eliminar elementos). Ha escogido mantener los pequeños caracteres escritos en uno de los silabarios en japonés, a la izquierda de la cabeza del personaje, aunque desconoce su significado lingüístico (y anticipa que ninguno o casi ninguno de sus contactos será capaz de descifrarlo). Tal como ocurría con el mantenimiento de onomatopeyas en sus alfabetos originales en la traducción y edición de mangas, la contribución principal de estos caracteres al sentido de la imagen no depende de su significado lingüístico. Los caracteres japoneses funcionan más bien como un recurso visual que refuerza el origen japonés del conjunto.

14.2.2.2 La imagen de perfil de Blogger

En la figura 46 reproducimos la foto de perfil que Shiro ha empleado en Blogger desde que se registró en el año 2012 para crear su blog de reseñas de anime. Esta imagen aparece: a) en la sección de presentación de los miembros del *staff* en el blog de su grupo, junto al *nick* y cargos en la comunidad (co-administradora, traductora inglés-español, *cleaner*, correctora y editora); y b) a la izquierda de los comentarios que hace en este blog o en otros blogs dedicados al manga. También es la imagen que emplea en una cuenta de Gmail (y, por extensión, en su cuenta de YouTube) y en algunos foros de discusión sobre manga. Por motivos éticos, hemos aplicado un filtro para distorsionar la figura e impedir la localización del blog del grupo de Shiro a través del buscador de imágenes de Google.



Figura 46. Imagen de perfil de Shiro en Blogger

Como podemos observar, la figura escogida para Blogger presenta características comunes con la imagen de Facebook, lo que crea cierta coherencia visual entre ambas representaciones. Tanto el personaje empleado en Facebook como este son manifestaciones del ideal de belleza arquetípico de las *bishōjo*. Además, este también es un personaje *neko* (con orejas y cola de gato). Shiro usa este arquetipo de personajes humanoides con rasgos felinos como sello visual distintivo de su identidad en el *fandom*. Frente a la variación en el color de los ojos y del cabello y en la vestimenta, los rasgos felinos son una constante en las imágenes de perfil de Shiro que también están presentes en el resto de imágenes que hemos observado en el álbum de fotos de perfil en Facebook. El empleo de personajes *neko* la retrata como una aficionada con conocimientos amplios sobre la cultura japonesa y con unos valores estéticos determinados: “A mí me gusta utilizar personajes *neko* por lo de que los gatos son un fetiche de la cultura japonesa [...] Y los veo muy lindos” (entrevista 10.06.2016).

La imagen evoca cualidades identitarias similares a las del primer avatar de Facebook entre los aficionados del manga (femineidad, belleza, ternura, ingenuidad). Sin embargo, cada imagen enfatiza algunas de estas cualidades sobre otras. La figura de Facebook subraya la sexualización del personaje, mientras que la imagen de Blogger está mucho más infantilizada. Su postura no connota seducción o coquetería, sino

contemplación (ej.: dirige la mirada ligeramente a la izquierda en lugar de mirar directamente al interlocutor; no sonrío; junta los dedos de ambas manos sobre el pecho en lugar de encogerse de hombros). Además, sus rasgos faciales son más redondeados, su cabeza es proporcionalmente más grande y no se perciben los senos. Según Shiro, estos rasgos físicos caracterizan otro estilo visual convencional en el manga: “la imagen del blog [...] se parece más a un *chibi*¹⁵, que son como caricaturas tiernas de los personajes” (ídem). Los *chibis* en el manga se emplean para resaltar el lado cómico, simpático y tierno de los personajes.

Shiro encontró esta imagen “por casualidad” al visitar un foro en línea de *fanart*, donde los aficionados publican sus creaciones visuales basadas en personajes e historias de mangas y animes conocidos y realizadas con programas de edición de gráficos como Photoshop. Según el autor de la imagen, se trata de una versión del personaje llamado Konata Izumi del manga *Lucky Star*. El diseño de la versión fan del personaje presenta importantes diferencias con el original en el color y el diseño del cabello, en la vestimenta y en los arquetipos visuales empleados (en el cómic original el personaje no tiene rasgos felinos ni tan infantilizados). Shiro decidió apropiarse de la imagen y emplearla como imagen de perfil independientemente de sus vínculos intertextuales con *Lucky Star*, y anticipando que, debido a la distancia entre la imagen fan y el aspecto del personaje original, ninguno o casi ninguno de sus contactos los encontraría.

14.3 Crear imágenes de portada como “escaparate” de la identidad de fan

En esta sección analizaremos la imagen de portada que Shiro empleó durante la mayor parte del trabajo de campo en su perfil de fan en Facebook y que consideraba su favorita entre las empleadas hasta la fecha. Con el fin de analizar la imagen, en la figura 47

¹⁵ Término del japonés que se emplea para referirse a un niño o a una persona pequeña. En el manga se refiere a una representación gráfica infantilizada de un personaje de manga o anime normalmente realizada con propósitos humorísticos.

reproducimos la cabecera de su página en la red social (captura de pantalla 25.06.2015). No le hemos aplicado filtros. Solo hemos superpuesto un rectángulo verde sobre el *nick*.



Figura 47. Cabecera del perfil de Shiro en Facebook

Al tratarse de una imagen de portada, el formato es horizontal (851 píxeles de ancho y 315 píxeles de alto si se visualiza en ordenadores). Para Shiro, la imagen de perfil y la imagen de portada tienen funciones diferenciadas. La primera permite que otros fans del manga la distingan de otros contactos y, por eso, escoge figuras humanoides que la personifiquen. En cambio, la foto de portada funciona a modo de “escaparate” de su pensamiento como aficionada (entrevista 10.06.2016). Shiro la emplea para comunicar simbólicamente sus creencias, valores, experiencias (sociales, culturales o afectivas), preferencias estéticas, actitudes frente a discursos específicos u otros aspectos de su visión del mundo del manga. La imagen de perfil y la imagen de portada se escogieron en diferentes momentos, pero, puesto que la plataforma de Facebook las coloca por defecto en una posición fija (i.e. la imagen de perfil siempre aparece superpuesta en la esquina inferior izquierda de la imagen de portada), Shiro ha escogido una imagen de portada con la carga figurativa en el lado derecho para equilibrar la composición.

Shiro elaboró la portada a partir de dos elementos: una imagen que encontró en Internet (formada por un dibujo que representa un lobo blanco y la bandera de Japón sobre un fondo salmón claro) y un breve texto escrito en sinogramas que añadió con Photoshop. La composición contiene una gran carga simbólica e intertextual y manifiesta la

admiración de Shiro hacia elementos que considera tradicionales de las culturas china y japonesa, como la escritura a mano, la espiritualidad y el arte.

El texto está formado por una serie de *hanzis* que Shiro ha dispuesto en líneas horizontales (como la escritura occidental) y que componen un proverbio chino que “significa... Ando despacio pero nunca desaprendo lo andado” (entrevista 10.06.2016). Shiro encontró este proverbio en uno de los múltiples foros sobre el idioma chino en los que participaba cuando creó la imagen: “Sí, lo vi en uno de los foros, estaban poniendo pues las frases típicas, refranes, frases bonitas en chino”. Para ella, este refrán expresa su admiración por la “sabiduría ancestral” china y, simultáneamente, evoca sus experiencias como aprendiz de chino: “en ese momento estaba yo con mi chino, aprendiéndolo ahí *a full*, que podía ir a clases [...], que también estoy en muchos grupos de chino y todo esto” (ídem).

También evoca sus primeras prácticas con el teclado chino, que incorporó a su repertorio de herramientas lingüísticas gracias a Haya, una *scanlator* de Singapur con la que mantiene una estrecha amistad: “además estaba practicando con mi teclado en chino” (ídem).

Shiro es consciente de que la mayoría de sus contactos no podrán descifrar el mensaje del texto o, incluso, no sabrán distinguir en qué lengua está escrito o en qué dirección de lectura habría que procesarlo. Sin embargo, considera que parte del encanto del texto es que juega con distintos niveles de interpretación según los conocimientos del interlocutor:

Obviamente, de la gente que lo viera, me va a entender la traductora de chino que tengo como amiga, mi gente de Singapur que lo entienden también [risas] y los demás puede que, como tú, creyeran que es japonés. No importa. No necesito que todo el mundo pille el mensaje. Algunas veces también me gusta que no lo pille todo el mundo (ídem).

Para todos aquellos aficionados de su red de contactos sin conocimientos de chino o japonés, los *hanzis* funcionan como recursos gráficos que apuntan al origen “asiático” de la composición: “La gente cuando lo ve me puede identificar como alguien a quien le gusta lo asiático” (ídem).

En cuanto al dibujo de la parte derecha, el elemento más cercano al texto es un círculo rojo que, colocado sobre el fondo claro, evoca el disco solar de la bandera nacional de Japón. Sobre el círculo hay superpuestos unos caracteres japoneses en negro. La tipografía irregular emula la escritura a mano tradicional con pincel y tinta negra. Según Shiro, las lenguas asiáticas y la estética caligráfica son muy apreciadas entre los fans “porque son muy diferentes de los occidentales... y muy bonitos. En chino y en japonés no se escribe, se pinta” (ídem).

El resto del dibujo muestra un plano general de la figura de un lobo blanco en llamas. El lobo está en pie, casi de perfil, con las cuatro patas apoyadas y separadas (las delanteras están orientadas a la izquierda de la imagen y las traseras quedan a la derecha). El animal tiene la cabeza erguida y girada hacia la derecha de la imagen, en la dirección de las llamas. En primer lugar, el lobo blanco es una referencia a la mitología del sintoísmo (considerada la religión nativa y tradicional de Japón). Según Shiro, en Japón “antiguamente se creía en espíritus en forma de animales o seres imaginarios [...]; querían vivir en armonía con la naturaleza y tenían muchas leyendas de animales mitológicos” (ídem).

Concretamente, el lobo blanco es conocido entre muchos aficionados al manga gracias a su aparición en productos muy difundidos de la cultura popular japonesa: “Bueno, el lobo blanco más famoso sale en *La Princesa Mononoke*, ¿sabes qué peli te digo?” (ídem). Según nos explica Shiro, esta película de Hayao Miyazaki lanzada en 1997 contiene múltiples alusiones al folclore japonés, “como todas las de Miyazaki”, y allí el lobo blanco “es un guardián del bosque [...] [que] defiende el bosque de los humanos que quieren destruirlo” (ídem). La interpretación folclórica del lobo blanco como un espíritu de la naturaleza está apoyada además por las llamas que salen de su cuerpo (el fuego era uno de los elementos de doctrinas religiosas antiguas, tanto asiáticas como occidentales).

Finalmente, el estilo de dibujo homenajea el arte japonés. Para Shiro, la simplicidad del diseño representa la austeridad y elegancia de Japón y recuerda a algún grabado japonés muy conocido: “el dibujo de las llamas recuerda al dibujo ese famoso de la ola, ¿no?”.

Shiro se refiere a la estampa titulada “La gran ola de Kanagawa” del Katsushika Hokusai.

Shiro encontró la imagen a través de una búsqueda en Google. La conocía previamente por tratarse de una imagen promocional del videojuego *Ōkami* (lanzado en 2006 en EE.UU. y Japón y en 2007 en Europa), al que había jugado años antes. Según Shiro, se trata de un videojuego de aventuras ambientado en las leyendas tradicionales de Japón y, según su trama, el lobo blanco es la reencarnación de la diosa del sol. De este modo, Shiro es consciente de que la imagen también establece varios niveles de interpretación según los conocimientos de la audiencia: “Claro, yo cogí la imagen sobre todo porque me parece muy bonita, muy tradicional... espiritual. Pero los que hayan jugado a *Ōkami* pues pillarán la referencia” (ídem).

Según Shiro, parte del *fandom* del manga también es aficionada a los videojuegos, sobre todo a los de origen o temática oriental y solo este potencial conjunto de contactos (o que tenga conocimientos específicos sobre *Ōkami*) podrá comprender: a) algunos significados del dibujo, como la relación entre el lobo y el disco solar (ambos simbolizan a la diosa del sol, protagonista del videojuego) o la presencia de un objeto verde de forma circular decorado con cenefas, “un reflector que lleva el lobo en el videojuego para defenderse de los personajes enemigos” (ídem), y b) que, además de toda la simbología japonesa, la imagen representa las experiencias de Shiro como jugadora de *Ōkami* y su admiración por las características del videojuego. Hasta el momento de la captura de pantalla, las reacciones a la imagen de portada fueron cinco “Me gusta”. Ningún contacto publicó comentarios reconociendo la relación intertextual con el videojuego.

14.4 Presentar las preferencias culturales en Facebook

Por último, Shiro emplea mecanismos para mostrar explícitamente su alineación con figuras, comunidades, textos y otros productos del mundo del manga. Concretamente, emplea las secciones sobre preferencias culturales que aparecen en el apartado de

“Información” de su perfil de Facebook. Esta sección se divide en varios apartados. En el primer módulo, los usuarios pueden introducir datos estructurados en una serie de formularios acerca de su biografía (ej.: puesto de trabajo actual, estudios, lugar de residencia, estado sentimental y acontecimientos destacados). También hay un pequeño apartado para “Información adicional”, donde los usuarios tienen libertad para introducir información personal no cubierta en los otros apartados. En los siguientes módulos (“Música”, “Películas”, “Programas de TV” y “Libros”), los usuarios pueden indicar su afición por productos específicos de la cultura popular mediante el botón “Me gusta”.

En el caso de Shiro, el módulo dedicado a la descripción biográfica está casi vacío. Nuestra participante solo ha destacado su puesto de co-administradora en su grupo de *scanlation* en el campo destinado a la ocupación profesional. En “Información adicional” ha indicado sus géneros de manga favoritos (según la clasificación japonesa): “Mis géneros de manga favoritos son el *shōjo*, el *yaoi* y el *seinen*. El *shōnen* también me gusta bastante”.

Sin embargo, en los módulos dedicados a “Música”, “Películas”, “Programas de TV” y “Libros”, Shiro ha elaborado extensas listas multimodales de productos de la cultura popular japonesa formadas por nombres propios de mangas, animes, grupos de música, actores, comunidades y blogueros dedicados al manga junto a las miniaturas (*thumbnails*) que sirven para reconocerlos visualmente. Todas estas preferencias aparecen integradas en la lista “Todos los Me Gusta” que genera Facebook, tal como se observa en la figura 48, en la que hemos anonimizado los *nicks* de los fans y los nombres de dos comunidades de *scanlation* (captura de pantalla 20.03.2015).



Figura 48. Listado de preferencias culturales de Shiro en Facebook

En la captura de pantalla, se muestra el primer fragmento de la lista. En total, nuestra participante ha pulsado “Me gusta” sobre 241 elementos. En la imagen se muestran los seis primeros: los dos elementos de la fila superior son las páginas de dos comunidades de *scanlation* dedicadas a la traducción y distribución de mangas del género *yaoi*; los dos elementos de la fila central son de dos blogueros que escriben reseñas de mangas y animes (especialmente de los géneros *shōjo* y *yaoi*); el primer elemento de la tercera fila es una serie de anime y el segundo es la *fan page* (página creada y mantenida por fans de un producto, celebridad o fenómeno cultural particular) de un popular actor japonés.

Esta recopilación de preferencias culturales tiene una doble función. En primer lugar, Shiro recibe notificaciones de las publicaciones y movimientos de las páginas en las que ha pulsado “Me gusta”. En segundo lugar, la lista constituye un artefacto cultural que comunica al resto de contactos una serie de hábitos y experiencias como consumidora de cultura popular japonesa, ya que esta información resulta más relevante en el *fandom* que la información biográfica de cada miembro (“lo primero que le preguntas a un fan

del manga es qué le gusta leer o qué géneros le gustan más. Así sabes qué cosas tenéis en común”; entrevista 10.06.2016). En definitiva, estas listas funcionan como “identity statements” (Walker, 2000, p.99) y crean un tejido de referencias intertextuales cuyo propósito es generar una impresión determinada en la audiencia sobre el nicho cultural del *fandom* al que pertenece Shiro: “cualquiera que eche un vistazo a los mangas que me gustan pronto se dará cuenta de que, bueno, entre otras cosas, soy un poco *fujoshi*¹⁶” (entrevista 10.06.2016). Según Shiro, en el *fandom*, los gustos y preferencias funcionan como elementos de diferenciación social: los fans del manga se distinguen, se clasifican y se etiquetan a sí mismos y a otros a través de sus hábitos de consumo cultural.

14.5 Síntesis y conclusión

En este capítulo hemos analizado las prácticas de cuidado del perfil de Shiro en los espacios de la web en los que lleva a cabo sus actividades como fan (principalmente páginas de Facebook y el blog del grupo). Debido al papel fundamental de estas prácticas en la proyección de su identidad en la comunidad y a las posibilidades creativas y expresivas de la elección, los aficionados eligen cuidadosamente materiales y recursos que los representen tal como desean ser percibidos por el resto, es decir, ejercen control (o agencia semiótica) sobre la imagen que ofrecerán al resto de miembros.

En las prácticas de cuidado del perfil convergen las prácticas discursivas aceptadas o valoradas por los miembros del *fandom* y los intereses retóricos de cada aficionado. Existen convenciones lúdicas, como la elección de un *nick* y un avatar inspirados en el manga, extendidas entre los aficionados para indicar su adscripción al colectivo. A diferencia de las convenciones semióticas para traducir y editar mangas, estas no se negocian explícitamente en los espacios de interacción; no se codifican en una serie de “normas” o “pautas”; y la adhesión a las mismas es más flexible (ej.: algunos

¹⁶ Mujer aficionada al género de manga y anime *yaoi*, que trata sobre relaciones románticas entre hombres.

aficionados de la red de contactos de Shiro emplean su nombre de pila en lugar de un *nick* inspirado en el manga). Para nuestra participante, la adopción de estas convenciones es una manera de construir su perfil de acuerdo a las formas culturales propias del *fandom* y de reflejar las creencias, actitudes e inclinaciones compartidas y apreciados por los miembros. Al mismo tiempo, estas convenciones le dejan espacio para resaltar aspectos individuales: visión del mundo, experiencias, temas que le parecen relevantes, creatividad individual, datos biográficos, hábitos de consumo cultural, etc. También le permiten dirigir la atención de los aficionados que ven su perfil hacia mensajes concretos. Dentro del repertorio común del *fandom*, el proceso de selección, ordenación y manipulación de signos y textos de cada fan en estas prácticas es único.

En el capítulo hemos descrito las tres prácticas principales de cuidado del perfil de Shiro. La primera es la presentación de sí misma como un personaje de manga a través de un *nick* de inspiración japonesa y de imágenes de personajes que siguen el estilo visual del género. A diferencia de lo que se ha afirmado en algunos estudios sobre la construcción de la identidad en espacios en línea (cf. Zhao, Grasmuck, y Martin, 2008), la intención de Shiro no es representar o fingir que es otra persona como en un *role-play* o construir una identidad virtual falsa y aislada de su identidad real. Más bien comprende esta representación como una materialización de su identidad de fan, que permanece invisible en ciertos ámbitos como el académico o el profesional (para los cuales ha creado una cuenta independiente en Facebook, por ejemplo). La identidad fan se superpone al resto de posiciones identitarias de Shiro y se relaciona con ellas. Por ejemplo, en su perfil de fan en Facebook, Shiro siempre escoge avatares femeninos y emplea un *nick* que se asemeja fonéticamente a su nombre de pila. Al mismo tiempo, a través de la manipulación de material semiótico, Shiro reinventa otros aspectos de su identidad oficial. Por ejemplo, a través de la orientalización de su nombre de pila mediante la sustitución de dos fonemas por otros de sabor japonés, invisibiliza su nacionalidad española. De este modo encubre aquellos rasgos sociodemográficos que la alejan de otros aficionados y subraya su pertenencia a un colectivo transcultural caracterizado por el aprecio a algunas culturas asiáticas.

En cuanto a la selección de avatares, Shiro suele escoger imágenes de personajes humanoides que siguen el estilo visual del manga. Estas imágenes le permiten construirse un aspecto físico ficticio que, en el *fandom*, es más relevante que su apariencia física real. Frente a las visiones del ciberespacio como un medio desligado del cuerpo o de la presencia física, los fans del manga otorgan importancia a la construcción de un cuerpo mediado por la tecnología o una presencia digital:

The bodies users create and use in virtual spaces become inextricably linked to their performance of self and engagement in the community (...). Avatars and textual bodies facilitate interaction, shape and solidify identity, as well as more generally mediate users' engagement with the world (Taylor, 1999, p. 438).

Los avatares facilitan la identificación de los aficionados, sobre todo de aquellos con puestos de estatus en el *fandom* y que han de ser especialmente localizables para el resto. Debido a su puesto destacado en la comunidad (coadministradora de un grupo de *scanlation*), Shiro varía poco sus imágenes de perfil: básicamente emplea una en Facebook y otra en Blogger.

La elección, diseño o transformación de la apariencia física de sus avatares permite a los aficionados resaltar y esconder características individuales o representar aspectos concretos de sí mismos. Por ejemplo, Shiro construye su identidad visual a través de la asociación con atributos que representan formas idealizadas de belleza según el lenguaje del manga y encarnan su modelo de femineidad. Para ello emplea arquetipos (personajes *bishōjo* y *neko*) como emblema visual de su identidad que portan significados particulares, como delicadeza, belleza, ternura, ingenuidad, atractivo, coquetería. El uso de estos clichés visuales no está considerado como algo negativo o poco original en el *fandom*. Por el contrario, se interpreta como una muestra de lenguaje compartido entre los aficionados.

Como afirman Martey y Consalvo (2011), la identidad colectiva, los deseos de ser reconocidos como miembros legítimos y las normas o costumbres sociales de cada grupo median las elecciones semióticas de los fans en cuanto a la elección de avatares. Pese a la libertad existente en plataformas como Facebook y Blogger para escoger

imágenes de perfil, los contextos sociales locales crean límites y expectativas y llevan a los participantes a buscar avatares socialmente aceptables que serán interpretados de acuerdo a los conocimientos compartidos por el grupo en sus interacciones.

La segunda práctica de cuidado de perfil en la que participa Shiro es la representación simbólica de las afiliaciones culturales, creencias, valores e inclinaciones estéticas en las imágenes de portada de Facebook. Para Shiro, las imágenes de portada de su cuenta de fan en Facebook no cumplen una función identificadora o localizadora como la imagen de perfil, por lo que no tienen por qué contener figuras humanas. Más bien funcionan como un “escaparate” donde puede exponer su pensamiento sobre el mundo del manga, sus preferencias estéticas y sus experiencias personales al resto de aficionados. A través de la elección de sus portadas en Facebook, Shiro encuentra una manera personal de rendir culto a los objetos venerados en el *fandom*. Por ejemplo, en la imagen de portada analizada Shiro plasma algunas representaciones (más o menos estereotipadas) de las culturas china y japonesa compartidas en el *fandom* que a ella le causan una particular fascinación (ej.: espiritualidad, tradición, austeridad, armonía con la naturaleza, etc.). Simultáneamente, también alude a sus experiencias como aprendiz de chino y como jugadora de un videojuego de inspiración japonesa que le gusta especialmente. Cuando compone la imagen, Shiro es consciente de que contiene diferentes niveles de significado y relaciones intertextuales (ej.: con los refranes tradicionales chinos, con las estampas japonesas, con el folklore y la tradición sintoísta, con películas y videojuegos, etc.) y que será interpretada por los miembros de la audiencia de múltiples maneras.

La tercera práctica es la creación de listas de figuras, comunidades, textos y productos del manga y el anime preferidos a través del botón “Me gusta” de Facebook. Estas listas son multimodales (pues están formadas por el nombre del objeto y sus correspondientes miniaturas visuales), están visibles en la sección de “Información” en el perfil y constituyen artefactos creados a través de la curación de contenidos que sirven a Shiro para: a) indicar al resto de fans afiliaciones, posiciones ideológicas y sociales y hábitos de consumo cultural; y b) etiquetarse a sí misma como un tipo de fan determinado: Shiro se considera a sí misma una *fujoshi*, porque consume muchos mangas y animes del género *yaoi*, es decir, que tratan relaciones homosexuales entre hombres. Según

nuestra participante, las inclinaciones por unos géneros de manga u otros y por textos específicos sirven a los fans para distinguirse y para establecer vínculos con los miembros más afines. Estas preferencias se consideran más relevantes que la información sociodemográfica o biográfica.

Por tanto, entre los fans del manga, “curation itself is now a metaphorical new literacy practice which incorporates the collection, production and exhibition of markers of identity through time in both digital production and social media” (Potter y Gilje, 2015, p. 123). A diferencia de lo que ocurría en las prácticas de traducción y edición de mangas, en las que los *scanlators* podían transformar los recursos lingüísticos, tipográficos y algunos elementos gráficos de las viñetas, en las prácticas de curación los fans no pueden alterar los nombres de los objetos sobre los que pulsan “Me gusta” ni las miniaturas que los acompañan. La agencia semiótica de los fans se manifiesta en la selección y organización de objetos con una gran carga intertextual. Estas listas tienen una función performativa, pues a través de la alineación explícita con un conjunto definido de títulos, personajes y comunidades, los fans controlan, seleccionan y publican aspectos de su identidad.

Tal como ocurría en las prácticas de traducción y edición de mangas, en las prácticas de cuidado del perfil también observamos cómo Shiro superpone, aglutina o fusiona recursos de distintas lenguas de maneras no convencionales. Por ejemplo, en su *nick* de fan, creado a través de la orientalización de su nombre de pila, se difuminan las fronteras entre el español y el japonés. Del mismo modo, en su imagen de portada en Facebook aparece un texto escrito en caracteres chinos dispuestos según la dirección de lectura occidental (en líneas horizontales). La hibridez lingüística de los signos y los textos que emplea apuntan al deseo de representar la hibridez de su identidad como fan occidental de productos originarios de la cultura popular de China, Japón y Corea del Sur.

En cuanto a la multimodalidad, los recursos visuales tienen un gran protagonismo en la construcción de la identidad de Shiro en estas prácticas, particularmente en la producción cultural de una apariencia física según el estilo visual del manga y en la representación simbólica de su visión particular sobre el mundo del manga en las

imágenes de portada en Facebook. Los modos lingüísticos y visuales se complementan. Así, la creación de un *nick* de inspiración japonesa y de una apariencia física al estilo del manga constituyen dos maneras de autopresentarse como un personaje de manga. Ambos modos aparecen integrados en los textos empleados por nuestra participante y, en ocasiones, se desdibujan las fronteras que existen entre ellos. De manera semejante al mantenimiento de onomatopeyas en sus alfabetos originales en los cómics traducidos y editados por su grupo, en las prácticas de cuidado del perfil Shiro emplea imágenes que contienen caracteres chinos o japoneses cuyo significado lingüístico es inaccesible para ella en el caso del japonés y, presumiblemente, también para la mayoría de sus contactos. Estos caracteres funcionan como elementos gráficos que apuntan al aprecio compartido por las culturas orientales.

De nuevo, la actividad semiótica de Shiro en estas prácticas no consiste en la creación de textos de la nada. Por el contrario, se basa en la apropiación de recursos preexistentes (textos, imágenes y otros materiales de la web) y en su reinscripción en nuevos contextos y con nuevos propósitos sociales. Para Shiro, el valor y la originalidad de los signos y los textos empleados en estas prácticas reside en el “gusto” o el “estilo” a la hora de seleccionar o combinar distintos materiales y en su capacidad para, por un lado, resultar reconocibles al resto de aficionados y, por otro, generar un impacto afectivo positivo en ellos (Burgess, 2006).

V.
CONCLUSIONES

15. SÍNTESIS, CONTRIBUCIONES, LIMITACIONES Y LÍNEAS FUTURAS

15.1 Introducción

En este trabajo hemos explorado cómo un miembro del *fandom* del manga construye y representa discursivamente su identidad en el seno de la comunidad, teniendo en cuenta las distintas prácticas digitales en las que participa y la diversidad de recursos lingüísticos, gráficos y tipográficos movilizados. Gracias a que el interés por el manga y el anime ha trascendido las fronteras de los países en que se originó (Japón, China y Corea del Sur), dichos recursos circulan globalmente a través de plataformas digitales en las que fans de todo el mundo interactúan y comparten conocimientos y contenidos derivados de sus objetos de culto. Nuestra participante central se apropia de dichos recursos en actividades compartidas con otros miembros y los recontextualiza en sus propias actuaciones según las expectativas, patrones, normas y convenciones semióticas del grupo y según sus propios intereses retóricos.

Al comienzo del capítulo resumimos los resultados principales y los temas emergidos a lo largo del trabajo. A continuación describimos las implicaciones y las contribuciones más relevantes para la investigación sobre el *fandom* del manga, para las teorías empleadas en el marco teórico, para la metodología etnográfica y para la educación lingüística. Por último, describimos las limitaciones del trabajo y las posibles líneas futuras de investigación.

15.2 Síntesis

Los resultados obtenidos muestran que, cuando Shiro y sus contactos construyen su identidad fan en prácticas digitales compartidas, movilizan recursos semióticos asociados a diversas lenguas y a diversos modos de representación. Estos recursos se fusionan de formas no convencionales de manera que en ocasiones es difícil establecer fronteras claras entre lenguas (español, inglés, japonés) y modos (lengua escrita, tipografía, imagen). Sin embargo, estas mezclas y combinaciones no se producen de manera caótica o azarosa. Existen convenciones, normas, expectativas y prácticas semióticas que gozan de mayor valor y prestigio en el *fandom* que otras y que orientan las decisiones individuales y colectivas de los fans.

La capacidad reguladora de estas normas, expectativas y prácticas reside en que adherirse a ellas (o no hacerlo) influye en la imagen que se construye ante los otros miembros del grupo. Así, a través de esas elecciones los fans pueden: a) presentarse como miembros legítimos del *fandom*; b) reducir la distancia social y subrayar el sentimiento de afiliación o de afinidad psicológica que existe entre ellos; c) lograr estatus dentro de la comunidad demostrando el capital lingüístico y cultural acumulado; y d) comunicar al resto los hábitos de consumo de mangas y animes, las preferencias genéricas y estéticas, las experiencias previas en el *fandom* y otras características individuales.

En ocasiones, estas convenciones entran en conflicto. Por ejemplo, en algunos diálogos de los mangas que traducen, los *scanlators* encuentran problemas para recrear un registro *urbano* y emplear al mismo tiempo un español *neutro*. Estos conflictos surgen porque la identidad que quieren construir los fans del manga es polifacética: unas convenciones (o prácticas semióticas socialmente valoradas) subrayan la admiración por el manga y las culturas japonesa, china y surcoreana; otras proyectan una imagen juvenil desenfadada y “urbana”; otras muestran resistencia a la americanización de la cultura popular *mainstream*; otras esconden las diferencias nacionales, étnicas y dialectales de los miembros; otras construyen una imagen de profesionalidad; otras ponen de relieve la capacidad creativa, el ingenio y el talento artístico; etc.

Las prácticas comunicativas del *fandom* son, por tanto, *policéntricas* (Blommaert, 2010), ya que la diversidad de los recursos semióticos movilizados responde a múltiples criterios de actuación que operan simultáneamente. Estos criterios reflejan el modo en que los fans del manga se posicionan ideológicamente ante distintos *centros* o realidades sociales (ej.: culturas japonesa, china y surcoreana; editoriales comerciales; audiencias de fans hispanos; cultura popular *mainstream*; medios de comunicación; instituciones culturales; etc.). Existen variaciones en la importancia que los fans atribuyen a estos centros según el tipo de práctica y su propósito social. Por ejemplo, en las traducciones de manga los *scanlators* procuran seguir las normas de ortografía promulgadas por la RAE para que parezcan más “profesionales” y toman como referencia las traducciones publicadas por las editoriales comerciales. Cuando mantienen intercambios privados por chat, no tienen en cuenta las normas ortográficas o, incluso, se desvían intencionalmente de las mismas para acentuar el carácter juvenil, subcultural y “urbano” de la comunidad.

Todo ello pone de relieve la *agencia* de los fans del manga, es decir, su rol activo y estratégico a la hora de realizar elecciones semióticas. Shiro y su red de relaciones seleccionan o componen cuidadosamente sus *nicks*, sus mensajes en las conversaciones digitales con otros fans y sus traducciones de manga, entre otros textos. Se basan en recursos o materiales de los que se han apropiado previamente, pero los transforman y remodelan para representar una imagen positiva y de acuerdo a la ideología del *fandom*. No solamente tienen en cuenta el significado proposicional o denotativo que estas elecciones comportan, sino que también tienen conciencia de sus significados socioculturales y sus posibles efectos estéticos y pragmáticos.

15.3 Contribuciones a la investigación sobre el *fandom* del manga y el *scanlation*

Consideramos que este trabajo aporta una perspectiva nueva sobre la comunidad de fans del manga. Más concretamente, arroja luz sobre varios aspectos:

- a) sus prácticas digitales, sus interacciones y los textos que generan según las maneras —socioculturalmente específicas, dinámicas y negociadas— de construir significados en el *fandom*. La mayor parte de los estudios sobre las prácticas letradas de los fans del manga hasta la fecha se centran en la lectura de cómics (ej.: razones para leer, destrezas y estrategias lectoras practicadas, etc.; Allen e Ingulsrud, 2003, 2005, 2008). Este trabajo aporta nuevos datos sobre las prácticas letradas productivas de los fans. Concretamente da cuenta del modo en que participan en la creación de textos multimodales configurados según las convenciones del *fandom*, las experiencias individuales y colectivas en el mismo y las posibilidades de las tecnologías digitales empleadas.
- b) la manera en que se apropian de contenidos (ej.: mangas), discursos (ej.: estereotipos sobre la espiritualidad y la sabiduría ancestral de las culturas japonesa, china y surcoreana) y formas de expresión propias (ej.: uso de honoríficos en las traducciones y en las conversaciones entre fans) y los propagan a través de espacios compartidos en la red (Lee, 2011). Así, este trabajo proporciona claves sobre los mecanismos a través de los cuales los fans construyen repertorios semióticos y estilos discursivos compartidos de alcance transnacional. Aunque existen algunos estudios situados en otras comunidades (cf. Williams, 2012), la única investigación parcialmente relacionada con este fenómeno en el *fandom* del manga es la de Jonsson y Muhonen (2014), que explora cómo dos adolescentes reutilizan materiales vinculados a los cómics manga (ej.: viñetas, léxico japonés) en sus perfiles de Facebook para remarcar su afición al mismo.
- c) la relación de estos aspectos con las actitudes, creencias, valores e imaginarios que comparten los fans de todo el globo, en los que se reconocen y que los cohesionan como grupo. En este sentido, este trabajo aporta nuevos matices sobre la ideología compartida de los fans (más allá de la conocida admiración por la cultura japonesa) y el modo en que estos matices también tienen un reflejo en los textos que generan (ej.: resistencia a la americanización de la cultura popular *mainstream* occidental).

Además, dedicamos buena parte de los resultados a describir las prácticas de traducción colaborativa de mangas (*scanlation*) en las que participa Shiro. Como explicamos en el estado del arte (capítulo 2), hasta la fecha la investigación publicada sobre el *scanlation* es muy escasa (cf. Lee, 2009, 2011, 2012; Mangirón, 2012; Oliveira y Andrade, 2014; Rampant, 2010; Silva, 2015, 2017). No hemos encontrado estudios sobre *scanlators* que traduzcan al español desde versiones intermedias en inglés (al margen de las publicaciones derivadas de esta tesis: Valero-Porras y Cassany, 2015, 2016). Este trabajo contribuye a cubrir esta laguna.

Dedicamos el capítulo 12 (el más extenso de esta tesis) a analizar con detalle las convenciones semióticas que los *scanlators* del grupo de Shiro han desarrollado para traducir y editar colaborativamente los mangas y, así, reafirmar su pertenencia al *fandom*. Hemos agrupado estas convenciones semióticas en cinco macrocategorías: mantener el espíritu japonés, mostrar resistencia a la americanización de la cultura popular *mainstream*, construirse como una comunidad transnacional, proyectar una imagen de profesionalidad y expresar el talento artístico. Estas convenciones se negocian, se actualizan, se aprenden informalmente y, a través de ellas, los *scanlators* se presentan como autoridades en el *fandom* y aumentan su estatus.

Dichas convenciones (y las macrocategorías en las que se agrupan) sirven para lograr una explicación más compleja de las diferencias entre las traducciones profesionales y las traducciones de los *scanlators*, que hasta ahora se atribuían principalmente a la incompetencia de estos últimos (Darissurayya, 2015; Ferrer-Simó, 2005). Frente a las investigaciones que analizan y evalúan las traducciones fan desde la perspectiva prescriptiva de la traducción profesional, nuestro trabajo muestra que los *scanlators* poseen una lógica cultural propia, que solo coincide con la de las editoriales comerciales en puntos concretos (ej.: importancia otorgada a la corrección ortográfica, etc.) y que concede mayor importancia a la recreación del “sabor asiático” de los textos originales.

Por último, el trabajo también resulta relevante para Shiro y para su red de contactos en el *fandom* porque se aleja de representaciones estereotipadas de los fans como individuos “obsesionados” y “asociales” (cf. Borda y Álvarez-Gandolfi, 2014). Al contrario, subraya el carácter eminentemente social de sus actividades en la red, gracias

a las cuales interactúan y establecen vínculos —que a veces llegan a la amistad— con usuarios de diversos orígenes, etnias y culturas. También visibiliza su implicación emocional y psicológica en el grupo; la riqueza, la complejidad y la creatividad de sus aportaciones; y los mecanismos que emplean para fomentar la inteligencia colectiva y el trabajo en equipo. Esta tesis pone en valor la capacidad de Shiro y de los otros *scanlators* para coordinarse en Internet y llevar a cabo tareas de traducción colaborativa que implican el manejo sofisticado de recursos semióticos vinculados a varias lenguas y modos por parte de miembros no profesionales y situados en distintos puntos del mundo que han de satisfacer las exigencias de una audiencia transnacional y experta en manga.

15.4 Contribuciones teóricas

Consideramos que este trabajo realiza aportaciones relevantes a algunas de las teorías y conceptos del marco teórico. Nos centramos en los debates sobre la construcción discursiva de la identidad, la definición y el funcionamiento de la lengua y los Nuevos Estudios de Literacidad.

15.4.1 La construcción discursiva de la identidad

Gracias a las tecnologías digitales han emergido espacios de socialización en línea que permiten que los usuarios desarrollen nuevas identidades en su vida cotidiana (Darvin y Norton, 2015; Lee, 2016). Esta tesis explora las diferentes acciones y estrategias que emplea Shiro para presentarse como un miembro legítimo y construir una imagen positiva en las prácticas digitales de la comunidad de fans del manga.

Los resultados muestran que la construcción de la identidad fan en las prácticas digitales de la comunidad es un proceso fluido y continuo que va más allá de la elección de un nombre de usuario y una imagen de perfil estáticos, de acuerdo a las convenciones discursivas del grupo. Rowsell y Pahl (2007) hablan de *sedimented identities in texts*

para referirse al modo en que los textos que produce un hablante constituyen artefactos culturales que apuntan a sus experiencias afectivas, sociales y culturales. Shiro refleja la evolución en sus roles y posiciones y los conocimientos y recursos semióticos que va incorporando en los sucesivos textos que compone (ej.: sinogramas en los chats, notas del autor con información sobre honoríficos poco frecuentes en los mangas que traduce; etc.). Como afirma Titton sobre el *fandom* de la moda, los miembros de las culturas fan digitales “constantly actualize and re-inform their presentation of self and engage in the construction of a particular form of mediatized self-narration” (2015, p. 210).

Las elecciones semióticas de Shiro se sitúan a caballo entre la representación de la cultura de grupo y de la individualidad (Gal, 2016; Jaspers, 2010; Newon, 2011). Shiro emplea algunos patrones de uso de la lengua (y de otros modos) valorados en el *fandom* del manga y percibidos como parte del estilo expresivo específico del grupo. Por otro lado, a través de sus elecciones semióticas trata de construir una identidad única dentro de la cultura participativa. Además de sus motivaciones y sus preferencias por unos géneros de manga, muchas elecciones semióticas se orientan a la exhibición del capital cultural que cada fan posee (y que se logra a través de la lectura de los textos considerados “canónicos” por los fans; la acumulación de conocimientos sobre las culturas y las lenguas japonesa, china y coreana; etc.). Como afirman Seregina y Schouten, “fandoms are consumption fields with clear, limited forms of cultural capital. Through serial fandom and engagement with fandom in different ways, individuals [are] able to learn the skill of identifying and accruing relevant cultural capital” (2017, p.107).

Este proceso resulta en la mezcla, alternancia y combinación de recursos semióticos diversos de los que se han apropiado previamente y que portan distintos significados sociales: “users in online spaces ‘perform’ their roles using codes and signs developed through ongoing online enculturation to construct an identity” (Pearson, 2009, p.2). Como el estudio de Schreiber (2015), esta investigación cuestiona la idea de que hoy en día las identidades lingüísticas de los individuos (al menos de aquellos que están inmersos en culturas fan a escala global) se encuentren atadas a lenguas individuales y apunta a la necesidad de concebir sus prácticas, sus actitudes y sus conocimientos

lingüísticos desde la perspectiva desde el *translanguaging* y de la multimodalidad, tal y como discutiremos en el siguiente apartado.

15.4.2 Debates sobre la definición y el funcionamiento de la lengua

Este trabajo se encuadra en el conjunto de investigaciones surgidas en los últimos años que, desde un enfoque sociocultural, abordan las consecuencias de la circulación de recursos semióticos, textos y discursos generada por la globalización y la diseminación de las tecnologías digitales en las prácticas comunicativas cotidianas (Androutsopoulos y Juffermans, 2014; Seargeant y Tagg, 2011, 2014).

En línea con las corrientes actuales de la sociolingüística, esta tesis cuestiona las definiciones tradicionales y dominantes de *lengua*, *dialecto* o *variedad* como sistemas definidos, autónomos, y pertenecientes a comunidades de habla específicas y asentadas históricamente en un espacio territorial determinado. En su lugar, apoya la visión de la lengua como una actividad generada en prácticas locales de comunicación entre los seres humanos, que implica el manejo fluido de recursos semióticos diversos y comúnmente asociados a varias lenguas y modos (Canagarajah, 2011, 2016; Creese y Blackledge, 2015; Lee, 2017; Li, 2011; Makoni y Makoni, 2010; Makoni y Pennycook, 2007; Malsbary 2011; Pennycook, 2007a, 2016a, 2016b). La complejidad semiótica es evidente en las prácticas comunicativas de los fans del manga que, gracias a las tecnologías digitales: a) acceden a sus objetos de culto, que circulan por todo el globo desde sus lugares de origen; b) interactúan con usuarios de distintos orígenes, etnias, nacionalidades y culturas, y c) contribuyen con producciones propias a incrementar este flujo.

La diversidad semiótica presente en las traducciones de los *scanlators*, en sus conversaciones digitales y en sus prácticas de cuidado del perfil sustenta la teoría del *translanguaging*, que pone el foco en la multiplicidad de signos que usan los hablantes, en los significados sociales que les atribuyen y en el modo en que los emplean de manera interconectada (García y Li, 2014; Lee, 2017; Tagg, 2015). Por ejemplo, Shiro

fusiona elementos de varias lenguas y difumina sus fronteras cuando dispone los textos en español de derecha a izquierda, cuando traduce las onomatopeyas por verbos en infinitivo, o cuando emplea unidades de la jerga del fandom como *magical shōjo* o *dropear* en los chats que mantiene con otros fans.

Por otro lado, el trabajo también pone de relieve que, aunque asumamos que las lenguas son constructos sociales y que la comunicación real es más fluida de lo que estos dan a entender, las etiquetas convencionales de lenguas y variedades siguen siendo relevantes en el análisis de las actividades comunicativas porque forman parte de la ideología lingüística de los hablantes y tienen efectos en sus elecciones semióticas. Por ejemplo, en los mangas que traduce y edita, Shiro decide preservar o eliminar algunos elementos del texto de partida según las lenguas a las que los asocie (y el grado de afiliación con las culturas de los hablantes de dichas lenguas). Tal y como observamos, mantiene elementos del japonés, chino y coreano y elimina la mayor parte de rastros del inglés. Como afirman Karimzad y Cathedral, “discussions of language and identity as flexible and socially constructed (...) must not obscure the power of these notions in shaping the perceptions of sociolinguistic subjects” (2017, p.1).

En cuanto a la multimodalidad, este trabajo refuerza los presupuestos de la perspectiva sociosemiótica sobre la naturaleza situada y social de los recursos para representar significados que hay en cada comunidad y de las maneras de utilizarlos (Kress, 2010). También apoya ideas recientes sobre la inseparabilidad de los distintos modos semióticos (Adami, 2016; Bezemer y Kress, 2016; Jewitt, 2016). Shiro maneja recursos lingüísticos, gráficos y tipográficos de manera integrada para construir el significado de los textos y proyectar su identidad en el *fandom*. La relevancia de cada modo varía según la práctica y las tecnologías disponibles (ej.: en las prácticas de cuidado del perfil la imagen desempeña un papel más importante que en los chats entre fans). Sin embargo, en muchos de los ejemplos analizados resulta difícil establecer límites nítidos entre los diversos modos semióticos empleados y las funciones que tradicionalmente se les han atribuido. Uno de los ejemplos más claros es el uso particular que hacen los fans del manga de los caracteres de los sistemas de escritura japoneses, chinos o coreanos. En las prácticas del *fandom*, estos caracteres se usan como imágenes más que como

signos lingüísticos: su significado léxico pierde relevancia en favor de sus efectos estéticos y de sus connotaciones socioculturales.

15.4.3 Los Nuevos Estudios de Literacidad

Nuestro análisis de las prácticas letradas del *fandom* ahonda en dos aspectos tratados por los NEL: a) la creatividad en las prácticas digitales ligadas al ocio; y b) la distinción entre los ámbitos dominante y vernáculo.

15.4.3.1 La creatividad en las prácticas digitales del *fandom*

Según varias investigaciones encuadradas en los Nuevos Estudios de Literacidad, muchas prácticas digitales en torno a la cultura popular son fuente de creatividad semiótica (Barton y Lee, 2013; Ito, 2014). Sin embargo, los NEL no han descrito o caracterizado suficientemente los modos en que se presenta la creatividad en los textos generados en dichas prácticas.

Este trabajo ofrece múltiples ejemplos del modo en que se manifiesta la creatividad en el *fandom* del manga. Tanto en las prácticas de traducción y edición de mangas, como en las de cuidado del perfil y en las conversaciones digitales, Shiro y sus contactos experimentan con el lenguaje, la tipografía y la imagen para aportar originalidad a su discurso. Así, logran efectos estéticos (ej.: coloreado de páginas de manga), lúdicos (ej.: selección de un *nick* de inspiración japonesa) o humorísticos (ej.: apropiación paródica de coletillas de personajes de manga en los chats).

Tradicionalmente, la visión elitista asociada a la alta cultura ha definido la creatividad como un proceso estético fruto del ingenio individual que genera objetos cuyo valor trasciende el contexto donde fueron producidos. Además, la creatividad lleva implícita la idea de originalidad, que se comprende como la invención de objetos desde cero o con pocas similitudes con otros objetos. Frente a esta visión, los fans conciben la creatividad como un fenómeno cotidiano, situado en prácticas letradas específicas, y

relacionado con la representación de identidades sociales en la comunidad (Bezemer y Kress, 2016; Burgess, 2006; Maybin y Swann, 2007). Para Shiro y sus contactos, la creatividad forma una parte esencial de las experiencias compartidas de la comunidad (y, en el caso del *scanlation*, incluso es un producto de la inteligencia colectiva y de la multiautoría). Además, esta creatividad no consiste en crear textos de la nada o en esperar un momento de inspiración. Shiro se apropia de recursos y textos preexistentes, los manipula minuciosamente y los reinserta en nuevos contextos de comunicación, con una intencionalidad premeditada. Sus elecciones semióticas se ajustan a las convenciones y expectativas del *fandom* del manga. El uso de clichés (ej.: arquetipos de los personajes *bishōjo* y *neko* en la imagen de perfil) no se atribuye a la falta de imaginación u originalidad del usuario, sino que constituye una muestra de lenguaje y pensamiento compartidos.

Los fans logran parecer creativos cuando: a) la forma y la estética de los textos que componen resultan reconocibles para el resto de miembros; b) estos adquieren significados originales y relevantes en el nuevo contexto; y c) el conjunto genera un impacto afectivo positivo (Burgess, 2006). De este modo, la creatividad actúa solo dentro de una dimensión social y en la cultura propia del grupo.

15.4.3.2 Prácticas dominantes y vernáculos

Este trabajo sugiere que la distinción teórica entre dominante y vernáculo es útil para explicar las desigualdades en el estatus atribuido históricamente a unos textos y prácticas sobre otros, pero no refleja las crecientes interrelaciones que existen entre ambos ámbitos letrados.

Como ocurre en otras prácticas de traducción fan (ej.: *fansubbing*, traducción de videojuegos por aficionados, etc.), hoy en día los *scanlators* se ocupan de tareas de producción, intermediación y diseminación de objetos culturales previamente reservadas a la traducción profesional y a la industria editorial (Lee, 2012). Debido al amplio alcance de sus mangas, el *scanlation* traspasa los límites del ámbito vernáculo. Aunque se trata de una labor voluntaria, gratuita y vinculada al ocio, está estructurada, jerarquizada e imita algunos procedimientos de las editoriales comerciales (como la

distribución del trabajo en funciones interdependientes y en cadena). De hecho, Shiro y los *scanlators* de su grupo se definen a sí mismos como una “editorial fansub”, emplean vocabulario del ámbito profesional (ej.: “jefes”, “proyectos”, “contratar”, “despedir”, etc.) y procuran ofrecer productos bien acabados y presentados a sus lectores.

La ambivalencia de la práctica y las continuidades que establece entre lo vernáculo y lo profesional se reflejan en la noción particular de los *scanlators* sobre lo que constituye una traducción de calidad. Algunos criterios de calidad son específicos del *fandom*, como el afán por la autenticidad cultural o la recreación de un registro “urbano”, coloquial y propio de grupos sociales subalternos. Otros criterios son compartidos con las traducciones profesionales, como el cuidado de la ortografía, de los márgenes y de la resolución de la imagen.

La práctica del *scanlation* pone de relieve el modo en que la *convergencia cultural* (Jenkins, 2006a) permite que los fans se apropien de espacios normalmente reservados a los profesionales y que voces ajenas a las industrias culturales oficiales logren un alcance social comparable al de estas. La nueva realidad urge a los NEL a revisar los conceptos de *dominante* y *vernáculo* y a establecer relaciones menos dicotómicas entre ambos.

15.5 Contribuciones metodológicas

Las aportaciones fundamentales a la metodología tienen que ver con la descripción explícita de los desafíos que ha supuesto el trabajo de campo en línea y las decisiones adoptadas para resolverlos. Los investigadores que lleven a cabo estudios etnográficos en la red similares al nuestro pueden adaptar nuestras ideas a sus necesidades y construir mejores soluciones basadas en ellas.

15.5.1 Selección de participantes

Una de las mayores dificultades del trabajo consistió en localizar, establecer diálogo y ganar el consentimiento de miembros de culturas fan que participasen en actividades digitales compartidas. Esta dificultad surgió por la naturaleza privada de las prácticas letradas que queríamos observar. Además, algunos *fandoms* presentaban desafíos especiales bien porque sus miembros frecuentemente han sido representados negativamente en los medios de comunicación y eran reticentes a dar acceso a sus actividades a actores ajenos a la comunidad (ej.: fans de los juegos de rol, de los videojuegos y del manga) o bien porque sus actividades infringen las leyes (ej.: *scanlation*).

Describimos tres estrategias para localizar y establecer contacto con participantes potenciales:

- *Publicitación no dirigida en canales convencionales.* Las técnicas tradicionales (ej.: anuncios en tablones de la universidad y difusión de un email a través de contactos personales y profesionales) fueron ineficaces. El número de personas interesadas fue alto (44), pero estas no participaban de manera frecuente e intensa en actividades fan y apenas generaban textos. Ninguno de los participantes potenciales contactados a través de esta técnica fue seleccionado.
- *Localización de espacios de fans en la web.* La búsqueda en Google de plataformas compartidas por grupos de fans, el filtrado de las listas de resultados y la composición de anuncios dirigidos a espacios o usuarios concretos fue un proceso laborioso, pero más eficaz. A través de esta técnica seleccionamos a tres participantes (Shiro, Sylvia y Marty). Sin embargo, esta estrategia presenta limitaciones: no siempre hay suficientes datos sociodemográficos sobre los participantes y hay que elaborar mensajes personalizados para cada comunidad o usuario contactado. Además, los usuarios pueden percibir nuestros mensajes introductorios como intrusivos y no es fácil establecer confianza con ellos a través de la red. Conseguimos atenuar la desconfianza inicial componiendo anuncios que combinaran formalidad en el cuerpo del texto con informalidad en

el saludo y el cierre, que mostrasen nuestro interés genuino en la actividad central del *fandom* o nuestro respeto y reconocimiento y que subrayasen la transparencia y adaptabilidad de los instrumentos de recogida de datos. También les ofrecimos medios para verificar nuestra identidad: les enviamos nuestro currículum, organizamos entrevistas informales y sin grabadoras y les ofrecimos la posibilidad de añadirnos a su red de contactos en Facebook. Esto exigió revisar y reformular los nuestros perfiles personales previos en la red, de modo que afectó también a nuestra vida privada.

- *Visita de espacios físicos de reunión de fans vinculados a espacios en línea.* La técnica más efectiva fue la visita al “Triángulo friki de Barcelona” (un área de la ciudad donde se concentran alrededor de 15 locales frecuentados por aficionados a los videojuegos y a los cómics). Supimos de la existencia de esta zona a través de la visita a foros en línea para fans de los videojuegos. Las principales ventajas de esta técnica son: la asistencia de intermediarios cualificados (los encargados de los establecimientos nos ayudaron a localizar participantes potenciales); el refuerzo de la ética (porque la técnica no resulta intrusiva); y la atenuación de desconfianza inicial (porque los participantes potenciales supieron de nosotros a través de personas de su confianza que nos habían conocido cara a cara).

Internet permite a los investigadores ponerse en contacto con participantes potenciales alejados geográficamente, pero plantea desafíos particulares a la hora de ganar su confianza. A menudo la confianza se logra más fácilmente a través de la comunicación cara a cara. Como afirma Beneito-Montagut, la virtualidad de la red “hampers careful and informed interaction of researcher and participants, usually one of the main strengths of ethnographic research” (2011, p.718). Nuestras estrategias para superar este escollo presentan inconvenientes (ej.: los investigadores pueden no estar dispuestos a añadir a los participantes a su red de contactos en Facebook), pero mitigaron la impresión de los participantes de estar interactuando con investigadores desconocidos, invisibles y distantes.

15.5.2 Recogida de datos

Nuestra aportación más relevante en este aspecto es la reflexión sobre el modo en que la colaboración y la distribución más equitativa de poder, autoridad y responsabilidad entre investigadores y participantes en las tareas del trabajo de campo puede favorecer las buenas relaciones entre ambas partes, la obtención de datos ricos y la integración de múltiples perspectivas. Hasta la fecha, la mayoría de estudios etnográficos que emplean diseños colaborativos exploran contextos fuera de línea (cf. Banks et al., 2013; Campbell y Lassiter, 2015; Davies, 2015; Lassiter, 2005; Ntelioglou, 2015; Pahl y Allan, 2011; Pahl y Pool, 2011). En este trabajo hemos ilustrado con procedimientos concretos el modo en que este tipo de diseños abren nuevas posibilidades para la investigación social en línea.

Los procedimientos colaborativos que nosotros empleamos en nuestro trabajo son: el uso de *softwares* de grabación de pantalla controlados por los participantes; la creación de carpetas compartidas en Dropbox para transferir y almacenar los datos; el acceso de los participantes a las notas de campo; la acomodación de sus preferencias sobre el canal de las entrevistas; y el uso de Facebook para lograr una comunicación más constante, fluida y cercana con ellos. Todos estos procedimientos desembocaron en prácticas etnográficas más reflexivas y dialógicas.

Los procedimientos colaborativos requieren un alto grado de flexibilidad metodológica por parte de los investigadores. En nuestro caso no solo tuvimos que adaptar los instrumentos de recogida de datos a las expectativas y preferencias de los participantes, sino que reformulamos las preguntas de investigación antes de la fase de análisis para hacerlas más consistentes con su perspectiva. Aunque nosotros no tuvimos problemas con el comité evaluador de nuestra universidad, la flexibilidad y la adaptabilidad metodológicas necesarias para organizar colaborativamente el trabajo de campo no siempre son compatibles con los protocolos éticos institucionales. A menudo, para ganar su aprobación, los investigadores se ven obligados a formular las preguntas de investigación, definir los instrumentos de recogida de datos y establecer las medidas éticas antes de entrar en contacto con los participantes (Cahill et al., 2007). Esperamos que este trabajo haya mostrado cómo la adaptación metodológica a distintos contextos

en línea (con sus plataformas, actividades y participantes) requiere diseños emergentes y abiertos. Como afirman Henderson et al. (2013), no existen pautas o soluciones únicas para investigar etnográficamente los distintos espacios de la web.

15.5.3 Ética

Abogamos por adoptar medidas éticas situadas y ajustadas a las expectativas e intereses de los participantes, aunque ello implique modificar continuamente el diseño de la investigación, adoptar estrategias diferentes según el participante o adaptar los protocolos éticos institucionales. La discusión de los dilemas éticos con los participantes contribuye a la transparencia y al respeto mutuo. Nos guiamos por cinco principios fundamentales:

- *Respeto*. Negociamos los límites del trabajo de campo (ej.: entornos digitales que podíamos observar y textos que podíamos archivar), procuramos no obstruir las actividades cotidianas de los participantes (ej.: aceptamos interrumpir el trabajo de campo por exámenes, vacaciones, etc.) y respetamos que cada participante se implicase de manera diferente en el estudio, aunque estas asimetrías afectaron a la cantidad y a la riqueza de los datos recogidos para cada uno. Formalizamos los compromisos en un documento de consentimiento informado.
- *Reciprocidad*. Negociamos con los participantes el modo en que ambas partes podían actuar en beneficio mutuo. Así, asistimos a Shiro en la traducción de mangas y remuneramos las entrevistas semiestructuradas para compensar a los participantes por su tiempo y experiencia.
- *Privacidad*. Tomamos decisiones guiándonos por las expectativas de los participantes sobre la publicidad o privacidad de los datos y no por la organización pública o privada de las plataformas observadas. Percibimos discrepancias relevantes entre la perspectiva de los usuarios y los criterios

técnicos. Por ejemplo, Shiro estableció filtros temáticos sobre los datos que podíamos recoger tanto en las plataformas públicas (ej.: blog del grupo de *scanlation*) como en las privadas o semiprivadas (ej.: grupo cerrado en Facebook). Así, pudimos archivar publicaciones y fragmentos de chats relacionados con la lectura, traducción y edición de mangas y excluimos cualquier mensaje relacionado con problemas personales o conflictos con otros grupos de *scanlation*.

- *Confidencialidad*. Encontramos distintos grados de sensibilidad de los participantes con respecto a la confidencialidad según la condición legal de sus prácticas digitales. Una manera de reafirmar a Shiro sobre los compromisos adquiridos respecto a este punto fue invitarla a modificar la redacción del documento de consentimiento informado según sus expectativas.
- *Anonimato*. De manera similar a la confidencialidad, Shiro mostró una especial preocupación con respecto a la preservación del anonimato. Además de negociar un conjunto de compromisos iniciales (ej.: no usar los *nicks* de ningún fan, alterar las imágenes de perfil empleadas en plataformas públicas, etc.), Shiro nos asistió a lo largo del trabajo y nos indicó qué datos requerían anonimización en los vídeos de pantalla que grababa y en los documentos de texto que nos transfería.

Consideramos que involucrar a los participantes en la toma de decisiones con respecto a las cuestiones éticas afianzó el respeto, la transparencia y la responsabilidad de ambas partes y condujo la práctica etnográfica a un nivel más personal. Además, estas medidas son fácilmente realizables gracias a las herramientas y espacios de interacción y colaboración que facilita la web (Estalella y Sanchez-Criado, 2015).

15.6 Implicaciones para la educación lingüística

Esta tesis no tiene un propósito intervencionista ni aspira a una transformación directa de la enseñanza de lenguas. Sin embargo, consideramos que las prácticas analizadas en esta tesis son un ejemplo de la complejidad y la diversidad semióticas propiciadas por los contextos comunicativos que están surgiendo gracias a la diseminación de las tecnologías, a la circulación de productos de la cultura popular por todo el globo y al surgimiento de comunidades digitales de aficionados a los mismos. Implican nuevas maneras de usar (y aprender) la lengua y otros modos semióticos y, por tanto, han de ser tenidas en cuenta por los profesionales de la educación lingüística.

A lo largo del trabajo hemos encontrado diferencias relevantes entre las asunciones dominantes en la enseñanza de lenguas y la perspectiva de Shiro y su red de contactos en el *fandom*. Basándonos en ellas, hemos elaborado algunas sugerencias de potencial interés para la educación lingüística.

15.6.1 Comprender el aprendizaje de lenguas como la ampliación del repertorio semiótico

Buena parte de las metodologías tradicionales de enseñanza de lenguas conciben el aprendizaje como la incorporación de estructuras lingüísticas para desarrollar la interlengua del aprendiz. La interlengua se define como el *sistema lingüístico* que construye el estudiante de *una* lengua segunda o extranjera y que atraviesa sucesivas fases hasta el dominio del *código completo*.

Inicialmente, esta tesis partía de este enfoque (fuertemente permeado por ideologías monolingües y monomodales de la comunicación) y se proponía explorar cómo algunos miembros de culturas fan digitales progresaban en su dominio del inglés. Como explicamos en el capítulo 10 (“10. Giro del trabajo, análisis y redacción”), abandonamos este objetivo general de investigación porque: a) privilegiaba los modos

lingüísticos sobre el resto; b) separaba y jerarquizaba las lenguas de manera artificial; y c) no nos permitía reflejar la riqueza y la complejidad de las prácticas semióticas de los participantes.

Influidos por nuestra trayectoria como profesores de lenguas en instituciones educativas, nuestras interpretaciones iniciales enfatizaban el desaprovechamiento de las “oportunidades de aprender inglés” que identificábamos en las actividades de los participantes, desde nuestra posición externa. Además, excluíamos de nuestras descripciones los procesos de apropiación a través de los cuales Shiro y otros participantes identificaban un conjunto de recursos semióticos (no asociados al “inglés”) como relevantes en el *fandom*, los incorporaban a sus repertorios y los integraban en sus actuaciones, representando su identidad en la comunidad de manera coherente y adaptándolos a las condiciones concretas de cada contexto.

De este modo, nuestras observaciones a lo largo del trabajo han transformado nuestra visión sobre el aprendizaje lingüístico y nos han acercado a corrientes teóricas recientes de la lingüística aplicada, que lo definen como la construcción y ampliación de un repertorio comunicativo formado por recursos asociados a distintas lenguas (que los hablantes no siempre aspiran a dominar en su totalidad) y a diversos modos (Canagarajah, 2011, 2016). En palabras de Larsen-Freeman y Cameron, el aprendizaje es translingüístico y multimodal y consiste en “the constant adaptation of resources in the service of meaning-making in response to the affordances that emerge in the communicative situation” (2008, p.135).

La construcción de este repertorio comunicativo integrado desemboca en el aumento de la capacidad de los individuos para actuar en distintos entornos socioculturales y, por tanto, para participar en el mundo. El hablante competente no es aquel que domina un código completo de manera monolingüe, sino el que puede movilizar recursos semióticos diversos adecuados al contexto y a sus propósitos comunicativos en prácticas sociales concretas (Block, 2013; De Costa, et al., 2017; Early et al., 2015; Gillen y Merchant, 2013; Potts, 2013).

15.6.2 Prestar atención a los significados sociales e ideológicos de las elecciones semióticas

Las propuestas nocio-funcionales en didáctica de lenguas segundas y extranjeras organizan los currículos en torno a funciones comunicativas como “dar y pedir información”, “expresar opiniones” o “preguntar por planes o intenciones”. Estas funciones priorizan los significados denotativos y proposicionales sobre el resto.

En contraste con estos enfoques didácticos, observamos cómo en las prácticas de Shiro y de su red de contactos cobran relevancia otras funciones de la comunicación, como expresar afiliaciones culturales, representar identidades, obtener reconocimiento social, y reproducir discursos compartidos por los fans. Hemos documentado múltiples ejemplos en los que los fans estilizan su discurso para lograr efectos retóricos concretos en los interlocutores o en las audiencias y representarse de un modo determinado (Deumert, 2014).

Consideramos que la enseñanza de lenguas ha de asumir que una función importante de la comunicación es la representación de identidades y, por tanto, ha de integrar en mayor grado la reflexión sobre las funciones y significados socioculturales, ideológicos y simbólicos de las elecciones semióticas de los hablantes: “we can suggest that language use is not so much the repetition of prior grammatical structure but rather a semiotic restructuring as a claim to a particular identity” (Pennycook, 2007b, p. 110).

15.6.3 Revisar el concepto de atención a la forma

En relación con lo anterior, nos ha llamado la atención la distancia existente entre el concepto de atención a la forma (*focus on form*) en la pedagogía de lenguas y la diversidad de aspectos formales en los que se fijan Shiro y los participantes secundarios de la investigación en sus prácticas de comunicación. En los enfoques comunicativos de la didáctica de lenguas segundas y extranjeras, la atención a la forma complementa la atención al sentido (*focus on meaning*) y se interpreta de forma restringida como la

vigilancia de la corrección gramatical, léxica, fonética, ortográfica, etc. normalmente según la variedad estándar.

Sin embargo, cuando Shiro y sus contactos en el *fandom* prestan atención a la forma del mensaje, se fijan en las diversas connotaciones de sus elecciones semióticas y en sus efectos estéticos, lúdicos, humorísticos, subversivos, etc. (Kramersch, 2009). Según nuestros resultados, para los fans la atención a la forma solo implica la verificación de la corrección ortográfica y gramatical de sus textos en ocasiones muy concretas (traducciones de mangas para audiencias amplias). En general, también incluye otros muchos aspectos tales como: lograr que los textos tengan una apariencia visual armónica y agradable; desviarse del estándar para expresar el espíritu subcultural de la comunidad (en los chats privados); evocar relaciones intertextuales; etc.

Consideramos que la atención a la forma en las clases de lenguas no ha de restringirse a la vigilancia de corrección según visiones prescriptivas de la lengua, sino que ha de abarcar “the aesthetic, that is, perceptual aspects of words and the affective impact of their connotations” (Kramersch, 2009, p.11). El aprendizaje lingüístico podría realizarse a través de la reflexión sobre los rasgos formales de los textos que los aprendices componen o con los que interactúan. Como apuntan Maybin y Swann, “current orthodoxies in communicative and task-based approaches to English language teaching similarly ignore the potential of language play” (2007, p. 499).

15.6.4 Conectar las prácticas tradicionales de los currículums con las prácticas digitales

La distancia entre las prácticas letradas digitales del *fandom* del manga y las privilegiadas en las aulas de lenguas nos han llevado a plantearnos la conveniencia de adaptar la enseñanza a las nuevas realidades comunicativas. En nuestra opinión, los profesionales de la educación lingüística han de reflexionar sobre las transformaciones que las tecnologías digitales están generando los modos de crear textos e interactuar con ellos y han de adoptar una visión más amplia sobre la noción de literacidad. Hoy en día,

la literacidad no solo abarca las prácticas de lectura y escritura tradicionales en los currículos de lenguas (maternas, segundas y extranjeras) o vinculadas a otros ámbitos institucionales, sino que comprende un repertorio mucho más variado. En dicho repertorio, las actividades digitales cotidianas en torno al ocio y a la cultura popular ocupan un espacio destacado, tanto por su extensión como por el significado social que les otorgan los usuarios.

La educación lingüística puede beneficiarse del análisis de los intereses de los alumnos y de la incorporación de los conocimientos generados en prácticas digitales vinculadas al ocio. De este modo, los profesionales de la enseñanza pueden tratar de establecer puentes entre las actividades, textos, géneros y destrezas practicados en ámbitos informales y los privilegiados por las instituciones educativas (Busch y Schick, 2007; Gee, 2013; Lammers, 2016). Esta idea conecta con la propuesta de Thorne y Reinhardt, quienes abogan por el diseño y aplicación de “*bridging activities (...) designed to enhance engagement and relevance through the incorporation of students’ digital-vernacular expertise, experience, and curiosity, coupled with instructor guidance at the level of semiotic form to explore interactional features, discourse-level grammar, and genre*” (2008, p.558).

15.6.5 No constreñir el rol de los estudiantes al de “aprendices de una lengua meta”

Este trabajo ha puesto de relieve la importancia que otorgan Shiro y sus contactos a la construcción de una identidad socialmente relevante en el *fandom* y el modo en que la voluntad de ofrecer una imagen positiva impulsa la participación en prácticas letradas digitales complejas y la expansión del repertorio comunicativo de cada uno.

Consideramos que la enseñanza de lenguas no debería limitar el rol de los estudiantes en el aula al de “aprendices de una lengua meta”, pues esta etiqueta viene asociada a la idea de “incompetencia” con respecto a un hablante monolingüe ideal, con un dominio

total del código. Además de que tal hablante no existe, esta etiqueta puede generar frustración en los estudiantes y desmotivarlos.

Inspirándonos en las lógicas del *fandom* del manga, pensamos que las metodologías de didáctica deberían asumir que “a sense of identity is important because it determines how an individual directs his or her attention (...) therefore identity shapes the learning process” (Lesser y Storck, 2001, p. 832). Ello implica:

- a) Concebir al estudiante “as a social being with a complex identity that changes across time and space and is reproduced in social interaction” (Darvin y Norton, 2015, p.37). Las metodologías habrían de procurar visibilizar y valorar las destrezas y los conocimientos vinculados a las identidades y los roles de los estudiantes en distintas comunidades y contextos sociales.
- b) Tener en cuenta que cuando los individuos realizan esfuerzos para incorporar recursos semióticos a su repertorio, lo hacen pensando en que amplían su capacidad de participar en contextos socioculturales relevantes para ellos o en que favorecen sus intereses sociales o materiales.
- c) Otorgar más importancia a los mecanismos de construcción y negociación de las identidades de los estudiantes y enseñarles a posicionarse de formas diferentes según la situación comunicativa y a adoptar roles sociales adecuados a cada contexto.

El origen de estas ideas se remonta al trabajo de Firth y Wagner (1997), quienes cuestionaban el foco en el rol de “aprendiz” de los estudiantes de lenguas extranjeras en detrimento del resto de identidades sociales de los individuos y abogaban por enfoques didácticos más ecológicos y abiertos a los aspectos culturales, actitudinales y afectivos de la comunicación y del aprendizaje. En esta línea, la corriente teórica denominada *Critical Applied Linguistics* (cf. Kramsch, 2009) trata de deconstruir dicotomías establecidas en las aulas de idiomas (ej.: *hablante nativo/ no nativo*; *monolingüe/multilingüe*) para poner de relieve que las identidades lingüísticas son híbridas, relacionales, múltiples y pueden estar más vinculadas a sentimientos de

afiliación con comunidades y culturas que al dominio real de un código concreto. Más recientemente, algunas corrientes de la investigación sobre aprendizaje de lenguas han retomado estas ideas y han situado la noción de identidad en el centro de sus teorías:

A focus on identity has become a central theme within current applied linguistics research in part because of the ways in which it contextualizes and more holistically frames otherwise compartmentalized aspects of language use and development (Thorne et al., 2015, p.216).

15.6.6 Capacitar a los estudiantes para participar en contextos comunicativos transnacionales

Tal y como muestran las prácticas del *fandom* del manga, están surgiendo contextos comunicativos nuevos, caracterizados por el contacto de hablantes de diferentes puntos del globo. Estos nuevos entornos comunicativos demandan que, más allá de dominar una “lengua meta” estandarizada (para integrarse en una “comunidad de hablantes nativos” de dicha lengua), los estudiantes sean capaces de manejarse en situaciones diversas con hablantes distintos desde el punto de vista cultural y lingüístico.

Para ello y siguiendo a Canagarajah y Said (2010), la educación lingüística debe otorgar más importancia a los siguientes aspectos:

- *Conciencia del propio repertorio semiótico.* En lugar de centrarnos exclusivamente en el progreso en una variedad de lengua, debemos ayudar a los estudiantes a tomar conciencia de la gama de recursos semióticos que ya poseen y a identificar los más adecuados según la actividad, el grupo social, el espacio, las herramientas y los artefactos presentes en la situación comunicativa. Hoy en día existen muchas situaciones de comunicación cotidiana (en línea y fuera de línea) donde las actuaciones “monomodales”, “monolingües” y percibidas como “nativas” no son las más adecuadas.

- *Sensibilidad socio-semiótica.* Consideramos necesario estimular la conciencia de los estudiantes sobre el carácter socialmente situado de los recursos semióticos y de las diferencias en los patrones o convenciones de manejo en distintos contextos. Hoy en día, los estudiantes han de aprender a moverse y participar en comunidades diversas y han de saber en qué grado y manera pueden aprovechar las estrategias que aprenden en un contexto en otros ámbitos distintos: “moving fluidly across these unbounded spaces has necessitated a communicative competence that involves the capacity to shift effortlessly from one set of communicative norms to another” (Darvin y Norton, 2015, p. 41). Una forma de hacerlo es recurrir a textos translingües y multimodales procedentes de culturas distintas en lugar de limitar el conjunto de prácticas y textos trabajados en el aula a los de las comunidades de nativos de una lengua determinada.
- *Destrezas de negociación.* Pensamos que la didáctica de las lenguas debería contribuir al desarrollo de la capacidad para negociar y colaborar con los interlocutores. En la práctica, esto significa que el énfasis de las metodologías de enseñanza no ha de situarse fundamentalmente en la gramática, sino en las estrategias pragmáticas. Además, deberían fomentar las actitudes positivas hacia la diversidad lingüística y cultural.

En definitiva, todas estas sugerencias se basan en el reconocimiento de que el paisaje semiótico en el que estamos inmersos es cada vez más complejo y que la red favorece el surgimiento de espacios de socialización dinámicos y caracterizados por el contacto de textos y usuarios de diferentes orígenes culturales y lingüísticos. Según Darvin y Norton, la educación lingüística ha de enseñar a los aprendices a gestionar la complejidad de la comunicación en la era digital:

As learners traverse simultaneous online and offline, local and translocal spaces, this practical sense enables learners to (a) master the rules, norms, genres, and multimodal features specific to different communicative contexts; (b) seamlessly shift codes, practices, and strategies while moving across spaces; and (c) use linguistic and nonlinguistic resources to gain access to, challenge, and transform these spaces” (2015, p. 48).

15.7 Limitaciones

Las limitaciones principales de este trabajo son de tipo metodológico. La primera limitación (y la más evidente) es la imposibilidad de ofrecer una descripción completa y detallada de todas las prácticas digitales vinculadas al *fandom* en las que participa Shiro. Esta limitación venía impuesta por nuestras negociaciones con la participante, quien nos negó el acceso a algunos contextos (como un chat entre las tres coadministradoras del grupo de *scanlation*) y por nuestra responsabilidad ética, que nos obligó a descartar el análisis de artefactos recogidos en espacios públicos de la web (como el blog del grupo hispano de *scanlation*) para no poner en riesgo el anonimato de nuestra participante central ni de sus compañeros *scanlators*.

En segundo lugar, una debilidad de nuestro trabajo es que al principio partimos de un planteamiento poco émico, es decir, que imponía una serie de premisas teóricas y preguntas de investigación que resultaban ajenas a los participantes. Aunque logramos reorientar el foco del trabajo para adaptarlo a sus perspectivas, el cambio de dirección llegó una vez habíamos recopilado la mayor parte de los datos con instrumentos diseñados según el planteamiento previo. Nuestra lentitud a la hora de identificar la falta de correspondencia entre nuestro enfoque y las visiones de los participantes y de realizar los cambios derivados en el diseño desembocó en el desaprovechamiento parcial de algunos de los instrumentos empleados, como el diario del investigador. Afortunadamente después de la recogida de datos (de octubre de 2014 a julio de 2015) seguimos manteniendo una buena relación con Shiro y pudimos realizarle entrevistas posteriores para compensar estas carencias.

En tercer lugar, el diseño de este estudio se apoya en buena medida en la colaboración entre los investigadores y los participantes. La etnografía colaborativa favorece la integración de las voces y perspectivas de los participantes, refuerza el carácter émico y la credibilidad y favorece la integridad ética del estudio (Lassiter, 2005; Ntelioglou, 2015; Pahl y Allan, 2011; Stille, 2015). Sin embargo, requiere un alto grado de interés en los procesos de la investigación por parte de los participantes. En nuestro diseño, la implicación de Shiro, Sylvia, Marty y Luthien fue asimétrica y determinó la cantidad de

datos recogidos para cada uno de ellos y la riqueza de los mismos. Por ejemplo, las grabaciones de pantalla de Shiro —en las que incluía comentarios frecuentes— y los constantes intercambios que mantuvimos con ella por el chat de Facebook nos permitieron lograr un grado de detalle en las interpretaciones que no habríamos podido lograr con el resto de participantes. Asimismo, el criterio central para seleccionar momentos ilustrativos de las prácticas semióticas de nuestra participante central fue la presencia de metacomentarios (comentarios realizados por Shiro para explicar una elección semiótica). Emplear este criterio solo es posible cuando los participantes asumen el rol de “colaboradores” o “compañeros” en ciertos procesos de la recogida de datos e introducen este tipo de comentarios auxiliares en los datos que generan.

Otro procedimiento colaborativo que puede generar críticas es el control compartido de la base de datos. Al almacenar los documentos, artefactos y notas de campo en carpetas compartidas en Dropbox, los participantes tenían la posibilidad de eliminar o editar cualquier archivo que estimasen que amenazaba su representación en el estudio. Se puede argüir que esta decisión metodológica merma la objetividad del estudio pues los participantes pueden escoger mostrarnos solo aquellos datos que reflejen la mejor imagen de sí mismos. Sin embargo, como argumentamos en el capítulo 9, los estudios cualitativos no aspiran a la “objetividad” (que es un concepto de carácter positivista), sino a integrar distintas perspectivas subjetivas de forma coherente. Además, una investigación cualitativa en la que los participantes no se identifican con el modo en el que se les representa reduce su credibilidad y, por tanto, su validez.

Por último, consideramos que las herramientas de análisis de las que disponíamos han sido suficientes para explorar las elecciones semióticas de Shiro en las prácticas digitales en las que participa (traducción y edición de mangas, conversaciones digitales en chats y cuidado del perfil) porque solo maneja recursos lingüísticos (de la lengua escrita), gráficos y tipográficos. Sin embargo, la exploración de la construcción discursiva de la identidad de en otras prácticas digitales más complejas semióticamente (ej.: videoblogs de moda en YouTube como los que realiza Sylvia; sesiones de videojuegos multijugador en línea como las registradas en el caso de Luthien; etc.) requerirían que los investigadores aprendiesen a diseñar y utilizar plantillas de transcripción de textos multimodales (Bezemer y Mavers, 2011) y que dispusiesen de

programas informáticos de análisis cualitativo (CAQDAS) más potentes que NVivo y específicos para el análisis de vídeo y audio (por ejemplo, el programa ELAN).

15.8 Líneas futuras

A continuación resumimos algunas de las direcciones y objetivos posibles para investigaciones próximas.

En primer lugar, creemos conveniente *explorar la construcción discursiva de la identidad en otros fandoms*. Por razones de tiempo no hemos podido analizar los datos relativos a Luthien, Sylvia y Marty, aparte de las limitaciones expuestas más arriba. Sin embargo, durante la recogida de datos pudimos observar algunas similitudes entre las prácticas de estos y las de Shiro. Por ejemplo, observamos que nuestros participantes se apropiaban y movilizaban expresiones jerguísticas y fórmulas para saludar, despedirse, agradecer, etc. específicas de cada comunidad; mezclaban recursos vinculados a distintas lenguas y variedades de manera no convencional; creaban *nicks* e imágenes de perfil (o avatares) de acuerdo a las costumbres y convenciones de cada *fandom*; etc. Explorar las relaciones de indexicalidad entre estas prácticas semióticas y los significados sociales que comportan para los miembros de estas comunidades permitiría establecer comparaciones entre diversas comunidades, encontrar patrones discursivos comunes o específicos y ofrecer una visión más completa y rica del fenómeno de las culturas fan. En nuestro caso, podríamos explorar los datos de Sylvia, Marty y Luthien, pero sería conveniente completarlos con nuevos datos más actualizados y ricos sobre sus respectivas comunidades.

En segundo lugar, pensamos que podría ser relevante *documentar las herramientas en línea que emplean los fans para acceder y crear textos multilingües y multimodales y describir los usos particulares que hacen de las mismas*. A lo largo del trabajo hemos observado cómo Shiro y su red de contactos en el *fandom* emplean constantemente herramientas digitales lingüísticas y multimodales sofisticadas como diccionarios de instituciones culturales (ej.: DRAE), diccionarios de *slang* (ej.: Urban Dictionary),

traductores (ej.: Google Translator), programas de alineamiento de textos (ej.: Linguee), programas de transliteración (ej.: Google Pinyin), aplicaciones para crear *kaomoji* (ej.: Kaomoji Keyboard), repositorios de fuentes tipográficas (ej.: Dafont), entradas de blog sobre variedades del español, listados de onomatopeyas japonesas traducidas al inglés y programas de edición de imagen (ej.: Photoshop). Los fans emplean estas herramientas para interactuar con textos que emplean sistemas de escritura desconocidos, para facilitar y acelerar las tareas de traducción o para crear textos atractivos visualmente, entre otras funciones. Una posible línea de futuro es explorar qué herramientas forman parte del conjunto de conocimientos compartidos de una o varias comunidades de fans, cómo acceden sus miembros a las mismas y cómo las usan de forma culturalmente específica según sus propósitos particulares. Desde un punto de vista pedagógico, resultaría interesante comparar el repertorio de herramientas que se aprenden en las prácticas digitales del *fandom* (vinculadas al ocio) con el repertorio de herramientas aprendidas en la educación formal (Vázquez-Calvo y Cassany, 2016), observar en qué ámbito los usuarios logran un dominio más sofisticado de las mismas y tratar de establecer puentes entre los aprendizajes realizados en ambos ámbitos.

Otra posibilidad es realizar estudios de caso sobre miembros de culturas fan en edad escolar y analizar las conexiones entre las identidades, prácticas y recursos semióticos del *fandom* y de la educación formal:

from a pedagogical perspective, the exploration of multilingual writers' use and appropriation of various symbolic resources in online communities can not only contribute to our knowledge of the interdependency between literacy, identity, and Internet-based communication but also serve as a window to examine learners' meaning-making and socialization process over time (Chen, 2013, p. 144).

Siguiendo a Aliagas (2011, 2016) y a Roozen (2009), consideramos que explorar las sinergias y las tensiones que existen entre las prácticas del *fandom* y las académicas puede proporcionar a los profesionales de la educación un punto de partida para reflexionar sobre: a) los conocimientos que los alumnos traen a la clase; b) el modo en el que los repertorios semióticos aprendidos en la escuela y los aprendidos informalmente convergen en prácticas letradas específicas; c) las distintas creencias y actitudes de los participantes con respecto al aprendizaje formal y al que se genera en el

fandom; d) el potencial pedagógico de la introducción de textos multimodales y plurilingües de la cultura popular en el aula (en los que los alumnos puedan reconocerse); y e) los efectos de todo lo anterior sobre la motivación de los alumnos. También puede contribuir a cuestionar etiquetas tradicionales en las aulas como “estudiantes malos” o “incompetentes” en aquellos casos en los que los alumnos no se alinean con las prácticas letradas hegemónicas o privilegiadas en la educación formal, pero participan activamente en prácticas letradas complejas y sofisticadas que requieren la movilización estratégica de recursos semióticos diversos en torno a los objetos de la cultura popular que les interesan.

Con este trabajo esperamos haber arrojado algo de luz sobre el modo en que los individuos construyen identidades en prácticas sociales compartidas vinculadas al ocio (Kelly, 1983). También esperamos haber puesto en valor las prácticas letradas del *fandom*, que ocurren en espacios sociales digitales al margen de la escuela y otros ámbitos dominantes. Consideramos que su estudio y análisis es interesante porque estas prácticas son complejas, forman parte de la socialización de los individuos y, a través de ellas, estos amplían sus repertorios comunicativos. Como afirman Thorne et al., “exploring the relationships between digital mediation, communicative activity, and identity performance is an animated area of research and one that will remain continuously fresh as the assemblage of human generated tools, cultures, and semiotic practices continue to evolve” (2015, p. 229).

BIBLIOGRAFÍA

- Adami, E. (2016). Multimodality. En O. García, N. Flores, y M. Spotti (Eds.), *The Oxford handbook of language and society*. Oxford: Oxford University Press.
- Ajayi, L. (2009). English as a Second Language learners' exploration of multimodal texts in a junior high school. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 52(7), 585-595.
- Akkaya, A. (2014). Language, discourse, and new media: a linguistic anthropological perspective. *Language and Linguistics Compass*, 7(8), 285-300.
- Aliagas, C. (2011). *El desinterès lector adolescent. Estudi de cas de les pràctiques i identitats lletrades d'una colla d'amics des de la perspectiva dels Nous Estudis de Literacitat* (tesis doctoral). Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.
- Aliagas, C. (2016). La socialització lingüística en anglès al Facebook d'una directioner. En D. Cassany (presidencia), *Mediación y aprendizaje cultural y lingüístico en las comunidades de fans*. Simposio presentado en el congreso *IALIC 2016 Bridging across languages and cultures in everyday lives: new roles for changing scenarios*, Barcelona, España.
- Alim, H. S. (2009). Translocal style communities: Hip hop youth as cultural theorists of style, language, and globalization. *Pragmatics*, 19(1), 103-127.
- Allen, G., Burk, D., y Davis, G. (2006). Academic data collection in electronic environments: defining acceptable use of Internet resources. *MIS Quarterly*, 30(3), 599-610.
- Allen, K., y Ingulsrud, J.E. (2003). Manga literacy: Popular culture and the reading habits of Japanese college students. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 46(8), 674-683.
- Allen, K., y Ingulsrud, J.E. (2005). Reading manga: Patterns of personal literacies among adolescents. *Language and Education*, 19(4), 265-280.
- Allen, K., y Ingulsrud, J.E. (2008). Strategies used by children when reading manga. *The Journal of Kanda University of International Studies*, 20, 1-19.
- Allison, A. (2000). A challenge to Hollywood? Japanese character goods hit the US. *Japanese Studies*, 20(1), 67-88.
- Álvarez-Gandolfi, F. (2015). Culturas fan y cultura masiva. Prácticas e identidades juveniles de otakus y gamers. *La Trama de la Comunicación*, 19(1), 45-65.

- Alvermann, D., y Hagood, M. (2000). Fandom and critical media literacy. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 43(5), 436-446.
- Alvermann, D., y Heron, A. (2001). Literacy identity work: Playing to learn with popular media. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 45(2), 118-122.
- Androutsopoulos, J. (2007). Style online: Doing hip-hop on the German-speaking web. En P. Auer (Ed.), *Style and social identities: Alternative approaches to linguistic heterogeneity* (pp. 279-318). Berlín: Mouton de Gruyter.
- Androutsopoulos, J. (2008). Potentials and limitations of Discourse-Centred Online Ethnography. *Language@Internet*, 5, 1-20. Recuperado de: www.languageatinternet.org/articles/2008/1610
- Androutsopoulos, J. (2009). Language and the tree spheres of hip hop. En H.S. Alim, A. Ibrahim, y A. Pennycook (Eds.), *Global linguistic flows: Hip hop cultures, youth identities, and the politics of language* (pp. 43-62). Nueva York: Routledge.
- Androutsopoulos, J. (2010). Localizing the global on the participatory web. En N. Coupland (Ed.), *The handbook of language and globalization* (pp. 203-231). Oxford: Wiley-Blackwell.
- Androutsopoulos, J. (2011). From variation to heteroglossia. En C. Thurlow y K. Mroczek (Eds.), *Digital discourse: Language in the new media* (pp. 277-298). Oxford: Oxford University Press.
- Androutsopoulos, J. (2013a). Networked multilingualism: Some language practices on Facebook and their implications. *International Journal of Bilingualism*, 19(2), 1-21.
- Androutsopoulos, J. (2013b). Participatory culture and metalinguistic discourse: Performing and negotiating German dialects on YouTube. En D. Tannen, y A.M. Trester (Eds.), *Discourse 2.0: Language & New Media* (pp. 47-71). Washington D.C.: Georgetown University Press.
- Androutsopoulos, J. (2014). Moments of sharing: Entextualization and linguistic repertoires in social networking. *Journal of Pragmatics*, 73, 4-18.
- Androutsopoulos, J. (2016). Theorizing media, mediation and mediatization. En N. Coupland (Ed.), *Sociolinguistics: Theoretical debates* (pp. 282-302). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Androutsopoulos, J., y Juffermans, K. (2014). Digital language practices in superdiversity: Introduction. *Discourse, Context & Media*, 3(4-5), 1-6.
- Androutsopoulos, J., y Scholz, A. (2003). Spaghetti funk: Appropriations of hip-hop culture and rap music in Europe. *Popular Music and Society*, 26(4), 463-479.

- Androutsopoulos, J., Sebba, M., Jaffe, A., y Johnson, S. (Eds.). (2012). *Orthography as social action: Scripts, spelling, identity and power*. Boston: Walter de Gruyter.
- Appadurai, A. (1990). Disjuncture and difference in the global cultural economy. En M. Featherstone (Ed.), *Global culture: nationalism, globalization and modernity* (pp. 295-310). Londres: SAGE.
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Appadurai, A. (2001). Grassroots globalization. En A. Appadurai (Ed.), *Globalization* (pp. 1-21). Durham, NC: Duke University Press.
- Aragão, S.M. (2016). Scanlation e o poder do leitor-autor na tradução de mangás. *Tradterm*, 27, 75-113.
- Austin, J.L. (1962). *How to do things with words: the William James Lectures delivered at Harvard University in 1955*. Oxford: Clarendon Press.
- Bacon-Smith, C. (1992). *Enterprising women. Television fan-dom and the creation of popular myth*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Bakardjieva, M. (2005). *Internet society: the Internet in everyday life*. Londres: SAGE.
- Bakardjieva, M., y Feenberg, A. (2001). Involving the virtual subject. *Ethics and Information Technology*, 2(4), 233-240.
- Baker, S. (2013). Conceptualising the use of Facebook in ethnographic research: as tool, as data and as context. *Ethnography & Education*, 8(2), 131-145.
- Baldry, A., y Thibault, P. J. (2006). *Multimodal Transcription and Text Analysis*. Londres: Equinox.
- Banks, S., Armstrong, A., Carter, K., Graham, H., Hayward, P., Henry, A., ... Strachan, A. (2013). Everyday ethics in community-based participatory research. *Contemporary Social Science*, 8(3), 1-15.
- Barnes, N., Penn-Edwards, S., y Sim, C. (2015). A dialogic about using Facebook status updates for education research: a PhD student's journey. *Educational Research and Evaluation: An International Journal on Theory and Practice*, 21(2), 109-121.
- Baron, N. (2008). *Always on. Language in an online and mobile world*. Oxford: Oxford University Press.
- Barrett, C. (2011). Tú sabes que my flow so tight: Translanguaging as negotiated participation in classroom hip-hop media production. *WPEL: Working Papers in Educational Linguistics*, 27(2), 20-37.

- Barton, D. (2015). Tagging on Flickr as a social practice. En R.H. Jones, A. Chik, y C. A. Hafner (Eds.), *Discourse and digital practices: Doing discourse analysis in the digital age* (pp. 48-65). Londres: Routledge.
- Barton, D. (2007). *Literacy: An Introduction to the ecology of written language* (2ª ed.). Oxford: Blackwell Publishing.
- Barton, D., y Hamilton, M. (1998). *Local Literacies. Reading and writing in one community*. Londres: Routledge.
- Barton, D., y Hamilton, M. (2000). Literacy practices. En D. Barton, M. Hamilton, y R. Ivanic (Eds.), *Situated literacies: Reading and writing in context* (pp. 7-15). Nueva York: Routledge.
- Barton, D., y Lee, C. (2013). *Language online: Investigating digital texts and practices*. Nueva York: Routledge.
- Barton, D., y Lee, C. (2012). Redefining vernacular literacies in the age of Web 2.0. *Applied Linguistics*, 33(3), 282-298.
- Barton, D., y Papen, U. (2010). *The anthropology of writing: Understanding textually mediated worlds*. Londres: Continuum.
- Bauman, R. (1992). Performance. En R. Bauman (Ed.), *Folklore, cultural performances, and popular entertainments*. (pp. 41-49). Oxford: Oxford University Press.
- Bauman, R., y Briggs, C. L. (1990). Poetics and performance as critical perspectives on language and social life. *Annual Review of Anthropology*, 19(1), 59-88.
- Baxter, J. (2016). Positioning language and identity: Poststructuralist perspectives. En S. Preece (Ed.), *The Routledge handbook of language and identity* (pp. 34-49). Nueva York: Routledge.
- Baym, N. (2000). *Tune in, log on: Soaps, fandom, and online community*. Londres: SAGE.
- Beaulieu, A. (2004). Mediating ethnography: objectivity and the making of ethnographies of the Internet. *Social Epistemology*, 18(2-3), 139-163.
- Beck, U., Sznaider, N., y Winter, R. (Eds.). (2003). *Global America? The cultural consequences of globalization*. Liverpool: Liverpool University Press.
- Beinhoff, B., y Rasinger, S. (2016). The future of identity research: impact and new developments in sociolinguistics. En S. Preece (Ed.), *The Routledge handbook of language and identity* (pp. 572-585). Nueva York: Routledge.

- Bell, A., y Gibson, A. (2011). Staging language: An introduction to the sociolinguistics of performance. *Journal of Sociolinguistics*, 15(5), 555-572.
- Beneito-Montagut, R. (2011). Ethnography goes online: towards a user-centred methodology to research interpersonal communication on the internet. *Qualitative Research*, 11(6), 716-735.
- Bezemer, J., y Kress, G. (2016). *Multimodality, learning and communication: A social semiotic frame*. Londres: Routledge.
- Bezemer, J., y Mavers, D. (2011). Multimodal transcription as academic practice: A social semiotic perspective. *International Journal of Social Research Methodology*, 14(3), 191-207.
- Black, R. (2008). *Adolescents and online fan fiction*. Nueva York: Peter Lang.
- Black, R. (2005). Access and affiliation: The literacy and composition practices of English language learners in an online fanfiction community. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 49(2), 118-128.
- Black, R. (2009). Online fan fiction, global identities, and imagination. *Research in the Teaching of English*, 43(4), 397-425.
- Block, D. (2010). Globalization and language teaching. En N. Coupland (Ed.), *The handbook of language and globalization* (pp. 287-304). Oxford: Wiley-Blackwell.
- Block, D. (2013). Moving beyond 'lingualism': Multilingual embodiment and multimodality in SLA. En S. May (Ed.), *The multilingual turn: Implications for SLA, TESOL, and Bilingual Education* (pp. 54-77). Nueva York: Routledge.
- Blommaert, J. (2005). *Discourse. A critical introduction*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Blommaert, J. (2007). On scope and depth in linguistic ethnography. *Journal of Sociolinguistics*, 11(5), 682-688.
- Blommaert, J. (2010). *The sociolinguistics of globalization*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Blommaert, J. (2013). *Ethnography, superdiversity and linguistic landscapes. Chronicles of complexity*. Bristol: Multilingual Matters.
- Blommaert, J., y Backus, A. (2013). Superdiverse repertoires and the individual. En I. de Saint Georges y J.J. Weber (Eds.), *Multilingualism and multimodality: current challenges for educational studies* (pp. 11-32). Rotterdam: Sense Publishers.

- Blommaert, J., y De Fina, A. (2017). Chronotopic identities: on the timespace organization of who we are. En D. Ikizoglu, J. Wegner, y A. De Fina (Eds.), *Diversity and super-diversity: Sociocultural linguistic perspectives* (pp. 1-15). Washington D.C.: Georgetown University Press.
- Blommaert, J., y Dong, J. (2010). Language and movement in space. En N. Coupland (Ed.), *The handbook of language and globalization* (pp. 366-385). Oxford: Wiley-Blackwell.
- Blommaert, J., y Jie, D. (2010). *Ethnographic fieldwork: A beginner's guide*. Bristol: Multilingual Matters.
- Blommaert, J., y Rampton, B. (2011). Language and superdiversity. *Diversities*, 13(2), 3-21.
- Blommaert, J., Westinen, E., y Leppänen, S. (2015). Further notes on sociolinguistic scales. *Intercultural Pragmatics*, 12(1), 119-127.
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of age in Second Life*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Bogarín, M. J. (2011). Kawaii. Apropiación de objetos en el fanático de manga y anime. *Culturales*, 7(13), 63-84.
- Borda, L., y Álvarez-Gandolfi, F. (2014). El silencio de los otakus. Estereotipos mediáticos y contra-estrategias de representación. *Papeles de trabajo*, 8(14), 50-76.
- Borrego-Patrón, S., y Hernández-Suárez, C. (2016). Capitalización y crisis de los salones de manga: organización de la cultura Otaku en Andalucía. En A. G. Aragón (Ed.), *Japón y Occidente. El patrimonio cultural como punto de encuentro* (pp. 321-330). Sevilla: Aconcagua Libros.
- Bourdieu, P. (1982). *Ce que parler veut dire: L'économie des échanges linguistiques*. Paris: Fayard.
- Bourdieu, P. (1986). Social space and symbolic power. *Sociological Theory*, 7(1), 14-25.
- boyd, d. (2009). None of this is real: Identity and participation in Friendster. En J. Karaganis (Ed.), *Structures of participation in digital culture* (pp. 132-157). Nueva York: Social Science Research Council.
- boyd, d. (2011). Social network sites as networked publics: affordances, dynamics, and implications. En Z. Papacharissi (Ed.), *A networked self. Identity, community, and culture on social network sites* (pp. 39-58). Nueva York: Routledge.

- Brandt, D. (1998). Sponsors of literacy. *College Composition and Communication*, 49(2), 165-185.
- Brienza, C. (2014). Sociological perspectives on Japanese manga in America. *Sociology Compass*, 8(5), 468-477.
- Bristowe, A., Oostendorp, M., y Anthonissen, C. (2014). Language and youth identity in a multilingual setting: A multimodal repertoire approach. *Southern African Linguistics and Applied Language Studies*, 32(2), 229-245.
- Brown, J.S., Collins, A., y Duguid, P. (1989). Situated cognition and the culture of learning. *Educational Researcher*, 18(1), 32-42.
- Bruns, A. (2008). *Blogs, Wikipedia, Second Life, and beyond: from production to produsage*. Nueva York: Peter Lang.
- Bryce, M., Barber, C., Kelly, J., Kunwar, S., y Plumb, A. (2010). Manga and anime: fluidity and hybridity in global imagery. *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*. Recuperado de: www.japanesestudies.org.uk/articles/2010/Bryce.html
- Bucholtz, M. (1999). You da man: Narrating the racial other in the production of white masculinity. *Journal of Sociolinguistics*, 3(4), 443-460.
- Bucholtz, M., y Hall, K. (2005). Identity and interaction: a sociocultural linguistic approach. *Discourse Studies*, 7(4-5), 585-614.
- Bullingham, L., y Vasconcelos, A.C. (2013). 'The presentation of self in the online world': Goffman and the study of online identities. *Journal of Information Science*, 39(1), 101-112.
- Burgess, J. (2006). Hearing ordinary voices: Cultural studies, vernacular creativity and digital storytelling. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 20(2), 201-214.
- Burgess, R. (1999). Keeping a research diary. En A. Bryman y G. Burgess (Eds.), *Qualitative Research* (pp. 75-83). Cambridge, UK: SAGE.
- Busch, B. (2012). The linguistic repertoire revisited. *Applied Linguistics*, 33(5), 503-523.
- Busch, B., y Schick, J. (2007). Educational materials reflecting heteroglossia: Disinventing ethnolinguistic differences in Bosnia-Herzegovina. En S. Makoni y A. Pennycook (Eds.), *Disinventing and reconstituting languages*. Clevedon: Multilingual Matters.

- Busse, K., y Gray, J. (2011). Fan cultures and fan communities. En V. Nightingale (Ed.), *The handbook of media audiences* (pp. 425-443). Malden: Wiley-Blackwell.
- Butler, J. (1993). *Bodies that matter: on the discursive limits of 'sex'*. Londres: Routledge.
- Butler, J. (1997). *Excitable speech: a politics of the performative*. Londres: Routledge.
- Cahill, C., Sultana, F., y Pain, R. (2007). Participatory ethics: Politics, practices, institutions. *ACME: An International E-Journal for Critical Geographies*, 6(3), 304-318.
- Calsamiglia, H., y Tusón, A. (1999). *Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso* (2ª ed.). Barcelona: Ariel.
- Campbell, E., y Lassiter, L.E. (2015). *Doing ethnography today. Theories, methods, exercises*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Canagarajah, S. (2011a). Codemeshing in academic writing: Identifying teachable strategies of translanguaging. *The Modern Language Journal*, 95(3), 401-417.
- Canagarajah, S. (2011b). Translanguaging in the classroom: Emerging issues for research and pedagogy. *Applied Linguistics Review*, 2(1), 1-28.
- Canagarajah, S. (2014). In search of a new paradigm for teaching English as an International Language. *TESOL Journal*, 5(4), 767-785.
- Canagarajah, S. (2016). Crossing borders, addressing diversity. *Language Teaching*, 49(3), 438-454.
- Canagarajah, S., y Liyanage, I. (2012). Lessons from pre-colonial multilingualism. En M. Martin-Jones, A. Blackledge, y A. Creese (Eds.), *The Routledge handbook of multilingualism* (pp. 49-65). Nueva York: Routledge.
- Canagarajah, S., y Said, S.B. (2010). English Language Teaching in the outer and expanding circles. En J. Maybin y J. Swann (Eds.), *The Routledge companion to English language studies* (pp. 157-170). Nueva York: Routledge.
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea*. Barcelona: Anagrama.
- Cassany, D., Hernández, C., y Sala-Quer, J. (2008). Escribir 'al margen de la ley': prácticas letradas vernáculas de adolescentes catalanes. En *Actas del VIII Congreso de Lingüística General*, Madrid, España. Recuperado de <http://elvira.illf.uam.es/clg8/actas/pdf/paperCLG21.pdf>

- Cassany, D., y Hernández, D. (2012). ¿Internet:1; Escuela:0? *CPU-e, Revista de Investigación Educativa*, 14, 126-141.
- Castells, M. (2000). *The rise of the network society. The information age. Economy, society and culture. Volume 1* (2ª ed.). Oxford: Blackwell.
- Chandler-Olcott, K. (2015). Anime and manga fandom: young people's multiliteracies made visible. En J. Floo, S.B. Heath, y D. Lapp (Eds.), *Handbook of research on teaching literacy through the communicative and visual arts, Volume II* (pp. 247-257). Nueva York: Routledge.
- Chandler-Olcott, K., y Mahar, D. (2003). Adolescents' anime-inspired fanfictions: An exploration of multiliteracies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 46(7), 556-566.
- Chen, H. (2013). Identity practices of multilingual writers in social networking spaces. *Language Learning & Technology*, 17(2), 143-170.
- Christiansen, T. (2015). The rise of English as the global lingua franca. Is the world heading towards greater monolingualism or new forms of plurilingualism? *Lingue e Linguaggi*, 15, 129-154.
- Clarke, A.E. (2005). *Situational analysis: grounded theory after the postmodern turn*. Thousand Oaks: SAGE.
- Coiro, J. (2009). Rethinking online reading assessment. *Educational Leadership*, 66(6), 59-63.
- Copland, F., y Creese, A. (2015). *Linguistic ethnography: Collecting, analysing and presenting data*. Londres: SAGE.
- Coupland, N. (1985). 'Hark, hark, the lark': social motivations for phonological style-shifting. *Language and Communication*, 5(3), 153-171.
- Coupland, N. (2007). *Style: Language variation and identity*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Cowan, K. (2014). Multimodal transcription of video: examining interaction in Early Years classrooms. *Classroom Discourse*, 5(1), 6-21.
- Creese, A. (2008). Linguistic ethnography. En K.A. King y N.H. Hornberger (Eds.), *Encyclopedia of language and education, Volume 10: Research methods in language and education* (pp. 229-241). Nueva York: Springer.
- Creese, A. (2010). Linguistic ethnography. En L. Litosseliti (Ed.), *Research methods in linguistics* (pp. 138-154). Londres: Continuum.

- Creese, A., y Blackledge, A. (2010). Towards a sociolinguistics of superdiversity. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*, 13(4), 549-572.
- Creese, A., y Blackledge, A. (2015). Translanguaging and identity in educational settings. *Annual Review of Applied Linguistics*, 35, 20–35.
- Creese, A., Blackledge, A., y Hu, R. (2016). Noticing and commenting on social difference: A translanguaging and translation perspective. En *Working Papers in Translanguaging and Translation*, Paper 10. Recuperado de: www.birmingham.ac.uk/generic/tlang/index.aspx
- Cresswell, J. (2013). *Qualitative inquiry research design: Choosing among five approaches* (3ª ed.). Los Angeles: SAGE.
- Cresswell, T. (2012). *On the move: Mobility in the modern western world*. Londres: Routledge.
- Crisóstomo, R. (2016). ‘Fannibals ministéricos’: el poder del ‘fandom’. *Index Comunicación*, 6(2), 101-114.
- Cutler, C. (1999). Yorkville Crossing: white teens, hip-hop and African American English. *Journal of Sociolinguistics*, 3(4), 428-442.
- Darissurayya, V. (2015). Accuracy of English-Indonesian scanlation of Detective Conan manga as compared to its Japanese-Indonesian translation. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, 4(1). Recuperado de journal.unnes.ac.id/sju/index.php/elt/article/view/7925
- Darvin, R., y Norton, B. (2015). Identity and a model of investment in Applied Linguistics. *Annual Review of Applied Linguistics*, 35, 36-56.
- Davies, E. (2015). Meanings and mess in collaborative participatory research. *Literacy*, 49(1), 28-36.
- Davies, J., y Merchant, G. (2009). *Web 2.0 for schools: Learning and social participation*. Nueva York: Peter Lang.
- De Costa, P. I., Singh, J. G., Milu, E., Wang, X., Fraiberg, S., y Canagarajah, S. (2017). Pedagogizing translingual practice: Prospects and possibilities. *Research in the Teaching of English*, 51(4), 464.
- De Fina, A., y Perrino, S. (2013). Transnational Identities. *Applied Linguistics*, 34(5), 509-515.
- Demirel, E., y Görgüler, Z. (2015). Pratique réflexive sur la traduction collaborative en ligne en Turquie. *Parallèles*, 27(1), 137-148.

- Denzin, N.K., y Lincoln, Y. (2011). Introduction: The discipline and practice of qualitative research. En *The SAGE handbook of qualitative research* (4^a ed., pp. 1-19). Thousand Oaks: SAGE.
- Deumert, A. (2014). *Sociolinguistics and mobile communication*. Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Díaz-Cintas, J., y Muñoz-Sánchez, P. (2006). Fansubs: Audiovisual translation in an amateur environment. *The Journal of Specialised Translation*, 6(1), 37-52.
- Domingo, M. (2011). Analyzing layering in textual design: a multimodal approach for examining cultural, linguistic, and social migrations in digital video. *International Journal of Social Research Methodology*, 14(3), 219-230.
- Domingo, M. (2013). Transnational language flows in digital platforms: A study of urban youth and their multimodal text making. *Pedagogies: An International Journal*, 9(1), 7-25.
- Domingo, M., Jewitt, C., y Kress, G. (2015). Multimodal social semiotics: writing in online contexts. En J. Rowsell y K. Pahl (Eds.), *The Routledge handbook of literacy studies* (pp. 251-266). Londres: Routledge.
- Dovchin, S. (2011). Performing identity through language: The local practices of urban youth populations in post-socialist Mongolia. *Inner Asia*, 13(2), 315-333.
- Dovchin, S., Sultana, S., y Pennycook, A. (2015). Relocalizing the translanguaging practices of young adults in Mongolia and Bangladesh. *Translation and Translanguaging in Multilingual Contexts*, 1(1), 4-26.
- Drummond, R., y Schlee, E. (2016). Identity in variationist sociolinguistics. En S. Preece (Ed.), *The Routledge handbook of language and identity*. (pp. 50-65). Nueva York: Routledge.
- Duff, P. A. (2008). *Case study research in applied linguistics*. Nueva York: Routledge.
- Duffett, M. (2013). *Understanding fandom: an introduction to the study of media fan culture*. Nueva York: Bloomsbury.
- Dyson, A.H., y Genishi, C. (2005). *On the case: Approaches to language and literacy research*. Nueva York: Teachers College Press.
- Early, M., Kendrick, M., y Potts, D. (2015). Multimodality: Out from the margins of English Language Teaching. *TESOL Quarterly*, 49(3), 447-460.
- Eckert, P. (2008). Variation and the indexical field. *Journal of Sociolinguistics*, 12(4), 453-476.

- Edfeldt, C., Fjordevik, A., y Inose, H. (2012). Fan culture as an informal learning environment. En *Proceedings of NGL 2012: Next Generation Learning Conference* (pp. 105-112). Dalarna, Suecia: Universidad de Dalarna.
- Edfeldt, C., Fjordevik, A., y Inose, H. (2014). Fan culture: The use of informal learning environments by Dalarna University language students. En *Proceedings of NGL 2014: Next Generation Learning Conference* (pp. 17-21). Dalarna, Suecia: Universidad de Dalarna.
- Erickson, F. (1996). Ethnographic microanalysis. En S.L. McKay y N.H. Hornberger (Eds.), *Sociolinguistics and language teaching* (pp. 283-306). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Ess, C., y AoIR. (2002). *Ethical decision-making and Internet research: Recommendations from the AoIR ethics working committee*. Recuperado de www.aoir.org/reports/ethics.pdf
- Estalella, A., y Ardèvol, E. (2007). Ética de campo: hacia una ética situada para la investigación etnográfica de Internet. *Forum: Qualitative Social Research*. Recuperado de www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/277/609
- Estalella, A., y Sánchez-Criado, T. (2015). Experimental collaborations: An invocation for the redistribution of social research. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 21(3), 301-305.
- Fabretti, M. (2016). The use of translation notes in manga scanlation. *Transcultural. A Journal of Translation and Cultural Studies*, 8(2), 86-104.
- Fagerjord, A. (2010). After convergence: YouTube and remix culture. En J. Hunsinger, L. Klastrup, y M. Allen (Eds.), *International handbook of Internet research*. (pp. 187-200). Heidelberg: Springer.
- Fernández-Costales, A. (2012). Collaborative translation revisited: exploring the rationale and the motivation for volunteer translation. *Forum*, 10(1), 115-142.
- Ferrer-Simó, M.R. (2005). Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales. *Puentes*, 6(2), 27-44.
- Firth, A., y Wagner, J. (1997). On discourse, communication, and (some) fundamental concepts in SLA research. *Modern Language Journal*, 81(3), 285-300.
- Fiske, J. (1989). *Reading popular culture*. Londres: Hyman.
- Fiske, J. (2010). *Understanding popular culture*. Nueva York: Routledge.

- Flores, N., y Lewis, M. (2016). From truncated to sociopolitical emergence: A critique of super-diversity in sociolinguistics. *International Journal of the Sociology of Language*, 241, 97-124.
- Flyvberg. (2006). Five misunderstandings about case-study research. *Qualitative Inquiry*, 12(2), 219-245.
- Franks, M. (2011). Pockets of participation: revisiting child-centred participation research. *Children and Society*, 25(1), 15-25.
- Freedman, A. (2017). Death Note, student crimes, and the power of universities in the global spread of manga. En M. McLelland (Ed.), *The end of Cool Japan. Ethical, legal, and cultural challenges to Japanese popular culture*. (pp. 31-50). Nueva York: Routledge.
- Gal, S. (2016). Sociolinguistic differentiation. En N. Coupland (Ed.), *Sociolinguistics: Theoretical debates* (pp. 113-137). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- García, A. C., Standlee, A., Bechkoff, J., y Cui, Y. (2009). Ethnographic approaches to the Internet and Computer-Mediated Communication. *Journal of Contemporary Ethnography*, 38(1), 52-84.
- García, O. (2009). *Bilingual education in the 21st century: A global perspective*. Malden: Wiley-Blackwell.
- García, O., Flores, N., y Chu, A. (2011). Extending bilingualism in U.S. Secondary Education: New variations. *International Multilingual Research Journal*, 5(1), 1-18.
- García, O., y Li, W. (2014). *Translanguaging. Language, bilingualism, and education*. Londres: Palgrave.
- García, O., y Lin, A. (2017). Translanguaging in bilingual education. En O. García, A. Lin, y M. Stephen (Eds.), *Bilingual and multilingual education* (pp. 117-130). Nueva York: Springer.
- García, O., y Sylvan, C.E. (2011). Pedagogies and practices in multilingual classrooms: Singularities in pluralities. *The Modern Language Journal*, 95(3), 385-400.
- García-Núñez, R., y García-Huerta, D. (2013). Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México. *Paakat: Revista de Teconología y Sociedad*, 5(3). Recuperado de www.suv.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/207/297
- Gavrus, A. (2015). Otakus de Barcelona: estudio de la comunidad. *EMBLECAT. Revista de l'Associació Catalana d'Estudies d'Emblemàtica, Art i Societat*, 4, 73-88.

- Gee, J.P. (1990). *Social linguistics and literacies: Ideology in Discourses* (3^a ed.). Nueva York: Routledge.
- Gee, J.P. (2004). *Situated learning: A critique of traditional schooling*. Nueva York: Routledge.
- Gee, J.P. (2005). Semiotic social spaces and affinity spaces: from ‘The Age of Mythology’ to today’s schools. En D. Barton y K. Tusting (Eds.), *Beyond Communities of Practice: Language, power and social context* (pp. 214-232). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Gee, J.P. (2011). *How to do discourse analysis: a toolkit* (4^a ed.). Nueva York: Routledge.
- Gee, J.P. (2013). *The anti-education era: Creating smarter students through digital learning*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Gee, J.P. (2014). *An Introduction to discourse analysis: Theory and method* (3^a ed.). Nueva York: Routledge.
- Gee, J.P. (2015). The New Literacy Studies. En J. Rowsell y K. Pahl (Eds.), *The Routledge handbook of literacy studies* (pp. 35-48). Nueva York: Routledge.
- Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures*. Londres: Hutchinson.
- Georgakopoulou, A. (2006). Postscript: computer-mediated communication in sociolinguistics. *Journal of Sociolinguistics*, 10(4), 548-557.
- Georgakopoulou, A. (2013). Small stories research & social media: The role of narrative stance-taking in the circulation of a Greek news story. *Working Papers in Urban Language & Literacies*, Paper 100. Recuperado de www.kcl.ac.uk/sspp/departments/education/research/lde/publications/workingpapers/the-papers/WP100.pdf
- Georgi, C. (2015). Reconsidering convergence culture and its consequences for literary studies. En C. Georgi y J. Glaser (Eds.), *Convergence culture reconsidered* (pp. 1-25). Göttingen: Universitätsverlag Göttingen.
- Giddens, A. (1999). *Runaway world: how globalisation is reshaping our lives*. Londres: SAGE.
- Gillen, J. (2009). Literacy practices in Scheme Park: a virtual literacy ethnography. *Journal of Research in Reading*, 32(1), 57-74.
- Gillen, J. (2014). *Digital Literacies*. Nueva York: Routledge.

- Gillen, J., y Merchant, G. (2013). Contact calls: Twitter as a dialogic social and linguistic practice. *Language Sciences*, 35(1), 47-58.
- Glasspool, L. (2015). Creating transnational fandoms: Adaptation of Japanese terminology among English-language dōjinshi users. *多元文化*, 15, 27-43.
- Goetz, J.P., y LeCompte, M. (1988). *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*. Madrid: Morata.
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Nueva York: Doubleday.
- Goffman, E. (1974). *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Gray, J., Sandvoss, C., y Harrington, C.L. (Eds.). (2007). *Fan-dom. Identities and communities in a mediated world*. Nueva York: New York University Press.
- Green, J., y Bloome, D. (1997). Ethnography and ethnographers of and in education: a situated perspective. En J. Flood, S.B. Heath, y D. Capp (Eds.), *Handbook of research on teaching literacy through the communicative and visual arts* (pp. 181-202). Nueva York: Macmillan Library Reference.
- Guertin, C. (2016). 'It's creativity, Jim, but not as we know it': Authorship in the age of the remix. *Digital Studies*, 6(1). Recuperado de digitalstudies.org/ojs/index.php/digital_studies/article/view/262
- Gumperz, J.J. (1964). Linguistic and social interaction in two communities. *American Anthropologist New Series*, 66(6/2), 137-153.
- Gumperz, J.J. (1982). *Discourse strategies*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Halliday, M. (1978). *Language as social semiotic*. Londres: Edward Arnold.
- Hamilton, M. (2000). Expanding the New Literacy Studies: using photographs to explore literacy as social practice. En D. Barton, M. Hamilton, y R. Ivanic (Eds.), *Situated Literacies* (pp. 16-35). Nueva York: Routledge.
- Hammersley, M., y Atkinson, P. (2007). *Ethnography: Principles in practice*. Nueva York: Routledge.
- Harris, C. (1998). A sociology of television fandom. En C. Harris y A. Alexander (Eds.), *Theorizing Fandom. Fans, subculture and identity* (pp. 41-54). Cresskill: Hampton Press.
- Harris, R. (1990). On redefining linguistics. En H. Davis y T. Taylor (Eds.), *Redefining linguistics* (pp. 18-52). Nueva York: Routledge.

- Harris, R. (1998). *Introduction to Integrational Linguistics*. Londres: Pergamon Press.
- Hashimoto, M. (2007). Visual Kei Otaku Identity — An Intercultural Analysis. *Intercultural Communication Studies*, 16(1), 87-99.
- Hatch, J.A. (2002). *Doing qualitative research in education settings*. Albany: State University of New York Press.
- Heath, S.B. (1983). *Ways with words*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Hellekson, K., y Busse, K. (2014). *Fan fiction studies reader*. Iowa City: University of Iowa Press.
- Heller, M. (Ed.). (2007). *Bilingualism: A social approach*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Heller, M. (2011). *Paths to post-nationalism. A critical ethnography of language and identity*. Oxford: Oxford University Press.
- Henderson, M., Johnson, N.F., y Auld, G. (2013). Silences of ethical practice: dilemmas for researchers using social media. *Educational Research and Evaluation: An International Journal on Theory and Practice*, 19(6), 546-560.
- Hepp, A. (2008). Translocal media cultures. Networks of the media and globalization. En A. Hepp, F. Krotz, S. Moores, y C. Winter (Eds.), *Connectivity, networks and flows. Conceptualizing contemporary communications* (pp. 33-58). Cresskill.: Hampton Press.
- Hernández-Pérez, M. (2013). *La narrativa cross-media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento: estudio del manga, el anime y los videojuegos* (tesis doctoral). Universidad de Murcia, Murcia, España.
- Herzog, A. (2013). The power of ‘AH, E/B, Very OOC’: Agency in fanfiction jargon. *COPAS—Current Objectives of Postgraduate American Studies*, 14(1), 1-23.
- Hewings, A., y North, S. (2010). Texts and practices. En J. Maybin y J. Swan (Eds.), *The Routledge companion to English language studies* (pp. 42-75). Nueva York: Routledge.
- Hills, M. (2002a). *Fan cultures*. Londres: Routledge.
- Hills, M. (2002b). Transcultural otaku: Japanese representations of fandom and representations of Japan in anime/manga fan cultures. En *Actas del congreso Media in Transition 2: Globalization and Convergence* (Vol. 2, pp. 1-15). Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology. Recuperado de cmsw.mit.edu/mit2/Abstracts/MattHillspaper.pdf

- Hills, M. (2017). Transnational cult and/as neoliberalism: the liminal economies of anime fansubbers. *Transnational Cinemas*, 8(1), 80-94.
- Hine, C. (2000). *Virtual ethnography*. Londres: SAGE.
- Hine, C. (2008). Virtual ethnography: modes, varieties, affordances. En N. Fielding, R. Lee, y G. Blank (Eds.), *The SAGE handbook of online research methods* (pp. 257-270). Nueva York: SAGE.
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the Internet: embedded, embodied and everyday*. Londres: Bloomsbury.
- Hirata, T., y Gushiken, Y. (2012). Scanlation : reprodução e consumo subalterno de mangá na cibercultura. *Líbero*, 15(30), 127-138.
- Hodge, R., y Kress, G. (1988). *Social semiotics*. Cambridge, UK: Polity.
- Hopper, P. (1998). Emergent grammar. En M. Tomasello (Ed.), *The new psychology of language* (pp. 155-175). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Horst, H.A., y Miller, D. (Eds.). (2012). *Digital anthropology*. Londres: Bloomsbury.
- Huang, C.W., y Archer, A. (2012). Uncovering the multimodal literacy practices in reading manga and the implications for pedagogy. En B. T. Williams y A.A. Zenger (Eds.), *New media literacies and participatory popular culture across borders* (pp. 44-60). Nueva York: Routledge.
- Huisman, K. (2008). "Does this mean you're not going to come visit me anymore?" An inquiry into an ethics of reciprocity and positionality in feminist ethnographic research. *Sociological Inquiry*, 78(3), 372-396.
- Hull, G., y Katz, M.L. (2006). Crafting an agentive self: Case studies of digital storytelling. *Research in the Teaching of English*, 41(1), 43-81.
- Hull, G., y Schultz, C. (2001). Literacy and learning out of school: A review of theory and research. *Review of Educational Research*, 71(4), 575-611.
- Hymes, D. (1964). Introduction: toward ethnographies of communication. *American Anthropologist New Series*, 66(6/2), 1-34.
- Hymes, D. (1972). Models of the interaction of language and social life. En J.J. Gumperz y D. Hymes (Eds.), *Directions in sociolinguistics: Ethnography of communication* (pp. 35-71). Nueva York: Holt, Rinehart & Winston.
- Iedema, R. (2003). Multimodality, resemiotization: extending the analysis of discourse as multi-semiotic practice. *Visual Communication*, 2(1), 29-57.

- Inose, H. (2009). La traducción de onomatopeyas y mimesis japonesas. *Sendebarr. Revista de Traducción e Interpretación*, 20, 31-47.
- Inose, H. (2012). Scanlation – What Fan Translators of Manga Learn in the Informal Learning Environment. En *Proceedings of the International Symposium on Language and Communication: Research trends and challenges* (pp.73-84). Izmir, Turquía: Institute of Language and Communication Studies. Recuperado de du.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A549925&dswid=4377
- Irvine, J. (2001). “Style” as distinctiveness: The culture and ideology of linguistic differentiation. En P. Eckert y J. Rickford (Eds.), *Style and sociolinguistic variation* (pp. 21-43). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Ito, M. (2014). Mobilizing the imagination in everyday play: The case of Japanese media mixes. En S. Livingstone y K. Drotner (Eds.), *The international handbook of children, media and culture* (pp. 397-412). Londres: SAGE.
- Jacquemet, M. (2005). Transidiomatic practices: Language and power in the age of globalization. *Language and Communication*, 25(3), 257-277.
- James, N., y Busher, H. (2006). Credibility, authenticity and voice: dilemmas in online interviewing. *Qualitative Research*, 6(3), 403-420.
- James, N., y Busher, H. (2015). Ethical issues in online research. *Educational Research and Evaluation: An International Journal on Theory and Practice*, 21(2), 89-94.
- Jaspers, J. (2010). Style and styling. En N. Hornberger y S. McKay (Eds.), *Sociolinguistics and language education*. Bristol: Multilingual Matters.
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: Television, fans, and participatory culture*. Nueva York: Routledge.
- Jenkins, H. (2006a). *Convergence culture: where old and new media collide*. Nueva York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2006b). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. Nueva York: New York University Press.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushtoma, R., Robison, A., y Weigel, M. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21 century*. Chicago: The MacArthur Foundation.
- Jenkins, H., Ford, S., y Green, J. (2013). *Spreadable media: creating value and meaning in a networked culture*. Nueva York: New York University Press.

- Jenkins, H., Ito, M., y boyd, d. (2015). *Participatory culture in a networked era: a conversation on youth, learning, commerce, and politics*. Cambridge, UK: John Wiley & Sons.
- Jenkins, H., Li, X., Domb-Krauskopf, A., y Green, J. (2010). *If it doesn't spread, it's dead: Creating value in a spreadable marketplace*. Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology.
- Jensen, J. (1992). Fandom as pathology: The consequences of characterization. En L. Lewis (Ed.), *The adoring audience. Fan culture and popular media* (pp. 9-29). Nueva York: Routledge.
- Jewitt, C. (2016). Multimodal analysis. En A. Georgakopoulou y T. Spilioti (Eds.), *The Routledge handbook of language and digital communication* (pp. 69-84). Londres: Routledge.
- Johns, M.D., Chen, S.L., y Hall, G.J. (2004). *Online social research: Methods, issues & ethics*. Oxford: Peter Lang.
- Jones, K. (2000). Becoming just another alphanumeric code: farmers' encounters with the literacy and discourse practices of agricultural bureaucracy at the livestock auction. En D. Barton y M. Hamilton (Eds.), *Situated literacies: Reading and writing in context* (pp. 70-90). Londres: Routledge.
- Jones, L. (2016). Language and gender identities. En S. Preece (Ed.), *The Routledge handbook of language and identity* (pp. 210-224). Nueva York: Routledge.
- Jones, R.H. (2011). C me Sk8: Discourse, technology, and 'bodies without organs'. En C. Thurlow y K. Mroczek (Eds.), *Digital discourse: language in the new media* (pp. 321-339). Oxford: Oxford University Press.
- Jones, R.H., Chik, A., y Hafner, C.A. (2015). Introduction: discourse analysis and digital practices. En *Discourse and digital practices: Doing discourse analysis in the digital age* (pp. 1-17). Nueva York: Routledge.
- Jones, R.H., y Hafner, C.A. (2012). *Understanding digital literacies: a practical introduction*. Nueva York: Routledge.
- Jonsson, C., y Muhonen, A. (2014). Multilingual repertoires and the relocalization of manga in digital media. *Discourse, Context & Media*, 3(4-5), 87-100.
- Jørgensen, J.N. (2008). Introduction: Polylingual languaging around and among children and adolescents. *International Journal of Multilingualism*, 5(3), 161-177.
- Jørgensen, J.N., Karrebæk, M., Madsen, L., y Møller, J.S. (2011). Polylinguaging in superdiversity. *Diversities*, 13(2), 23-37.

- Jousmäki, H. (2011). Epistemic, interpersonal, and moral stances in the construction of us and them in Christian metal lyrics. *Journal of Multicultural Discourses*, 6(1), 53-66.
- Jousmäki, H. (2012). Bridging between the metal community and the church: Entextualization of the Bible in Christian metal discourse. *Discourse, Context & Media*, 1(4), 217-226.
- Jousmäki, H. (2013). Dialogicality and spiritual quest in Christinal metal lyrics. *The Journal of Religion and Popular Culture*, 25(2), 273-286.
- Jousmäki, H. (2014). Translocal religious identification in Christian metal music videos and discussions on YouTube. En L. Kaunonen (Ed.), *Cosmopolitanism and transnationalism: visions, ethics, practices* (pp. 138-158). Helsinki: Helsinki Collegium for Advances Studies.
- Jousmäki, H. (2015). *Christian metal online. The discursive construction of identity and culture* (tesis doctoral). Universidad de Jyväskylä, Jyväskylä, Finlandia.
- Jung, S. (2011). K-pop, Indonesian fandom, and social media. *Transformative Works and Cultures*, 8, 1-13.
- Jüngst, H. (2015). Translating manga. En F. Zanettin (Ed.), *Comics in translation* (pp. 50-78). Londres: Routledge.
- Katsuno, H., y Yano, C.R. (2002). Face to face: On-line subjectivity in contemporary Japan. *Asian Studies Review*, 26(2), 205-232.
- Keating, E. (2016). The role of the body and space in digital multimodality. En A. Georgakopoulou y T. Spilioti (Eds.), *The Routledge handbook of language and digital communication* (pp. 259-272). Londres: Routledge.
- Knobel, M., y Lankshear, C. (2007). *A new literacies sampler*. Nueva York: Peter Lang.
- Knobel, M., y Lankshear, C. (2015). Researching and understanding new literacies from a social languages perspective. Conferencia inaugural presentada en *Futuuri! Language Summer School and the Language Centre Conference*, Jyväskylä, Finlandia.
- Knox, J. (2009). Punctuating the home page: image as language in an online newspaper. *Discourse & Communication*, 3(2), 145-172.
- Kozinets, R. (2010). *Netnography*. Londres: SAGE.
- Kramsch, C. (2009). *The multilingual subject*. Oxford: Oxford University Press.

- Kress, G. (Ed.). (1997). *Before writing: Rethinking paths to literacy*. Londres: Routledge.
- Kress, G. (2010). *Multimodality: a social-semiotic approach to contemporary communication*. Nueva York: Routledge.
- Kress, G., Jewitt, C., Ogborn, J., y Tsatsarelis, C. (2001). *Multimodal teaching and learning: the rhetorics of the science classroom*. Londres: Continuum.
- Kress, G., y van Leeuwen, T. (1996). *Reading images: the grammar of visual design*. Londres: Routledge.
- Kress, G., y van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Londres: Routledge.
- Kress, G., y van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: the grammar of visual design* (2^a ed.). Londres: RoutledgeFalmer.
- Kytölä, S. (2012a). Multilingual web discussion forums: theoretical, practical and methodological issues. En M. Sebba, S. Mahootian, y C. Jonsson (Eds.), *Language mixing and code-switching in writing: Approaches to mixed-language written discourse* (pp. 106-127). Nueva York: Routledge.
- Kytölä, S. (2012b). Peer normativity and sanctioning of linguistic resources-in-use. En J. Blommaert, S. Leppänen, P. Pahta, y T. Räisänen (Eds.), *Dangerous multilingualism: northern perspectives on order, purity and normality* (pp. 228-260). Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Kytölä, S. (2013). *Multilingual language use and metapragmatic reflexivity in Finnish Internet football forums. A study in the sociolinguistics of globalization* (tesis doctoral). Universidad de Jvaskylä, Jyväskylä, Finlandia.
- Kytölä, S., y Androutsopoulos, J. (2012). Ethnographic perspectives on multilingual computer-mediated discourse: insights from Finnish football forums on the web. En *Multilingualism, discourse and ethnography* (pp. 179-196). Nueva York: Routledge.
- Kytölä, S., y Westinen, E. (2015). "I be da reel gansta" A Finish footballer's Twitter writing and metapragmatic evaluations of authenticity. *Discourse, Context & Media*, 8(1), 6-19.
- Labov, W. (1972). *Sociolinguistic patterns*. Philadelphia: The University of Pennsylvania Press.
- Lam, E. (2000). L2 Literacy and the design of the self: A case study of a teenager writing on the Internet. *TESOL & Applied Linguistics*, 34(3), 457-482.

- Lam, E. (2004). Second language socialization in a bilingual chat room: Global and local considerations. *Language, Learning & Technology*, 8(3), 44-65.
- Lam, E. (2009). Literacy and learning across transnational online spaces. *E-Learning*, 6(4), 303-324.
- Lam, E., y Kramersch, C. (2003). The ecology of an SLA community in a computer mediated environment. En J. Leather y J. van Dam (Eds.), *Ecology of language acquisition* (pp. 141-158). Norwell: Kluwer Academic Publishers.
- Lammers, J.C. (2016) Examining the pedagogic discourse of an online fan space: A focus on flexible roles. *Mid-Atlantic Education Review*, 4(2). Recuperado de <http://maereview.org/index.php/MAER/article/view/19>
- Lammers, J.C., Curwood, J.S., y Magnifico, A.M. (2012). Toward an affinity space methodology: Considerations for literacy research. *English Teaching*, 11(2), 44-58.
- Lankshear, C., y Knobel, M. (2011). *New Literacies: Everyday practices and social learning* (3ª ed.). Nueva York: Mac Graw Hill.
- Lantagne, S. M. (2015). Sherlock Holmes and the case of the lucrative fandom: Recognizing the economic power of fanworks and reimagining fair use in copyright. *Michigan Telecommunications & Technology Law Review*, 21(2), 263-315.
- Lantolf, J.P., y Poehner, M. (2008). Introduction to Sociocultural Theory and the teaching of second languages. En J.P. Lantolf y M.E. Poehner (Eds.), *Sociocultural Theory and the teaching of second languages* (pp. 1-30). Londres: Equinox Publishing.
- Lassiter, L.E. (2005). *The Chicago guide to collaborative ethnography*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Latorre, A., del Rincón, D., y Arnal, J. (1996). *Bases metodológicas de la investigación educativa*. Barcelona: Hurtado Ediciones.
- Lave, J., y Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- LeCompte, M., y Goetz, J. P. (1982). Problems of reliability and validity in ethnographic research. *Review of Educational Research*, 52(1), 31-60.
- Lee, C. (2011). Micro-blogging and status updates on Facebook. En C. Thurlow y K. Mroczek (Eds.), *Digital discourse. Language in the new media* (pp. 110-129). Oxford: Oxford University Press.

- Lee, C. (2015). The researcher's roles in Digital Discourse Analysis: A reflection on two case studies. En *1st International Conference on Approaches to Digital Discourse Analysis* Valencia, España.
- Lee, C. (2017). *Multilingualism online*. Nueva York: Routledge.
- Lee, C., y Barton, D. (2011). Constructing glocal identities through multilingual writing practices on Flickr.com. *International Multilingual Research Journal*, 5(1), 39-59.
- Lee, E., y Marshall, S. (2012). Multilingualism and English language usage in 'weird' and 'funny' times: a case study of transnational youth in Vancouver. *International Journal of Multilingualism*, 9(1), 65-82.
- Lee, H. (2016). Developing identities: Gossip Girl, fan activities, and online fan community in Korea. *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*, 13(2), 109-133.
- Lee, H.K. (2009). Between fan culture and copyright infringement: manga scanlation. *Media Culture & Society*, 31(6), 1011-1022.
- Lee, H.K. (2011). Participatory media fandom working on the disjuncture of global mediascape: a case study of anime fansubbing. *Media Culture & Society*, 33(8), 1131-1147.
- Lee, H.K. (2012). Cultural consumers as 'new cultural intermediaries': manga scanlators. *Arts Marketing: An International Journal*, 2(2), 131-143.
- Lee, H.K. (2014). Transnational cultural fandom. En L. Duits, K. Zwaan, y S. Reijnders (Eds.), *The Ashgate research companion to fan cultures* (pp. 195-208). Surrey: Ashgate.
- Leppänen, S. (2007). Youth language in media contexts: Insights into the functions of English in Finland. *World Englishes*, 26(2), 149-169.
- Leppänen, S. (2009). Playing with and policing language use and textuality in fan fiction. En I. Hotz-Davies, A. Kirchhofer, y S. Leppänen (Eds.), *Internet fictions* (pp. 62-83). New Castle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Leppänen, S. (2012). Linguistic and discursive heteroglossia on the translocal Internet: the case of web writing. En M. Sebba, S. Mahootian, y C. Jonsson (Eds.), *Language mixing and code-switching in writing: Approaches to mixed-language written discourse* (pp. 233-254). Londres: Routledge.
- Leppänen, S., y Häkkinen, A. (2012). Buffalaxed superdiversity: representations of the other on YouTube. *Diversities*, 14(2), 17-33.

- Leppänen, S., y Kytölä, S. (2015). Investigating multilingualism and multi-semioticity as communicative resources in social media. En M. Martin-Jones y D. Martin (Eds.), *Researching multilingualism: Critical and ethnographic approaches*. Londres: Routledge/Palmer.
- Leppänen, S., Kytölä, S., Jousmäki, H., Peuronen, S., y Westinen, E. (2014). Entextualization and resemiotization as resources for identification in social media. En P. Seargeant y C. Tagg (Eds.), *The language of social media: Identity and community on the Internet* (pp. 112-136). Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Leppänen, S., y Peuronen, S. (2012). Multilingualism on the Internet. En M. Martin-Jones, A. Blackledge, y A. Creese (Eds.), *The Routledge handbook of multilingualism* (pp. 384-402). Londres: Routledge.
- Leppänen, S., Pitkänen-Huhta, A., Piirainen-Marsh, A., Nikula, T., y Peuronen, S. (2009). Young people's translocal new media uses: A multiperspective analysis of language choice and heteroglossia. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14(4), 1080-1107.
- Lesser, E., y Storck, J. (2001). Communities of Practice in organizational performance. *IBM Systems Journal*, 4(4), 831-842.
- Lewis, L. (Ed.). (1992). *The adoring audience. Fan culture and popular media*. Londres: Routledge.
- Li, W. (2011). Moment analysis and translanguaging space: Discursive construction of identities by multilingual Chinese youth in Britain. *Journal of Pragmatics*, 43(5), 1222-1235.
- Li, W. (2016). New Chinglish and the post-multilingualism challenge: Translanguaging ELF in China. *Journal of English as Lingua Franca*, 5(1), 1-25.
- Li, W., y Zhu, H. (2013). Translanguaging identities and ideologies: Creating transnational space through flexible multilingual practices amongst Chinese university students in the UK. *Applied Linguistics*, 34(5), 516-535.
- Lillis, T. (2008). Ethnography as method, methodology and 'deep theorising': closing the gap between text and context in academic writing research. *Written Communication*, 25(3), 353-388.
- Linnell, P. (2002). Perspectives, implicitness and recontextualization. En C. F. Graumann y W. Kallmeyer (Eds.), *Perspective and perspectivation in discourse* (pp. 41-57). Amsterdam: John Benjamins.
- Lomborg, S. (2013). Personal internet archives and ethics. *Research Ethics*, 9(1), 20-31.

- Machin, D. (2014). What is multimodal critical discourse studies? *Critical Discourse Studies*, 10(4), 347-355.
- MacSwan, J. (2017). A multilingual perspective on translanguaging. *American Educational Research Journal*, 54(1), 167-201.
- Madeley, J.J. (2015). Transnational convergence culture: grassroots and corporate convergence in the conflict over amateur English-translated manga. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 6(4), 367-381.
- Makalela, L. (2015). Moving out of linguistic boxes: the effects of translanguaging strategies for multilingual classrooms. *Language and Education*, 29(3), 200-217.
- Makoni, S. (2012). A critique of language, languaging and supervernacular. *Muitas Vozes*, 1(2), 189-199.
- Makoni, S. (2013). An integrationist perspective on colonial linguistics. *Language Sciences*, 35, 87-96.
- Makoni, S., y Makoni, B. (2010). *Multilingual discourses on wheels and public English in Africa: a case for "vague linguistique"*. En J. Maybin y J. Swan (Eds.), *The Routledge companion to English language studies* (pp. 258-270). Nueva York: Routledge.
- Makoni, S., y Pennycook, A. (2007). Disinventing and reconstituting Languages. En S. Makoni y A. Pennycook (Eds.), *Disinventing and Reconstituting Languages* (pp. 1-41). Clevedon: Multilingual Matters.
- Malsbary, C.B. (2016). Contexts, youth and schools' practices in hyper-diverse. *American Educational Research Journal*, 53(6), 1491-1521.
- Mangirón, C. (2012). Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global. *Puertas a la Lectura*, 24, 28-43.
- Mann, C., y Stewart, F. (2000). *Internet communication and qualitative research: A handbook for researching online*. Londres: SAGE.
- Markham, A., y Baym, N. (Eds.). (2009). *Internet inquiry. Conversations about method*. Londres: SAGE.
- Markham, A., y Buchanan, E. (2012). *Ethical decision-making and Internet research. Recommendations from the AoIR Ethics Working Committee*. Recuperado de aoir.org/reports/ethics2.pdf
- Markham, A. (2004). Representation in online ethnography. En M. D. Johns, S. L. Chen, y G. J. Hall (Eds.), *Online social research: Methods, issues and ethics* (pp. 141-157). Oxford: Peter Lang.

- Markham, A. (2013). Fieldwork in social media: What would Malinowski do? *Qualitative Communication Research*, 2(4), 434-446.
- Markus, H. (1977). Self-schemata and processing information about the self. *Journal of Personality and Social Psychology*, 35(2), 63-78.
- Martey, R.M., y Consalvo, M. (2011). Performing the looking-glass self: Avatar appearance and group identity in Second Life. *Popular Communication*, 9(3), 165-180.
- Mason, J. (2002). *Qualitative researching*. Londres: SAGE.
- Maxwell, J.A. (2012). *A realist approach for qualitative research*. Los Angeles: SAGE.
- Maybin, J., y Swann, J. (2007). Everyday creativity in language: Textuality, contextuality, and critique. *Applied Linguistics*, 28(4), 497-517.
- Maybin, J., y Swann, J. (2010). Introduction. En *The Routledge companion to English language studies* (pp. 1-8). Nueva York: Routledge.
- Maybin, J., y Tusting, K. (2011). Linguistic ethnography. En J. Simpson (Ed.), *The Routledge handbook of Applied Linguistics* (pp. 515-528). Nueva York: Routledge.
- Mendoza-Denton, N. (2008). *Homegirls: language and cultural practice among Latina youth gangs*. Malden: Blackwell.
- Miles, M.B., Huberman, A.M., y Saldaña, J. (2013). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3ª ed.). Londres: SAGE.
- Mills, K.A. (2010). A review of the 'Digital Turn' in the New Literacy Studies. *Review of Educational Research*, 80(2), 246-271.
- Monahan, T., y Fisher, J. (2010). Benefits of 'observer effects': Lessons from the field. *Qualitative research*, 10(3), 357-376.
- Mortensen, J., Coupland, N., y Thogersen, J. (2016). Introduction: Conceptualizing style, mediation, and change. En J. Mortensen, N. Coupland, y J. Thogersen (Eds.), *Style, mediation and change: sociolinguistic perspectives on talking media* (pp. 1-25). Oxford: Oxford University Press.
- Napier, S. (2000). *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Japanese animation*. Nueva York: Palgrave.
- Ndhlovu, F. (2016). A decolonial critique of diaspora identity theories and the notion of superdiversity. *Diaspora Studies*, 9(1), 28-40.

- Newfield, D. (2015). The semiotic mobility of literacy: four analytical approaches. En J. Rowsell y K. Pahl (Eds.), *The Routledge handbook of literacy studies* (pp. 267-281). Nueva York: Routledge.
- Newon, L. (2011). Multimodal creativity and identities of expertise in the digital ecology of aWorld of Warcraft guild. En C. Thurlow y K. Mroczek (Eds.), *Digital discourse: Language in the new media* (pp. 131-153). Oxford: Oxford University Press.
- Nichols, B. (2016). Mexicans Be Like. *Working Papers in Educational Linguistics*, 31(1), 69-86.
- Nissenbaum, H. (2004). Privacy as contextual integrity. *Washington Law Review*, 79(1), 101-139.
- Noppe, N. (2013). Social networking services as platforms for transcultural fannish interactions: deviantART and pixiv. En J. Berndt y B. Kümmerling-Meibauer (Eds.), *Manga's cultural crossroads* (pp. 143-159). Nueva York: Routledge.
- Norris, S. (2004). *Analyzing multimodal interaction: A methodological framework*. Nueva York: Routledge.
- Ntelioglou, B. (2015). English language learners, participatory ethnography and embodied knowing within literacy studies. En J. Rowsell y K. Pahl (Eds.), *The Routledge handbook of literacy studies* (pp. 532-547). Nueva York: Routledge.
- O'Hagan, M. (2008). Fan translation networks: An accidental translator training environment? En J. Kearns (Ed.), *Translator and interpreter training. Issues, methods and debates* (pp. 158-183). Londres: Continuum.
- O'Hagan, M. (2009). Evolution of user-generated translation: fansubs, translation hacking and crowdsourcing. *The Journal of Internationalisation and Localisation*, 1(1), 94-121.
- O'Halloran, K. (2008). Systemic functional-multimodal discourse analysis (SF-MDA): constructing ideational meaning using language and visual imagery. *Visual Communication*, 7(4), 443-475.
- O'Halloran, K. (2011). Multimodal discourse analysis. En K. Hyland y B. Paltridge (Eds.), *The Continuum companion to discourse analysis* (pp. 120-137). Londres: Continuum.
- O'Halloran, K. (Ed.). (2004). *Multimodal discourse analysis: Systemic functional perspectives*. Londres: Continuum.

- O'Halloran, K., y Smith, B. A. (2011). Multimodal studies. En K. O'Halloran y B.A. Smith (Eds.), *Multimodal studies: Exploring issues and domains* (pp. 1-13). Londres: Routledge.
- Ochs, E. (1992). Indexing gender. En A. Duranti y C. Goodwin (Eds.), *Rethinking context: Language as an interactive phenomenon*. (pp. 335-358). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Oliveira, D., y Andrade, D. (2014). O mercado de mangás e a cultura da convergência: descentralizando as decisões. *Pontos de Interrogação*, 4(1), 65-74.
- Oliveiro, S., Hernández, M.C., Guzzo, M.R., y García-Bossio, M.P. (2015). En busca de una historia. Un estudio sobre la construcción de subjetividad en el mundo del manga. En *Actas de las XI Jornadas de Sociología*. Buenos Aires, Argentina: Universidad de Buenos Aires. Recuperado de cdsa.aacademica.org/000-061/63
- Openjuru, G. (2016). Literacy as placed resource in the context of a rural community's everyday life: the case of Bweyale in Uganda. En S. Nichols y C. Snowden (Eds.), *Languages and literacies as mobile and placed resources* (pp. 66-81). Nueva York: Routledge.
- Otheguy, R., García, O., y Reid, W. (2015). Clarifying translanguaging and deconstructing named languages: A perspective from linguistics. *Applied Linguistics Review*, 6(3), 281-307.
- Otsuji, E., y Pennycook, A. (2010). Metrolingualism: Fixity, fluidity and language in flux. *International Journal of Multilingualism*, 7(3), 240-254.
- Page, R., Barton, D., Unger W.,J., y Zappavigna, M. (2014). *Researching language and social media: A student guide*. Nueva York: Routledge.
- Pahl, K., y Allan, C. (2011). 'I don't know what literacy is': Uncovering hidden literacies in a community library using ecological and participatory research methodologies with children. *Journal of Early Childhood Literacy*, 11(2), 190-213.
- Pahl, K., y Pool, S. (2011). 'Living your life because it's the only life you've got'. *Qualitative Research Journal*, 11(2), 17-37.
- Pahl, K., y Rowsell, J. (2005). *Literacy and education. Understanding the New Literacy Studies in the classroom*. Londres: Paul Chapman Publishing.
- Papen, U. (2005). *Adult literacy. More than skills*. Oxon: Routledge.
- Patrick, D., Budach, G., y Muckpaloo, I. (2013). Multiliteracies and family language policy in an urban Inuit community. *Language Policy*, 12(1), 47-62.

- Patton, M.Q. (2014). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice*. Londres: SAGE.
- Pearson, E. (2009). All the World Wide Web's a stage: the performance of identity in online social networks. *First Monday*, 14(3). Recuperado de firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2162
- Pennycook, A. (2004). Performativity and language studies. *Critical Inquiry in Language Studies*, 1(1), 1-19.
- Pennycook, A. (2007a). *Global Englishes and transcultural flows*. Nueva York: Routledge.
- Pennycook, A. (2007b). The myth of English as an international language. En S. Makoni y A. Pennycook (Eds.), *Disinventing and reconstituting languages* (pp. 90-115). Clevedon: Multilingual Matters.
- Pennycook, A. (2010). *Language as a local practice*. Nueva York: Routledge.
- Pennycook, A. (2016a). Language policy and local practices. En O. García, N. Flores, y M. Spotti (Eds.), *The Oxford handbook of language and society* (pp. 125-140). Oxford: Oxford University Press.
- Pennycook, A. (2016b). Mobile times, mobile terms: the trans-super-poly-metro movement. En N. Coupland (Ed.), *Sociolinguistics: Theoretical debates* (pp. 201-216). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Pennycook, A., y Otsuji, E. (2014). Metrolingual multitasking and spatial repertoires: 'Pizza mo two minutes coming'. *Journal of Sociolinguistics*, 18(2), 161-184.
- Pérez-Milans, M. (2016). Language and identity in linguistic ethnography. En S. Preece (Ed.), *The Routledge handbook of language and identity* (pp. 83-97). Nueva York: Routledge.
- Peuronen, S. (2011). 'Ride Hard, Live Forever': translocal identities in an online community of extreme sports Christians. En C. Thurlow y K. Mroczek (Eds.), *Digital discourse. Language in the new media* (pp. 154-176). Oxford: Oxford University Press.
- Peuronen, S. (2013). Heteroglossia as a resource for reflexive participation in a community of Christian snowboarders in Finland. *Journal of Sociolinguistics*, 17(3), 297-323.
- Peuronen, S. (2017). Heteroglossic and multimodal resources in use. Participation across spaces of identification in a Christian lifestyle sports community (tesis doctoral). Universidad de Jyväskylä, Jyväskylä, Finlandia.

- Phillipson, R. (1999). Voice in global English: unheard chords in Crystal loud and clear. Review of D. Crystal, *English as a Global Language*. *Applied Linguistics*, 20(2), 265-276.
- Pitt, K. (2000). Family literacy: a pedagogy for the future? En D. Barton y M. Hamilton (Eds.), *Situated literacies: Reading and writing in context* (pp. 108-124). Londres: Routledge.
- Potter, J., y Gilje, Ø. (2015). Curation as a new literacy practice. *E-Learning and Digital Media*, 12(2), 123-127.
- Potts, D. (2013). Plurilingualism as a multimodal practice. *TESOL Quarterly*, 47(3), 600-614.
- Preece, S. (2016). Introduction: Language and identity in applied linguistics. En S. Preece (Ed.), *The Routledge handbook of language and identity* (pp. 1-16). Nueva York: Routledge.
- Punch, K. (2005). *Introduction to social research: Quantitative and qualitative approaches* (2ª ed.). Londres: SAGE.
- Ramos, M., Lozano, J., y Hernández-Santaolalla, V. (2012). Fanadvertising y series de televisión. *Revista Comunicación*, 10(1), 1211-1223.
- Rampant, J. (2010). The manga polysystem: What fans want, fans get. En T. Johnson-Woods (Ed.), *Manga. An anthology of global and cultural perspectives* (pp. 221-232). Nueva York: Continuum.
- Rampton, B. (2005). *Crossing: Language & ethnicity among adolescents*. Manchester: St Jerome Publishing.
- Rampton, B., Tusting, K., Maybin, J., Barwell, R., Creese, A., y Lytra, V. (2004). UK linguistic ethnography: A discussion paper. Recuperado de www.lancaster.ac.uk/fss/organisations/lingethn/documents/discussion_paper_jan_05.pdf
- Reich, J.A. (2015). Old methods and new technologies: Social media and shifts in power in qualitative research. *Ethnography*, 16(4), 394-415.
- Rheingold, H. (1996). *La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa.
- Richardson, L., y St. Pierre, E.A. (2005). *Writing. A method of inquiry*. En N. Denzin y Y. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (3ª ed., pp. 959-978). Thousand Oaks: SAGE.

- Riley, P. (2007). *Language, culture and identity: an ethnolinguistic approach*. Londres: Continuum.
- Ritzau, U., y Madsen, L. (2016). Language learning, polylinguaging and speaker perspectives. *Applied Linguistics Review*, 7(3), 305-326.
- Rogoff, B. (2003). *The cultural nature of human development*. Oxford: Oxford University Press.
- Roozen, K. (2009). 'Fanfic-ing graduate school': A case study exploring the interplay of vernacular literacies and disciplinary engagement. *Research in the Teaching of English*, 44(2), 136-69.
- Rowell, J., y Pahl, K. (2007). Sedimented identities in texts: Instances of practice. *Reading Research Quarterly*, 42(3), 388-401.
- Ruuska, K. (2016). Between ideologies and realities: Multilingual competence in a languagised world. *Applied Linguistics Review*, 7(3), 353-374.
- Rymes, B. (2010). Classroom discourse analysis: A focus on communicative repertoires. En N. Hornberger y S. McKay (Eds.), *Sociolinguistics and language education* (pp. 528-546). Oxford: Oxford University Press.
- Rymes, B. (2015). Recontextualizing YouTube: From macro – micro to mass-mediated communicative repertoires. *Anthropology & Education Quarterly*, 43(2), 214-227.
- Rymes, B., Aneja, G., Leone, A., Lewis, M., y Moore, R. (2017). Citizen sociolinguistics: A new media methodology for understanding language and social life. En D. Ikizoglu, J. Wegner, y A. De Fina (Eds.), *Diversity and super-diversity: Sociocultural linguistic perspectives* (pp. 151-170). Washington D.C.: Georgetown University Press.
- Rymes, B., y Leone, A. (2014). Citizen sociolinguistics: A new media methodology for understanding language and social life. *Working Papers in Educational Linguistics*, 29(2), 25-43.
- Sade-Beck, L. (2008). Internet ethnography: Online and offline. *International Journal of Qualitative Methods*, 3(2), 45-51.
- Saldaña, J. (2015). *The coding manual for qualitative researchers* (3^a ed). Londres: SAGE.
- Salmons, J. (2016). *Doing qualitative research online*. Londres: SAGE.
- Sandvoss, C. (2005). *Fans: The mirror of consumption*. Malden: Polity Press.

- Santiago, J.A. (2012). Generación Manga. Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España. *Puertas a la lectura*, 24, 10-27.
- Sapir, E. (1921). *Language: An introduction to the study of speech*. Londres: Hart-Davies.
- Saxena, M. (2011). Reified languages and scripts versus real literacy values and practices: insights from research with young bilinguals in an Islamic state. *Compare*, 41(2), 277-292.
- Schodt, F.L. (2013). The view from North America. manga as lack-twentieth-century japonisme? En J. Berndt y B. Kümmerling-Meibauer (Eds.), *Manga's cultural crossroads* (pp. 19-26). Nueva York: Routledge.
- Schreiber, B.R. (2015). 'I am what I am': Multilingual identity and digital translanguaging. *Language Learning & Technology*, 19(3), 69-87.
- Scollon, R., y Scollon, S.W. (1981). *Narrative, literacy, and face in interethnic communication*. Norwood, NJ: Ablex.
- Scribner, S., y Cole, M. (1981). *The psychology of literacy*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Seargeant, P., y Tagg, C. (2011). English on the Internet and a 'post-varieties' approach to language. *World Englishes*, 30(4), 496-514.
- Seargeant, P., y Tagg, C. (2014). *The language of social media: Identity and community on the Internet*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Sebba, M. (2010). Spelling as a social practice. En J. Maybin y J. Swann (Eds.), *The Routledge companion to English language studies* (pp. 243-257). Nueva York: Routledge.
- Seregina, A., y Schouten, J.W. (2017). Resolving identity ambiguity through transcending fandom. *Consumption Markets & Culture*, 20(2), 107-130.
- Silva, A.H. (2015). *Scans e o entorno hipertecnológico e midiático-colaborativo de um artefato cultural expandido* (tesis doctoral). Universidad Federal de Pernambuco, Recife, Brasil.
- Silva, A. H. (2017). Os scans e seu entorno subcultural-colaborativo. *Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia*, 24(1), 1-16.
- Silverstein, M. (1985). Language and the culture of gender: at the intersection of structure, usage, and ideology. En E. Mertz y R. Parmentier (Eds.), *Semiotic mediation: socio-cultural and psychological perspectives* (pp. 219-259). Orlando: Academic Press.

- Silverstein, M. (2003). Indexical order and the dialectics of sociolinguistic life. *Language and Communication*, 23(3), 193-229.
- Snee, H. (2013). Making ethical decisions in an online context: Reflections on using blogs to explore narratives of experience. *Methodological Innovations Online*, 8(2), 52-67.
- Staebr. (2014a). *Social media and everyday language use among Copenhagen youth* (tesis doctoral). Universidad de Copenhague, Copenhague, Dinamarca.
- Staebr, A. (2014b). The appropriation of transcultural flows among Copenhagen youth: The case of Illuminati. *Discourse, Context & Media*, 3(4-5), 101-115.
- Stille, S. (2015). Participatory methodologies and literacy studies. En J. Roswell y K. Pahl (Eds.), *The Routledge handbook of literacy studies* (pp. 606-618). Londres: Routledge.
- Storey, J. (1996). *Cultural studies and the study of popular culture: Theories and methods*. Athens, GA: University of Georgia Press.
- Street, B. (1984). *Literacy in theory and practice*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Street, B. (1993). Introduction: the New Literacy Studies. En B. Street (Ed.), *Cross-cultural approaches to literacy* (pp. 1-21). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Sultana, S., Dovchin, S., y Pennycook, A. (2013). Styling the periphery: Linguistic and cultural take-up in Bangladesh and Mongolia. *Journal of Sociolinguistics*, 17(5), 687-710.
- Sultana, S., Dovchin, S., y Pennycook, A. (2015). Transglossic language practices of young adults in Bangladesh and Mongolia. *International Journal of Multilingualism*, 12(1), 93-108.
- Sunderland, J. (2010). Research questions in Linguistics. En L. Litosselity (Ed.), *Research methods in Linguistics* (pp. 9-28). Londres: Continuum.
- Tagg, C. (2015). *Exploring digital communication*. Nueva York: Routledge.
- Taylor, S., y Bogdan, R. (1984). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- Thomas, A. (2007). *Youth online. Identity and literacy in the digital age*. Nueva York: Peter Lang.

- Thorne, S.L., y Black, R. (2011). Identity and interaction in internet-mediated contexts. En C. Higgins (Ed.), *Identity formation in globalizing contexts* (pp. 257-278). Nueva York: Mouton de Gruyter.
- Thorne, S.L., y Reinhardt, J. (2008) 'Bridging activities', new media literacies, and advanced foreign language proficiency. *CALICO Journal*, 25(3), 558-572.
- Thorne, S.L., Sauro, S., y Smith, B. (2015). Technologies, identities, and expressive activity. *Annual Review of Applied Linguistics*, 35, 215-233.
- Thurlow, C., y Jaworski, A. (2011). Banal globalization? Embodied actions and mediated practices in tourists' online photo sharing. En C. Thurlow y K. Mroczek (Eds.), *Digital discourse: Language in the new media* (pp. 220-250). Oxford: Oxford University Press.
- Titton, M. (2015). Fashionable personae: Self-identity and enactments of fashion narratives in fashion blogs. *Fashion Theory - Journal of Dress Body and Culture*, 19(2), 201-220.
- Toffler, A. (1980). *The third wave*. Nueva York: William Morrow.
- Trainor, J. S. (2004). Critical cyberliteracy: Reading and writing the X-Files. En J. Mahiri (Ed.), *What they don't learn in school: Literacy in the lives of urban youth* (pp. 123-138). Nueva York: Peter Lang.
- Tsokolidou, R. (2016). Beyond language borders to translanguaging within and outside the educational context. En C. E. Wilson (Ed.), *Bilingualism: Cultural influences, global perspectives and advantages/disadvantages* (pp. 108-118). Nueva York: Nova Science Publishers.
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen: identity in the age of the Internet*. Nueva York: Simon & Shuster.
- Turner, S. (2016). Making friends the Japanese way: Exploring yaoi manga fans' online practices. *Mutual Images*, 1, 47-40. Recuperado de www.mutualimages-journal.org/index.php/MI/article/view/Simon%20Turner
- Tusting, K. (2013). Literacy studies as linguistic ethnography. *Working Papers in Urban Language & Literacies*, Paper 105. Recuperado de http://www.research.lancs.ac.uk/portal/files/78439362/WP105_Tusting_2013_Literacy_studies_as_linguistic_ethnography.pdf
- Tusting, K., y Maybin, J. (2007). Linguistic ethnography and interdisciplinarity: opening the discussion. *Journal of Sociolinguistics*, 11(5), 575-583.

- Vaisman, C. (2011). Performing girlhood through typographic play in Hebrew blogs. En C. Thurlow y K. Mroczek (Eds.), *Digital discourse: Language in the new media* (pp. 177-196). Oxford: Oxford University Press.
- Vaisman, C. (2014). Beautiful script, cute spelling and glamorous words: Doing girlhood through language playfulness on Israeli blogs. *Language and Communication*, 34, 69-80.
- Valero-Porras, M.J., y Cassany, D. (2015). Multimodality and language learning in a scanlation community. *Procedia. Social and behavioral sciences*, 215, 9-15. Recuperado de www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815056384.
- Valero-Porras, M.J., y Cassany, D. (2016). 'Traducción por fans para fans': organización y prácticas en una comunidad hispana de scanlation, *BiD: Textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, 37(2). Recuperado de bid.ub.edu/pdf/37/es/cassany.pdf
- van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: a critical history of social media*. Oxford: Oxford University Press.
- van Leeuwen, T. (2005). *Introducing social semiotics*. Londres: RoutledgeFalmer.
- van Leeuwen, T. (2008). *Discourse and practice: New tools for critical discourse analysis*. Oxford: Oxford University Press.
- Varis, P., y Wang, X. (2011). Superdiversity on the Internet: A case from China. *Diversities*, 14(2), 71-83.
- Varis, P., Wang, X., y Du, C. (2011). Identity repertoires on the Internet: Opportunities and constraints. *Applied Linguistics Review* 2, 265-284.
- Vasquez, V. (2003). What Pokemon can teach us about learning and literacy. *Language Arts*, 81(2), 118-125.
- Vázquez-Calvo, B., y Cassany, D. (2016). Language learning actions in two 1x1 secondary schools in Catalonia: the case of online language resources. En A. Pareja-Lora, C. Calle-Martínez, y P. Rodríguez-Arancón (Eds.), *New perspectives on teaching and working with languages in the digital era* (pp. 73-82). Dublín: Research-Publishing.net.
- Vertovec, S. (2007). Super-diversity and its implications. *Ethnic and Racial Studies*, 30(6), 1024-1054.
- Walker, K. (2000). 'It's difficult to hide it': The presentation of self on Internet home pages. *Qualitative Sociology*, 23(1), 99-120.

- Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Wenger, E., McDermott, R., y Snyder, W. (2002). *Cultivating Communities of Practice: A guide to managing knowledge*. Boston: Harvard Business School Press.
- Wershler, D., Sinervo, K., y Tien, S. (2014). Unauthorized comic book scanners. En V. Venkatesh, J. Wallin, J.C. Castro, y J.E. Lewis (Eds.), *Educational, psychological, and behavioral considerations in niche online communities* (pp. 322-346). Hershey: Information Science Reference.
- Westinen, E. (2014). The discursive construction of authenticity. Resources, scales and polycentricity in Finnish hip hop culture (tesis doctoral). Universidad de Jyväskylä, Jyväskylä, Finlandia.
- Williams, B. T. (2009). *Shimmering literacies: Popular culture & reading & writing online*. Nueva York: Peter Lang.
- Williams, B. T., y Zenger, A. A. (Eds.). (2012). *New media literacies and participatory popular culture across borders*. Nueva York: Routledge.
- Williams, C. (1996). Secondary education: Teaching in the bilingual situation. En C. Williams, G. Lewis, y C. Baker (Eds.), *The language policy: Taking stock* (pp. 39-78). Llangefni: Community Associations Institute.
- Williams, Q. (2012). The enregisterment of English in rap braggadocio: a study from English-Afrikaans bilingualism in Cape Town. *English Today*, 28(2), 54-59.
- Wohlwend, K. (2009). Damsels in discourse: Girls consuming and producing identity texts through Disney princess play. *Reading Research Quarterly*, 44(1), 57-83.
- Yi, Y. (2008). Relay writing in an adolescent online community. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 51(8), 670-680.
- Yin, R.K. (2011). *Qualitative research from start to finish*. Londres: The Guilford Press.
- Yin, R.K. (2014). *Case study research: Design and methods* (5ª ed.). Los Angeles: SAGE.
- Yngve, V. (1996). *From grammar to science: New foundations for general linguistics*. Amsterdam y Philadelphia: John Benjamins.
- Zhao, S., Grasmuck, S., y Martin, J. (2008). Identity construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 1816-1836.

- Zheng, D., Young, M. F., y Brewer, R. A. (2009). Negotiation for action : English language learning in game-based virtual worlds. *The Modern Language Journal*, 93(4), 489-511.
- Zhu, H. (2017). New orientations to identities in mobility. En S. Canagarajah (Ed.), *The Routledge handbook of migration and language* (pp. 117-132). Londres: Routledge.
- Zimmer, M. (2010). 'But the data is already public': On the ethics of research in Facebook. *Ethics and Information Technology*, 12(4), 313-325.
- Zubernis, L., y Larsen, K. (2012). *Fandom at the crossroads: Celebration, shame and fan/producer relationships*. Newcastle: Cambridge Scholar Publishing.

ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario exploratorio

1. SOBRE TI Y SOBRE LAS LENGUAS QUE APRENDES:

- Edad:
- Nacionalidad:
- Lengua o lenguas maternas:
- Lenguas extranjeras que hablas o estás aprendiendo:
- ¿Cuántos años llevas aprendiendo cada una de esas lenguas extranjeras?
- ¿Dónde aprendes cada una de esas lenguas extranjeras? (Ejemplos: en la universidad, en una academia privada, en casa por mi cuenta, etc.)
- ¿Por qué motivos decidiste aprender lenguas extranjeras? (sé breve)
- ¿Has realizado estancias en el extranjero donde hayas practicado dichas lenguas? ¿Dónde? ¿Durante cuánto tiempo?

2. SOBRE TU CONEXIÓN A INTERNET

- Tienes ordenador en casa: Sí / No
- Tienes Internet en casa: Sí / No
- Escribe hasta un máximo de tres lugares desde los que te conectas a internet (casa, lugar de trabajo, universidad, bibliotecas, cafeterías, transportes, otros). Ordénalos según su frecuencia.

- 1.
- 2.
- 3.

- Escribe hasta un máximo de tres dispositivos desde los que te conectas a internet (portátil personal, ordenador de sobremesa, tablet, e-book, móvil, videoconsola, i-pod, otros). Ordénalos según su frecuencia.

- 1.
- 2.
- 3.

- Marca una X al lado del intervalo de horas que aproximadamente pasas en Internet cada semana:

< 3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	>24
-----	-----	-----	-------	-------	-------	-------	-------	-----

3. USO DE INTERNET EN LENGUAS EXTRANJERAS:

Marca la frecuencia con la que haces uso de internet en alguna lengua extranjera:

Nunca	Menos de una vez a la semana	Una vez a la semana	Varias veces a la semana	Una vez al día	Varias veces al día
-------	------------------------------	---------------------	--------------------------	----------------	---------------------

Marca la frecuencia con la que realizas estas actividades en alguna de las lenguas que estás aprendiendo:

	Nunca	Menos de una vez a la semana	Una vez a la semana	Varias veces a la semana	Una vez al día	Varias veces al día
Consultas páginas web sobre temas relacionados con tus intereses particulares						
Generas y publicas contenidos en páginas web sobre temas relacionados con tus intereses particulares						
Intercambias emails						
Intercambias mensajes instantáneos en Whatsapp						
Participas en chats						
Participas en videojuegos en línea						
Lees comentarios en blogs						
Publicas comentarios en blogs						
Consultas foros de discusión						
Publicas en foros de discusión						
Lees comentarios en wikis						
Publicas en wikis						
Intercambias mensajes, comentarios o enlaces en redes sociales						
Participas en comunidades virtuales en torno a un hobby o campo de interés						

Indica otras prácticas digitales en las que participas empleando una lengua extranjera no recogidas en la tabla:

Expresa tu grado de acuerdo sobre los motivos que te llevan a realizar actividades en línea en lenguas extranjeras:

	Nada de acuerdo	Un poco de acuerdo	Bastante de acuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
Fundamentalmente para mejorar mi nivel de idioma					
Para mejorar mis conocimientos culturales en general					
Para mejorar mis conocimientos sobre las comunidades que hablan el idioma que aprendo					
Para aprender más sobre mis aficiones particulares (música, viajes, etc.) o para desarrollar habilidades relacionadas con mis intereses (fotografía, videojuegos, etc.)					
Para relajarme o divertirme					
Para cultivar relaciones sociales (hacer o mantener amistades, conversar sobre intereses comunes, etc.).					
Por razones relacionadas con las asignaturas que estudio en la universidad (realización de trabajos, preparación de exámenes, etc.)					

Expresa tu grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones sobre las actividades que realizas empleando lenguas extranjeras en internet:

	Nada de acuerdo	Un poco de acuerdo	Bastante de acuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
Me han servido para mejorar mi nivel de idioma					
Me han servido para practicar el idioma en situaciones auténticas					
He aprendido sobre aspectos culturales sobre las comunidades que hablan la lengua extranjera					
Me han servido para aprender a sentirme menos cohibido cuando me comunico en la lengua extranjera					

Describe brevemente las prácticas digitales en las que participas empleando la lengua extranjera (ej.: participo en un grupo de Flickr; juego a World of Warcraft; tengo un blog de cine; etc.) y el papel que estas prácticas tienen en tu aprendizaje de lenguas extranjeras fuera de clase. Por ejemplo, puedes explicar si crees que estas prácticas te sirven para mejorar el idioma, en qué sentido, etc.:

Anexo 2. Anuncio breve para buscar participantes -1ª estrategia

SE BUSCAN PARTICIPANTES PARA INVESTIGACIÓN SOBRE APRENDIZAJE INFORMAL DE INGLÉS

Estoy buscando personas que sean muy activas en Internet y que participen en actividades fan en línea (videojuegos, fan fiction, fansubbing, blogging de algún hobby, etc.) empleando el inglés. Si estás interesado en participar en mi estudio sobre aprendizaje informal de lenguas (o conoces a alguien que pueda estarlo), puedes enviar un email a María José a la siguiente dirección de correo electrónico: mariajose.valero@upf.edu o llamar al número 682755679.

El estudio es anónimo y se gratificará. La recogida de datos comenzará en Septiembre de 2014.

Anexo 3. Correo electrónico para buscar participantes -1ª estrategia



Hola

Mi nombre es María José Valero Porras y soy una estudiante de doctorado de la Universidad Pompeu Fabra. Estoy haciendo una investigación sobre el aprendizaje informal de inglés en línea y busco posibles participantes para la investigación. Concretamente, estoy buscando a personas que en su tiempo de ocio participen de forma frecuente en una o varias actividades en Internet relacionadas con sus intereses, que impliquen el contacto con otros aficionados y que requieran el uso de inglés.

La investigación requerirá entrevistas (presenciales y/o por videoconferencia), observación de la participación en las actividades en línea y recogida de muestras de los textos que el participante lee o escribe en inglés a lo largo del tiempo. Se estima que la recogida de datos dure unos 10 meses.

Todos los datos serán anónimos y confidenciales y los participantes son libres de abandonar la investigación en cualquier momento.

Si estás interesado o conoces a alguien que pueda estarlo, puedes enviarme un correo electrónico a: mariajose.valero@upf.edu.

Muchas gracias,

María José

Anexo 4. Cuestionario exploratorio de Shiro

1. SOBRE TI Y SOBRE LAS LENGUAS QUE APRENDES:

- Edad: 25, en diciembre 26.
- Nacionalidad: Española
- Lengua o lenguas maternas: Español.
- Lenguas extranjeras que hablas o estás aprendiendo: Inglés (lo he estado aprendiendo del bachillerato) Chino (voy a empezar a aprenderlo en la Universidad Popular de Jaén)
- ¿Cuántos años llevas aprendiendo cada una de esas lenguas extranjeras? Inglés llevo desde el colegio e instituto. Luego ya no lo he estudiado en sí, pero es un idioma con el que estoy en contacto.
- ¿Dónde aprendes cada una de esas lenguas extranjeras? En casa, viendo series subtituladas en español pero con audio en inglés y, sobre todo, traduciendo por mi cuenta algunos proyectos personales o no traducidos en nuestra lengua.
- ¿Por qué motivos decidiste aprender lenguas extranjeras? Es algo que considero super útil ya que el idioma es una barrera para acceder a cierto contenido.

2. SOBRE TU CONEXIÓN A INTERNET

- Tienes ordenador en casa: Sí
- Tienes Internet en casa: Sí
- Escribe hasta un máximo de tres lugares desde los que te conectas a internet (casa, lugar de trabajo, universidad, bibliotecas, cafeterías, transportes, otros). Ordénalos según su frecuencia.

1) Casa.; 2) Casa de mis padres; 3) Móvil.

- **Escribe hasta un máximo de tres dispositivos desde los que te conectas a internet (portátil personal, ordenador de sobremesa, tablet, e-book, móvil, videoconsola, i-pod, otros). Ordénalos según su frecuencia.**

Portatil personal; Ordenador doméstico; Móvil.

- **Marca una X al lado del intervalo de horas que aproximadamente pasas en Internet cada semana:**

< 3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24 X	>24
-----	-----	-----	-------	-------	-------	-------	---------	-----

3. USO DE INTERNET EN LENGUAS EXTRANJERAS:

Marca la frecuencia con la que haces uso de internet en alguna lengua extranjera:

Nunca	Menos de una vez a la semana	Una vez a la semana	Varias veces a la semana X	Una vez al día	Varias veces al día
-------	------------------------------	---------------------	----------------------------	----------------	---------------------

Marca la frecuencia con la que realizas estas actividades en alguna de las lenguas que estás aprendiendo:

	Nunca	Menos de una vez a la semana	Una vez a la semana	Varias veces a la semana	Una vez al día	Varias veces al día
Consultas páginas web sobre temas relacionados con tus intereses particulares				X		
Generas y publicas contenidos en páginas web sobre temas relacionados con tus intereses particulares			X			
Intercambias emails		X				
Intercambias mensajes instantáneos en Whatsapp	X					
Participas en chats		X				
Participas en videojuegos en línea	X					
Lees comentarios en blogs				X		
Publicas comentarios en blogs			X			
Consultas foros de discusión		X				
Publicas en foros de discusión	X					
Lees comentarios en wikis		X				
Publicas en wikis	X					
Intercambias mensajes, comentarios o enlaces en redes sociales			X			
Lees periódicos o revistas online	X					
Participas en comunidades						X

virtuales en torno a un hobby o campo de interés						
--	--	--	--	--	--	--

Indica otras prácticas digitales en las que participas empleando una lengua extranjera no recogidas en la tabla:

Suelo buscar mangas que me gusten y no estén traducidos en español.

Expresa tu grado de acuerdo sobre los motivos que te llevan a realizar actividades en línea en lenguas extranjeras:

	Nada de acuerdo	Un poco de acuerdo	Bastante de acuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
Fundamentalmente para mejorar mi nivel de idioma			X		
Para mejorar mis conocimientos culturales en general		X			
Para mejorar mis conocimientos sobre las comunidades que hablan el idioma que aprendo		X			
Para aprender más sobre mis aficiones particulares (música, viajes, etc.) o para desarrollar habilidades relacionadas con mis intereses (fotografía, videojuegos, etc.)					X
Para relajarme o divertirme					X
Para cultivar relaciones sociales (hacer o mantener amistades, conversar sobre intereses comunes, etc.).				X	
Por razones relacionadas con las asignaturas que estudio en la universidad (realización de trabajos, preparación de exámenes, etc.)	X				

Expresa tu grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones sobre las actividades que realizas empleando lenguas extranjeras en internet:

	Nada de acuerdo	Un poco de acuerdo	Bastante de acuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
Me han servido para mejorar mi nivel de idioma				X	
Me han servido para practicar el idioma en situaciones auténticas			X		
He aprendido sobre aspectos culturales sobre las comunidades que hablan la lengua extranjera		X			
Me han servido para aprender a sentirme menos cohibido cuando me comunico en la lengua extranjera		X			

Describe brevemente las prácticas digitales en las que participas empleando la lengua extranjera (ej.: participo en un grupo de Flickr; juego a World of Warcraft; tengo un blog de cine; etc.) y el papel que estas prácticas tienen en tu aprendizaje de lenguas extranjeras fuera de clase. Por ejemplo, puedes explicar si crees que estas prácticas te sirven para mejorar el idioma, en qué sentido, etc.:

Participo en un blog con una parte de Scanlation. Las scanlations nos dedicamos a traducir mangas desde el inglés al español. Esto me ha servido para adquirir muchísimo vocabulario en esa lengua, especialmente vocabulario informal o callejero. También para repasar tiempos verbales y en general mejorar el idioma.

Visito también otros fansub o scanlations ingleses, ya que en este mundo se piden “permisos” para usar las traducciones que ellos hacen desde el chino o japones al inglés y también estoy atenta a sus publicaciones para actualizar los mangas que han recibido su permiso. Esto me ha servido sobre todo para practicar una conversación fluida con ellos, ya que no solo tengo que traducir al español lo que dicen sino expresarme en inglés y hacer que me entiendan.

Veo videos por youtube de vloggers que hablan en inglés o vlogs en japones subtulados en inglés (no tienen subtulos en español) Esto me sirve para practicar también el oído, ya que a veces (por no decir casi siempre) los subtulos en youtube conseguidos a través del sistema CC (youtube “traduce” lo que oye y lo pone por escrito) fallan muchísimo y has de agudizar el oído para entenderlos.

Veo series y películas en inglés pero subtituladas en español, ya que aún no tienen doblaje en mi lengua materna. Este sistema considero que es el más ineficiente de los que uso para aprender la lengua, porque al final acabas leyendo español más que otra cosa, aunque es cierto que algo de entonación y ciertas palabras acaban quedándose en la mente.

Anexo 5. Cuestionario exploratorio de Sylvia

1. SOBRE TI Y SOBRE LAS LENGUAS QUE APRENDES:

- Edad: 26
- Nacionalidad: Española
- Lengua o lenguas maternas: Castellano
- Lenguas extranjeras que hablas o estás aprendiendo: Inglés
- ¿Cuántos años llevas aprendiendo cada una de esas lenguas extranjeras?

Inglés desde el colegio (6 años)

- ¿Dónde aprendes cada una de esas lenguas extranjeras?

Pues mi base de inglés es principalmente del colegio, aunque no fui a uno bilingüe. Siempre se me han dado bien los idiomas y no me costó empezar a hablar y a aplicar la “teoría” que aprendí en clase.

- ¿Por qué motivos decidiste aprender lenguas extranjeras? En gran parte porque tenía el referente de mi hermana mayor y veía la importancia de dominar el inglés tanto en el mundo laboral como en el personal.

2. SOBRE TU CONEXIÓN A INTERNET

- Tienes ordenador en casa: Sí
- Tienes Internet en casa: Sí
- Escribe hasta un máximo de tres lugares desde los que te conectas a internet (casa, lugar de trabajo, universidad, bibliotecas, cafeterías, transportes, otros). Ordénalos según su frecuencia.

1) Casa – con el ordenador; 2) Transporte público – iPhone o Tablet; 3) En cualquier otro lugar (soy bastante adicta)

- **Escribe hasta un máximo de tres dispositivos desde los que te conectas a internet (portátil personal, ordenador de sobremesa, tablet, e-book, móvil, videoconsola, i-pod, otros). Ordénalos según su frecuencia.**

1) Portátil; 2) iPhoneTablet

- **Marca una X al lado del intervalo de horas que aproximadamente pasas en Internet cada semana:**

< 3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	>24
-----	-----	-----	-------	-------	-------	-------	-------	-----

3. USO DE INTERNET EN LENGUAS EXTRANJERAS:

Marca la frecuencia con la que haces uso de internet en alguna lengua extranjera:

Nunca	Menos de una vez a la semana	Una vez a la semana	Varias veces a la semana	Una vez al día	Varias veces al día
-------	------------------------------	---------------------	--------------------------	----------------	----------------------------

Marca la frecuencia con la que realizas estas actividades en alguna de las lenguas que estás aprendiendo:

	Nunca	Menos de una vez a la semana	Una vez a la semana	Varias veces a la semana	Una vez al día	Varias veces al día
Consultas páginas web sobre temas relacionados con tus intereses particulares						X
Generas y publicas contenidos en páginas web sobre temas relacionados con tus intereses particulares				X		
Intercambias emails						X
Intercambias mensajes instantáneos en Whatsapp						X
Participas en chats	X					
Participas en videojuegos en línea	X					
Lees comentarios en blogs						X
Publicas comentarios en blogs				X		
Consultas foros de discusión		X				
Publicas en foros de discusión	X					
Lees comentarios en wikis		X				
Publicas en wikis	X					
Intercambias mensajes, comentarios o enlaces en redes sociales						X
Lees periódicos o revistas online					X	
Participas en comunidades				X		

virtuales en torno a un hobby o campo de interés						
--	--	--	--	--	--	--

Indica otras prácticas digitales en las que participas empleando una lengua extranjera no recogidas en la tabla:

Expresa tu grado de acuerdo sobre los motivos que te llevan a realizar actividades en línea en lenguas extranjeras:

	Nada de acuerdo	Un poco de acuerdo	Bastante de acuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
Fundamentalmente para mejorar mi nivel de idioma			X		
Para mejorar mis conocimientos culturales en general			X		
Para mejorar mis conocimientos sobre las comunidades que hablan el idioma que aprendo		X			
Para aprender más sobre mis aficiones particulares (música, viajes, etc.) o para desarrollar habilidades relacionadas con mis intereses (fotografía, videojuegos, etc.)					X
Para relajarme o divertirme					X
Para cultivar relaciones sociales (hacer o mantener amistades, conversar sobre intereses comunes, etc.).			X		
Por razones relacionadas con las asignaturas que estudio en la universidad (realización de trabajos, preparación de exámenes, etc.)	X				

Expresa tu grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones sobre las actividades que realizas empleando lenguas extranjeras en internet:

	Nada de acuerdo	Un poco de acuerdo	Bastante de acuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
Me han servido para mejorar mi nivel de idioma					X
Me han servido para practicar el idioma en situaciones auténticas					X
He aprendido sobre aspectos culturales sobre las comunidades que hablan la lengua extranjera				X	
Me han servido para aprender a sentirme menos cohibido cuando me comunico en la lengua extranjera					X

Describe brevemente las prácticas digitales en las que participas empleando la lengua extranjera (Ej.: participo en un grupo de Flickr; juego a World of Warcraft; tengo un blog de cine; etc.) y el papel que estas prácticas tienen en tu aprendizaje de lenguas extranjeras fuera de clase. Por ejemplo, puedes explicar si crees que estas prácticas te sirven para mejorar el idioma, en qué sentido, etc.:

_ Canales de YouTube: Llevo años suscrita a un gran número de canales en inglés sobre diversos temas que me interesan (principalmente belleza, moda, manualidades, etc.). Como siempre he tenido motivación para hablar inglés lo más perfecto posible, intento fijarme mucho en el acento de la persona, expresiones coloquiales, vocabulario específico de los temas que me interesan etc. Uno de los motivos por los que sigo este tipo de contenidos es porque normalmente tratan temas o desarrollan modas que aún no han llegado a España. Como bloguera y youtuber es muy importante estar al día de las últimas tendencias en la red. Pero otro de los motivos también es mantener un poco al día mi inglés. Nunca he tenido la oportunidad de vivir fuera (a excepción de un mes como estudiante de intercambio cuando tenía 16 años) pero me considero bilingüe. Cuando tenía 16-17 años era totalmente bilingüe, al perder el contacto con el idioma y no utilizarlo en el día a día noto que mi conversación ya no es tan fluida. Por eso consumo también este tipo de vídeos, porque me ayudan a mantener mi acento y mi vocabulario. A veces publico vídeos en inglés en mi canal.

_Blogs: Como blogger, también soy una gran consumidora de blogs e intento estar al día de las últimas novedades en la red. Encuentro que la mayoría de blogs españoles son

malas copias de otros extranjeros que sí marcan tendencia, por eso visito asiduamente este tipo de páginas. A veces traduzco algunas entradas populares de mi blog al inglés.

_ **Consultar correctores:** Suelo ser un poco quisquillosa con la corrección lingüística y casi siempre que escribo algo en inglés consulto diccionarios, traductores y correctores online para comprobar que el texto que he escrito está 100% correcto y no tiene erratas.

Anexo 6. Cuestionario exploratorio de Marty

1. SOBRE TI Y SOBRE LAS LENGUAS QUE APRENDES:

- Edad: 27
- Nacionalidad: *Española*
- Lengua o lenguas maternas: *Castellano*
- Lenguas extranjeras que hablas o estás aprendiendo: *Inglés*
- ¿Cuántos años llevas aprendiendo cada una de esas lenguas extranjeras? *Pongamos 12 años por ser aproximadamente el tiempo desde el cual comencé a sentir más interés por aprender sobre esta lengua vía PC.*
- ¿Dónde aprendes cada una de esas lenguas extranjeras? (Ejemplos: en la universidad, en una academia privada, en casa por mi cuenta, etc.) *En casa por mi cuenta mediante el uso de internet, material en inglés (películas V.O.S.), o amigos en el extranjero con los que hablo por Facebook sobre todo.*
- ¿Por qué motivos decidiste aprender lenguas extranjeras? (sé breve) *Herramienta indispensable para conocer gente de otros países, o hacer posible el aprendizaje de técnicas y procesos de restauración de coches sobre los que no existe mucha información en castellano.*

2. SOBRE TU CONEXIÓN A INTERNET

- Tienes ordenador en casa: *Sí*
- Tienes Internet en casa: *Sí*
- Escribe hasta un máximo de tres lugares desde los que te conectas a internet (casa, lugar de trabajo, universidad, bibliotecas, cafeterías, transportes, otros). Ordénalos según su frecuencia.

1) Casa; 2) Móvil; 3)

- Escribe hasta un máximo de tres dispositivos desde los que te conectas a internet (portátil personal, ordenador de sobremesa, tablet, e-book, móvil, videoconsola, i-pod, otros). Ordénalos según su frecuencia.

1) Ordenador de sobremesa; 2) Móvil

- Marca una X al lado del intervalo de horas que aproximadamente pasas en Internet cada semana:

< 3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	>24 X
-----	-----	-----	-------	-------	-------	-------	-------	-------

3. USO DE INTERNET EN LENGUAS EXTRANJERAS:

Marca la frecuencia con la que haces uso de internet en alguna lengua extranjera:

Nunca	Menos de una vez a la semana	Una vez a la semana	Varias veces a la semana	Una vez al día	Varias veces al día X
-------	------------------------------	---------------------	--------------------------	----------------	-----------------------

Marca la frecuencia con la que realizas estas actividades en alguna de las lenguas que estás aprendiendo:

	Nunca	Menos de una vez a la semana	Una vez a la semana	Varias veces a la semana	Una vez al día	Varias veces al día
Consultas páginas web sobre temas relacionados con tus intereses particulares						X
Generas y publicas contenidos en páginas web sobre temas relacionados con tus intereses particulares					X	
Intercambias emails				X		
Intercambias mensajes instantáneos en Whatsapp				X		
Participas en chats				X		
Participas en videojuegos en línea	X					
Lees comentarios en blogs					X	
Publicas comentarios en blogs			X			
Consultas foros de discusión					X	
Publicas en foros de discusión		X				

Lees comentarios en wikis				X		
Publicas en wikis	X					
Intercambias mensajes, comentarios o enlaces en redes sociales						X
Lees periódicos o revistas online		X				
Participas en comunidades virtuales en torno a un hobby o campo de interés						X

Indica otras prácticas digitales en las que participas empleando una lengua extranjera no recogidas en la tabla:

*Quizás he respondido a esto en el último apartado de este *.docx*

Expresa tu grado de acuerdo sobre los motivos que te llevan a realizar actividades en línea en lenguas extranjeras:

	Nada de acuerdo	Un poco de acuerdo	Bastante de acuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
Fundamentalmente para mejorar mi nivel de idioma			X		
Para mejorar mis conocimientos culturales en general					X
Para mejorar mis conocimientos sobre las comunidades que hablan el idioma que aprendo					X
Para aprender más sobre mis aficiones particulares (música, viajes, etc.) o para desarrollar habilidades relacionadas con mis intereses (fotografía, videojuegos, etc.)					X
Para relajarme o divertirme					X
Para cultivar relaciones					X

sociales (hacer o mantener amistades, conversar sobre intereses comunes, etc.).					
Por razones relacionadas con las asignaturas que estudio en la universidad (realización de trabajos, preparación de exámenes, etc.)	X				

Expresa tu grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones sobre las actividades que realizas empleando lenguas extranjeras en internet:

	Nada de acuerdo	Un poco de acuerdo	Bastante de acuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
Me han servido para mejorar mi nivel de idioma				X	
Me han servido para practicar el idioma en situaciones auténticas					X
He aprendido sobre aspectos culturales sobre las comunidades que hablan la lengua extranjera				X	
Me han servido para aprender a sentirme menos cohibido cuando me comunico en la lengua extranjera					X

Describe brevemente las prácticas digitales en las que participas empleando la lengua extranjera (ej.: participo en un grupo de Flickr; juego a World of Warcraft; tengo un blog de cine; etc.) y el papel que estas prácticas tienen en tu aprendizaje de lenguas extranjeras fuera de clase. Por ejemplo, puedes explicar si crees que estas prácticas te sirven para mejorar el idioma, en qué sentido, etc.:

- Consulto foros / páginas / grupos de Facebook sobre la conservación, mejora y restauración de un deportivo clásico que tengo e intento conservar.

- Utilizo la lengua inglesa para realizar videoconferencias con amigos en el extranjero, mantener el contacto con compañeros de aficiones y enterarme de encuentros para gente que también tenga o les gusten los deportivos clásicos

- Es también una herramienta que me permite por un lado realizar compras, por otro obtener información sobre especificaciones de productos de restauración (al abrir la puerta a mayor número de sitios webs que contengan información sobre cualquier artículo), así como también plantear dudas en diferentes foros o blogs.

- Me permite aportar el feedback a diferentes compañías sobre algunos productos que he adquirido o nuevas líneas de diseño que podrían seguir.

Anexo 7. Cuestionario exploratorio de Luthien

1. SOBRE TI Y SOBRE LAS LENGUAS QUE APRENDES:

- Edad: 27
- Nacionalidad: Española
- Lengua o lenguas maternas: Español
- Lenguas extranjeras que hablas o estás aprendiendo: Inglés
- ¿Cuántos años llevas aprendiendo cada una de esas lenguas extranjeras? Desde el cole
- ¿Dónde aprendes cada una de esas lenguas extranjeras? (Ejemplos: en la universidad, en una academia privada, en casa por mi cuenta, etc.). Ahora por mi cuenta a través de series subtituladas, juegos, etc.
- ¿Por qué motivos decidiste aprender lenguas extranjeras? (sé breve) Las uso en mis hobbies, aunque sé que necesito mejorar más para tener más opciones a empleo

2. SOBRE TU CONEXIÓN A INTERNET

- Tienes ordenador en casa: Sí
- Tienes Internet en casa: Sí
- Escribe hasta un máximo de tres lugares desde los que te conectas a internet (casa, lugar de trabajo, universidad, bibliotecas, cafeterías, transportes, otros). Ordénalos según su frecuencia.

1) Casa; 2) Universidad

- **Escribe hasta un máximo de tres dispositivos desde los que te conectas a internet (portátil personal, ordenador de sobremesa, tablet, e-book, móvil, videoconsola, i-pod, otros). Ordénalos según su frecuencia.**

1) Ordenador sobremesa; 2) Móvil; 3) Portátil

- **Marca una X al lado del intervalo de horas que aproximadamente pasas en Internet cada semana:**

< 3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	>24X
-----	-----	-----	-------	-------	-------	-------	-------	------

3. USO DE INTERNET EN LENGUAS EXTRANJERAS:

Marca la frecuencia con la que haces uso de internet en alguna lengua extranjera:

Nunca	Menos de una vez a la semana	Una vez a la semana	Varias veces a la semana	Una vez al día	Varias veces al día X
-------	------------------------------	---------------------	--------------------------	----------------	-----------------------

Marca la frecuencia con la que realizas estas actividades en alguna de las lenguas que estás aprendiendo:

	Nunca	Menos de una vez a la semana	Una vez a la semana	Varias veces a la semana	Una vez al día	Varias veces al día
Consultas páginas web sobre temas relacionados con tus intereses particulares					X	
Generas y publicas contenidos en páginas web sobre temas relacionados con tus intereses particulares				X		
Intercambias emails						X
Intercambias mensajes instantáneos en Whatsapp			X			
Participas en chats			X			
Participas en videojuegos en línea						X
Lees comentarios en blogs						X
Publicas comentarios en blogs			X			
Consultas foros de discusión					X	
Publicas en foros de discusión			X			
Lees comentarios en wikis				X		
Publicas en wikis	X					
Intercambias mensajes, comentarios o enlaces en redes sociales				X		
Lees periódicos o revistas online					X	
Participas en comunidades virtuales en torno a un hobby o campo de					X	

interés						
---------	--	--	--	--	--	--

Indica otras prácticas digitales en las que participas empleando una lengua extranjera no recogidas en la tabla:

Veo algún canal de youtube. Pero casi todo son videojuegos.

Expresa tu grado de acuerdo sobre los motivos que te llevan a realizar actividades en línea en lenguas extranjeras:

	Nada de acuerdo	Un poco de acuerdo	Bastante de acuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
Fundamentalmente para mejorar mi nivel de idioma		X			
Para mejorar mis conocimientos culturales en general			X		
Para mejorar mis conocimientos sobre las comunidades que hablan el idioma que aprendo				X	
Para aprender más sobre mis aficiones particulares (música, viajes, etc.) o para desarrollar habilidades relacionadas con mis intereses (fotografía, videojuegos, etc.)					X
Para relajarme o divertirme					X
Para cultivar relaciones sociales (hacer o mantener amistades, conversar sobre intereses comunes, etc.).					X
Por razones relacionadas con las asignaturas que estudio en la universidad (realización de trabajos, preparación de exámenes, etc.)					X

Expresa tu grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones sobre las actividades que realizas empleando lenguas extranjeras en internet:

	Nada de acuerdo	Un poco de acuerdo	Bastante de acuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
Me han servido para mejorar mi nivel de idioma				X	
Me han servido para practicar el idioma en situaciones auténticas				X	
He aprendido sobre aspectos culturales sobre las comunidades que hablan la lengua extranjera				X	
Me han servido para aprender a sentirme menos cohibido cuando me comunico en la lengua extranjera				X	

Describe brevemente las prácticas digitales en las que participas empleando la lengua extranjera (ej.: participo en un grupo de Flickr; juego a World of Warcraft; tengo un blog de cine; etc.) y el papel que estas prácticas tienen en tu aprendizaje de lenguas extranjeras fuera de clase. Por ejemplo, puedes explicar si crees que estas prácticas te sirven para mejorar el idioma, en qué sentido, etc.:

Juego al League of Legends (aunque ya menos) y al Final Fantasy XIV: Me sirve bastante para mejorar el idioma, ya que el juego está íntegramente en inglés, y el idioma es imprescindible para avanzar en el juego. Además, a la hora de realizar misiones hay algunas que hay que realizar juego cooperativo con otros, por lo que la comunicación siempre es en inglés.

También visito blogs de videojuegos en general para enterarme de primera mano de las noticias.

Anexo 8. Anuncio para buscar participantes en el Triángulo Friki de Barcelona



¿TE GUSTA JUGAR A VIDEOJUEGOS EN INGLÉS?

BUSCO PARTICIPANTES PARA INVESTIGACIÓN
SOBRE APRENDIZAJE INFORMAL DE INGLÉS A
TRAVÉS DE INTERNET

Los datos se recogerán a través de entrevistas, seguimiento de la actividad en línea y observación de sesiones de juego. La duración será de 10 meses aproximadamente y será flexible. Si estás interesado en participar, puedes enviar un email a María José Valero a la siguiente dirección de correo electrónico: mariajose.valero@upf.edu o llamar al 682755679.

El estudio es voluntario, anónimo y se gratificará. La recogida de datos comenzará en Septiembre de 2014.

Anexo 9. Modelo básico de formulario de consentimiento informado



Documento informativo

Título del estudio: El aprendizaje informal de lenguas extranjeras a través de las prácticas digitales vernáculas.

Investigador responsable del estudio: María José Valero Porras

Correo electrónico de contacto: mariajose.valero@upf.edu

¿Cuál es el objetivo del estudio?

El presente estudio investiga las prácticas digitales que los aprendices de lenguas extranjeras realizan en sus vidas cotidianas y el impacto de estas en su aprendizaje lingüístico.

¿Qué procedimientos se emplearán para la recogida de datos?

Se recogerán datos a partir de los siguientes instrumentos:

- Cuestionario exploratorio.
- Entrevistas.
- Recolección de artefactos textuales y audiovisuales (capturas de pantalla).
- Observaciones participantes.

¿Qué incomodidades, riesgos o beneficios comporta participar en el estudio?

Las técnicas que se emplearán no son invasivas y no implican ningún riesgo para el participante. La participación en el estudio no tendrá ninguna repercusión y solo será de utilidad en la producción de datos científicos.

Confidencialidad de los datos

Los datos personales facilitados se tratarán de forma confidencial. En cualquier momento, el participante podrá ejercer su derecho de acceso, rectificación o cancelación

de los mismos mediante comunicación escrita con la investigadora responsable del estudio.

Para proteger su privacidad, la información almacenada será anónima y se etiquetará con un código alfanumérico y con un pseudónimo. Esta información solo se empleará dentro del contexto del proyecto. Los datos del participante no serán comunicados a terceros bajo ninguna circunstancia.

Si los resultados del proyecto se publican, la identidad del participante será confidencial.

Carácter voluntario de la participación

La participación en este estudio es de carácter voluntario y remunerado. El participante tiene el derecho de retirarse del estudio en cualquier momento sin tener que dar explicaciones y sin que esto tenga repercusión.

Consentimiento informado

Yo, _____, con DNI _____, expongo que he leído el documento informativo que se me ha entregado; que he recibido suficiente información sobre el estudio en el que participaré y que no tengo más dudas sobre el mismo.

Comprendo que la participación en el estudio es de carácter voluntario y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento sin dar explicaciones y sin ninguna repercusión para mí.

Mis datos serán tratados de manera confidencial de acuerdo con la legislación nacional y europea (Real Decreto 1720/2007, Ley Orgánica de Protección de Datos de Carácter Personal 15/1999 y la directiva europea 2002/58/CE).

Presto libremente mi conformidad a participar en el estudio.

Nombre y apellidos del participante Fecha

Firma

.....

Nombre y apellidos del investigador Fecha

Firma

.....

Anexo 10. Formulario de consentimiento informado de Shiro



Documento informativo

Título del estudio: El aprendizaje informal de lenguas extranjeras a través de las prácticas digitales vernáculas

Investigadora responsable del estudio: María José Valero Porras

Correo electrónico de contacto: mariajose.valero@upf.edu

¿Cuál es el objetivo del estudio?

El presente estudio investiga las prácticas digitales que los aprendices de lenguas extranjeras realizan en sus vidas cotidianas y el impacto de estas en su aprendizaje lingüístico.

¿Qué procedimientos se emplearán para la recogida de datos?

Se recogerán datos a partir de los siguientes instrumentos:

- Cuestionario exploratorio
- Grabaciones de actividad de pantalla realizadas por la propia participante
- Entrevistas
- Recolección de artefactos textuales
- Observaciones y notas de campo

¿Qué incomodidades, riesgos o beneficios comporta participar en el estudio?

Las técnicas que se emplearán no son invasivas y no implican ningún riesgo para la participante. La participación en el estudio no tendrá ninguna repercusión y solo será de utilidad en la producción de datos científicos.

Confidencialidad de los datos

La investigadora responsable del estudio tratará la información personal proporcionada por la participante de manera confidencial. Para proteger su privacidad, la participante

empleará un pseudónimo específico para el contexto del estudio y para cualquier publicación de resultados. Los datos de la participante no serán comunicados a terceros bajo ninguna circunstancia.

La investigadora responsable no denunciará la actividad del grupo de *scanlation* a ninguna editorial oficial ni a las autoridades. La investigadora ocultará el nombre del grupo y la identidad de sus miembros (nombres reales y *nicks*) en cualquier tipo de publicación de resultados. La participante podrá ejercer su derecho de acceso, rectificación o cancelación de los datos mediante comunicación escrita con la investigadora responsable del estudio.

Carácter voluntario de la participación

La participación en este estudio es de carácter voluntario y remunerado (15 euros por cada entrevista previamente pactada y planificada). La participante tiene el derecho de retirarse del estudio en cualquier momento sin tener que dar explicaciones y sin que esto tenga repercusión.

Consentimiento informado

Yo, _____, con DNI _____, expongo que he leído el documento informativo que se me ha entregado; que he recibido suficiente información sobre el estudio en el que participaré y que no tengo más dudas sobre el mismo.

Comprendo que la participación en el estudio es de carácter voluntario y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento sin dar explicaciones y sin ninguna repercusión para mí.

Mis datos serán tratados de manera confidencial de acuerdo con la legislación nacional y europea (Real Decreto 1720/2007, Ley Orgánica de Protección de Datos de Carácter Personal 15/1999 y la directiva europea 2002/58/CE).

Presto libremente mi conformidad a participar en el estudio.

Nombre y apellidos de la participante

Firma

.....

Nombre y apellidos de la investigadora

Firma

.....

