



Universitat  
Pompeu Fabra  
Barcelona

**Trabajo de fin de máster: Académico**

**YAKUWARIGO:**

*Un análisis de la oralidad ficticia  
japonesa y su traducción al español*

**Nombre y Apellidos:** *Anna Gay Avellanet*

**Máster:** *Máster en Estudios de Traducción*

**Edición:** **2022-2023**

**Director o directora:** *Jenny Brumme*

**Año de Defensa:** **2023**

**Colección:** **Trabajos de fin de máster**

**Departamento de Traducción y Ciencias del Lenguaje**

*J. Brumme*  
*22.6.2023*

Abstracto:

En 2003, el lingüista japonés Satoshi Kinsui introdujo el concepto de *Yakuwarigo* para referirse a la peculiar oralidad ficticia presente en las obras de ficción japonesas. Este refiere a un conjunto de componentes gramaticales presentes en los diálogos y narraciones en estilo directo utilizados para representar la personalidad y el rol de un personaje en una historia. A diferencia de la oralidad ficticia presente en la literatura occidental, el *Yakuwarigo* no busca acercarse ni reproducir la oralidad real. Al estar compuesto de elementos únicos de la lengua japonesa, su traducción en otras lenguas resulta un desafío. El objetivo de esta investigación es establecer las bases y la composición del *Yakuwarigo* y estudiar cómo ha sido traducido en España. De esta forma, se busca a introducir la problemática que supone esta forma de oralidad ficticia e impulsar su estudio con tal de fomentar el desarrollo de estrategias para su traducción. Los resultados han mostrado que la principal estrategia de traducción ha sido la omisión y se ha podido concluir que la información aportada por el *Yakuwarigo* se pierde en español.

Palabras clave: Yakuwarigo, oralidad ficticia, japonés, manga

## Índice

<b>Introducción</b>	<b>1</b>
<b><i>Yakuwarigo</i></b>	<b>3</b>
Presentación	3
Uso	5
Ficcionalidad, comunidad y estereotipo	7
Formación	8
Tipos	11
<i>Rōjin-go</i>	12
<i>Onna-kotoba</i>	14
Variaciones	16
<b>Estudio del texto original</b>	<b>19</b>
Lenguaje masculino y femenino	19
<i>Rōjin-go</i>	26
<i>Samurai-kotoba</i>	29
Dialectos	32
Seres no humanos y otros	35
<b>Estudio de las traducciones</b>	<b>38</b>
La traducción del cómic y sus dificultades	38
Presentación de la obra	41
Lenguaje masculino y femenino	41
<i>Rōjin-go</i>	45
<i>Samurai-kotoba</i>	46
Dialectos y seres imaginarios	47
<b>Conclusiones</b>	<b>51</b>

## 1. Introducción

El término oralidad ficticia, también llamada oralidad fingida, refiere a “una gran variedad de estrategias literarias para reflejar un lenguaje que quiere parecer oral.” (Cadera, 2011) En occidente, se destacan de entre sus características elementos tales como el estilo directo, la composición textual, el uso del lenguaje coloquial y de la puntuación con el objetivo de simular aspectos del actor comunicativo. Sin embargo, el concepto y su aplicación varían según la obra, el autor y de la intención de este último. La oralidad ficticia no refleja la realidad exacta de la oralidad, sino que se trata de una selección y combinación del autor. En otras palabras, proporciona una impresión de oralidad, que provocar la identificación del lector con los personajes de la obra a través del discurso. (Cadera, 2011)

A pesar de la variedad que presenta, la oralidad ficticia pretende acercarse a la concepción de “oralidad”. Sin embargo, encontramos un caso particular en la literatura japonesa. Llamado 役割語 (*yakuwarigo*) regionalmente, esta variedad de oralidad ficticia es conocida por no reflejar la oralidad presente en la realidad, contraponiéndose a la función habitual de la oralidad fingida.

En este trabajo, se introducirá el *Yakuwarigo* y se estudiará su traducción en el panorama editorial español. Este tipo de oralidad ficticia goza de una fuerte presencia en la cultura popular japones, como los cómics y los dibujos animados. En consecuencia, se ha considerado apropiado utilizar como obra de estudio el *manga One Piece*, en el que se encuentra una gran cantidad de *Yakuwarigo*.

Con tal de llevar a cabo el estudio, se empezará por introducir y definir el *Yakuwarigo*, así como sus características generales. En una segunda parte, se estudiará el texto de

partida y se analizarán los componentes de oralidad ficticia presentes en él. Finalmente, se comparará con la traducción publicada en España. A través de este proceso, se establecerá, en primer lugar, cuáles son las características del *Yakuwarigo* y, en segundo lugar, cómo se trata con él al traducir los textos japoneses al español.

El objetivo de este trabajo es introducir un nuevo punto de reflexión al traducir textos extranjeros, más específicamente textos japoneses. Los estudios sobre este tema han sido escasos en la comunidad occidental, sobre todo en los países hispanohablantes. La oralidad ficticia es considerada una de las numerosas dificultades de la traducción, pero se concibe diferentemente en distintas sociedades y las estrategias desarrolladas hasta la fecha no se adecuan al *Yakuwarigo*. A través de la introducción y la concienciación sobre el concepto, se pretende incentivar su investigación con tal de que resulte en su consideración al traducir textos japoneses y el desarrollo de estrategias adecuadas.

## 2. *Yakuwarigo*

### 2.1. Presentación

El *Yakuwarigo* (役割語, lit. “lenguaje de roles”) es el nombre atribuido a un tipo específico de oralidad ficticia en japonés. El concepto fue introducido, aunque el mismo autor ya había aludido a él en los años anteriores en otras de sus publicaciones, por Satoshi Kinsui, lingüista japonés y profesor de la Universidad de Osaka. Define el *Yakuwarigo* en 2003 en su artículo バーチャル日本語：役割語の謎 (*bācharu nihongo: yakuwarigo no nazo*, Japonés virtual: el enigma del lenguaje de roles) de la siguiente forma:

“Se llama *Yakuwarigo* a un determinado uso del lenguaje (vocabulario, gramática, formulación, entonación, etc.) que, al escucharlo, evoca a un tipo de personaje específico (por su edad, género, profesión, clase social, época, aspecto, personalidad, etc.), o al lenguaje que uno relaciona con un tipo determinado de personaje.” (Kinsui, 2003 (traducción propia))

En otras palabras, el *Yakuwarigo* designa un tipo de lenguaje que evoca un cierto tipo de personaje, transmitido a través de varios recursos gramaticales como los pronombres personales, la conjugación de los verbos, las cópulas, las partículas a final de frase y el léxico utilizado. La lengua japonesa contiene un gran número de componentes que le permite decir la misma información exacta de muchas maneras diferentes. No es inusual que una lengua permita reformular una frase de manera más formal o informal, resultando en unas pocas opciones distintas a la hora de hablar o escribir. Sin embargo, el repertorio lingüístico japonés es mucho más amplio y pone a disposición docenas de opciones dependiendo de la situación social del hablante (Heerink, 2018). Además, el japonés posee una gran flexibilidad a la hora de crear nuevas cópulas y flexiones, como veremos posteriormente, lo que le da la capacidad de aumentar el número de posibilidades.

Encontramos el *Yakuwarigo* principalmente en obras de ficción, sobre todo en la cultura popular nipona, especialmente en las que están dirigidos a públicos más jóvenes; los *mangas* (cómic) y el *anime* (dibujos animados) siendo sus fuentes principales, aunque no las únicas.

El concepto del “lenguaje de roles” no es único de la lengua japonesa. Los podemos encontrar en otras lenguas: por ejemplo, en inglés, el uso de algunas variedades, principalmente basados en estereotipos, de *pidgin* (un tipo de lengua simplificada), el uso de pronombres personales diferentes al habitual (como sería el uso de su propio nombre en vez de *yo*) o las faltas de ortografía introducidas de manera deliberada son todos recursos usados para evocar ciertas características específicas de un personaje (Teshigawara & Kinsui, 2012). En cierto modo, el *Yakuwarigo* es universal, ya que estos elementos se encuentran en casi la totalidad de las lenguas del mundo. Sin embargo, la razón por la que se ha convertido en un campo de estudio en japonés específicamente es su alto número de marcadores lingüísticos que contribuyen a la gran diversidad de *Yakuwarigo*, convirtiéndolo en un fenómeno con una envergadura mucho mayor, además del hecho de que está profundamente establecido en la cultura japonesa.

Kinsui, en la introducción inicial del concepto, establece un marco teórico y, a lo largo de su investigación, ha examinado en profundidad sus orígenes. Durante estos últimos años, él y otros investigadores han hecho varios avances sobre el tema. A continuación, veremos más detalladamente las características que lo constituyen, así como algunos aspectos que resultan ambiguos en la definición inicial. Algunas preguntas que aparecen son: ¿qué elementos forman este tipo de lenguaje y cuáles no se toman en cuenta? ¿Hasta qué punto debe un tipo de lenguaje estar asociado con un tipo de personaje para

considerarse *Yakuwarigo*? ¿Qué relación tiene con los estereotipos, un concepto fuertemente implícito en la definición?

## 2.2. Uso

Como se ha establecido en la sección anterior, el *Yakuwarigo* se usa en obras ficticias para evocar un tipo de personaje específico y ayudar al lector o al público a entender de forma inmediata con qué categoría de personaje está tratando. Gracias a él, se puede deducir rápidamente qué características posee el personaje y cuál es su rol en la historia, además de diferenciarlo de otras figuras que aparezcan en la historia. A parte de definir personajes, Kinsui y Teshigawara (2012) proponen que otra función complementaria del “lenguaje de roles” es definir su relación con el protagonista y ayudar a desarrollar la trama.

Los usuarios del *Yakuwarigo* suelen ser personajes secundarios que reciben menos atención y tiempo para establecerse con una cantidad de diálogo bastante limitada. El uso del *Yakuwarigo* reduce considerablemente el tiempo necesario para entenderlos y saber qué esperar de ellos. El autor usa estereotipos lingüísticos para reproducir estereotipos sociales y transmitir inmediatamente las características de los personajes (Teshigawara & Kinsui, 2012). En otras palabras, el contenido semántico de este lenguaje ficticio transmite al lector información simbólica que se interpreta a través de un conocimiento compartido culturalmente, presente en la realidad, entre el autor y el lector.

Yamaguchi (2007) clasifica el *Yakuwarigo* como “comunicación macrocósmica”. En su investigación, introduce los conceptos de “comunicación microcósmica” y “comunicación macrocósmica”. La primera hace referencia a la información compartida entre personajes ficticios, dicho intercambio siendo su único objetivo. Por otro lado, la



segunda apunta a la información dirigida al público específicamente. Algunos ejemplos de comunicación macrocósmica son diálogos artificiosos que explican una situación o un escenario o, para usar un ejemplo más cercano a la cultura nipona, expresiones que describen de forma extravagante y locuaz lo sabrosa que es una comida en los *mangas* culinarios. El *Yakuwarigo* es otro de estos recursos dirigidos al público.

Aunque este es el uso clásico original del *Yakuwarigo*, se han detectado algunos usos adicionales recientemente. Uno de ellos es su empleo para definir los cambios en los personajes. Si un personaje se representa habitualmente por un tipo específico de “lenguaje de roles”, el autor puede indicar un estado mental o de ánimo perturbado con un cambio drástico del lenguaje que emplea. Por ejemplo, un personaje que normalmente habla con expresiones suaves y apacibles que cambia a un lenguaje más agresivo súbitamente sirve para reflejar que está altamente estresado. Otro de los usos característicos del lenguaje de roles se halla en los doblajes de contenido extranjero. No solo conciernen los doblajes japoneses de series de ficción extranjeras, sino también los contenidos reales, como los doblajes de entrevistas de políticos o deportistas. En estos casos, cuando se habla de contenido serio, como programas políticos, se suele aplicar el lenguaje neutro usado en la vida real. Sin embargo, en cuanto se habla de contenido más personal, se introduce el uso de *Yakuwarigo*. Muchos investigadores se han preguntado por la razón de dicha dicotomía y del empleo del “lenguaje de roles” tan poco convencional, llegando a la conclusión de que su uso permite reflejar una imagen más abierta y acercarse al público, visto que es un lenguaje opuesto al neutral usado en situaciones profesionales (Jørstad. 2018).

### 2.3. Ficcionalidad, comunidad y estereotipos

El *Yakuwarigo* es un lenguaje ficticio, con grandes diferencias con el japonés cotidiano. Aunque algunos elementos de este se basen en expresiones usadas en la vida, es muy improbable oír a un hablante de japonés utilizar todas las expresiones de un tipo de “lenguaje de roles”. No todos los tipos de *Yakuwarigo* tienen el mismo grado de ficcionalidad. Algunos se parecen al empleo del lenguaje cotidiano en Japón, mientras que otros son completamente imaginarios. Sin embargo, sigue siendo un lenguaje mayoritariamente ficticio. Según un estudio sobre el uso de las 女言葉 (*onna-kotoba*, lenguaje femenino), uno de los tipos de *Yakuwarigo* que se considera más cercano al japonés real, solo 1,3% de las mujeres de entre 40 y 50 años usan el lenguaje femenino, mientras que solo 0,4% de las mujeres de entre 20 y 30 años lo usaban. Además, hay una clara preferencia por algunos elementos, mostrando que el uso de *Yakuwarigo* en la vida real no es equivalente al que está presente en las obras de ficción (Jørstad, 2018).

Aun así, la mayoría de la población lo reconocen y lo entienden. Esto se debe a que el “lenguaje de roles” está basado en estereotipos lingüísticos establecidos en una comunidad. Una condición para que un tipo de *Yakuwarigo* pueda ser considerado como tal es su diseminación en una comunidad, permitiendo su identificación y convirtiéndolo en una herramienta de comunicación funcional.

Kinsui (2003) habla aquí de una “realidad virtual”, ya que el *Yakuwarigo* no hace referencia a un uso real del lenguaje, sino a la imagen que se tiene de dicha realidad en un grupo. Esta imagen es básicamente un estereotipo.

Como es de esperar, el *Yakuwarigo* no es simplemente una manera estereotipada de hablar que evoca un tipo de persona sin ninguna otra imagen preconcebida. Para bien o para mal, el “lenguaje de roles” también se asocia a una serie de tópicos sobre la personalidad, nivel

educativo e inteligencia de los personajes que representa. Un personaje femenino que usa el dialecto de Kioto<sup>1</sup> se asocia con gracia y elegancia con un trasfondo pícaro. Otro ejemplo es el dialecto de Osaka, asociado, por un lado, con personajes ruidosos y parlanchines, animados, pero con un lado agresivo y, por otro lado, con *yakuzas*.

## 2.4. Formación

Un número significativo de investigadores consideran que Japón es una cultura de contexto alto, es decir que es una cultura en la que se suele utilizar comunicaciones menos directas y una abundancia de comunicación no verbal, en la que es común tener que inferir el significado implícito de estos mensajes indirectos. En consecuencia, el contexto comunicativo tiene una gran importancia a la hora de elegir las palabras (Heerink, 2018). Como ya se ha establecido anteriormente, hay un gran número de opciones de componentes en japonés que permiten transmitir el mismo mensaje de numerosas formas. Los elementos principales en los que esto se manifiesta en el “lenguaje de roles” son los pronombres personales, las formas de los verbos y las partículas al final de frase.

Para los lectores que no están familiarizados con la lengua japonesa, estas afirmaciones pueden parecer algo ambiguas y difíciles de imaginar de forma concreta. Para ilustrarlo mejor, voy a dar a continuación algunos ejemplos usado en el japonés de la vida real. Si bien el japonés formal (que podríamos encontrar en libros de textos o documentos oficiales) suele ser neutro, con una menor presencia posible de variantes, en los contextos informales se encuentra la presencia de variaciones contextuales, aunque menos extremas

---

<sup>1</sup> Cabe diferenciar el uso de los dialectos en la ficción con el de la vida real. Ciertamente, los dialectos en las obras ficticias pueden reflejar la procedencia de un personaje. No obstante, también se hallan casos en los que el uso de un dialecto tiene como única utilidad transmitir una serie de rasgos o un tipo de personalidad. En ocasiones, los dos usos pueden coincidir.

que las que encontramos en obras ficticias. Considero que una primera introducción a variaciones más realistas será más accesible que los casos extremos que encontramos en cómics y dibujos animados.

Un primer ejemplo es el uso de pronombres personales. Mientras que en español solo existe el pronombre de la primera persona “yo”, en japonés existe un abanico de pronombres personales entre los que escoger. Si bien existe el pronombre neutro 私 (*watashi*), apropiado para cualquier género y cualquier situación, están disponibles otras numerosas opciones cuyo empleo depende del género de la persona, su edad o la formalidad de la situación. Por ejemplo, entre los pronombres masculinos destacan 僕 (*boku*) y 俺 (*ore*). Por un lado, *boku* suele ser utilizado por niños y chicos jóvenes con personalidades poco fuertes y/o inteligentes, ya que transmite más suavidad. Por otro lado, *ore* suele ser usado por hombres adultos y jóvenes con personalidades más fuertes. Se presenta como un pronombre más “agresivo” que el anterior. Una sola persona no se limita a un solo pronombre y es común que cambie según el contexto situacional.

Otro ejemplo es la división entre lenguaje masculino y femenino. El lenguaje formal es neutro a nivel de género, pero el informal introduce la posibilidad de utilizar palabras con categorías de género. En este caso, no nos referimos al hecho de que una palabra tenga un género gramatical como en español, sino que palabras gramaticalmente neutras se consideran, de forma cultural, exclusivas para hombres o para mujeres. Por ejemplo, las partículas al final de frase, llamadas 文末助詞 (*bunmatsu joshi*) en japonés son léxicos sin significado referencial pero que se relacionan con el registro, la modalidad lingüística o el tono de la frase. Algunas de ellas se consideran masculinas. Si un lector familiarizado

con el japonés encuentra ぜ (ze) o ぞ (zo) al final de una frase escrita, entenderá inmediatamente que se trata de un hombre. Por otro lado, las partículas わ (wa) o なの (na no) suelen estar asociadas a las mujeres. Cabe destacar que, en los últimos años, la frontera entre los dos tipos de lenguaje se está volviendo continuamente más borrosa, tanto por un cambio en la ideología de los jóvenes como en el uso de la lengua japonesa, y encontramos muchos ejemplos de hablantes utilizando palabras que se asignan al otro género, tanto en la vida real como en la ficción.

Hemos visto algunos elementos que pueden variar en el *Yakuwarigo* a través de ejemplos reales, específicamente los pronombres y las partículas a final de frase. Otro elemento importante en la formación del “lenguaje de roles” son los 語尾 (*gobi*, lit. cola o final de la palabra), equivalentes al concepto de “flexiones gramaticales” en español, es decir los morfemas al final de una palabra que son alterados para expresar las relaciones de concordancia con otras palabras o elementos oracionales. A diferencia de la mayoría de las lenguas romances en los que las declinaciones por género y número de sus sustantivos destacan, solo los verbos y los adjetivos son flexivos en japonés.

Un concepto que ha aparecido con el estudio del *Yakuwarigo* son los キャラ語尾 (*kyara gobi*), literalmente “flexiones de personajes”. Estos designan las flexiones, mayoritariamente inventadas, que se le asignan a un tipo de personaje o un personaje particular. Suelen ser atribuidos a personajes no humanos, como los alienígenas, fantasmas o animales antropomorfizados, para destacar su identidad y características únicas (Rahardjo, 2019).

Finalmente, las partículas, o 助詞 (*joshi*) también suelen variar en el *Yakuwarigo*. Las partículas son palabras cortas que siguen otra palabra y la vinculan a la siguiente. Su función principal es definir la función de la palabra que complementan en la frase, como el tema, el sujeto, el objeto directo o indirecto. Poseen otras funciones gramaticales como la conjunción entre palabras o frases, así como marcar la propiedad, la aposición, la comparación, la condición, etc. Algunas veces, se suele juntar a las partículas en medio de frase con las de final de frase en una misma categoría. Aunque es cierto que su función es similar, en este estudio las consideraremos dos categorías distintas debido a que se modifican de manera diferente en el “lenguaje de roles”.

## 2.5. Tipos

Existe una enorme variedad de tipos de *Yakuwarigo*. Teshigawara & Kinsui (2012) alude a un número infinito de posibles variedades, visto la facilidad con la que se pueden inventar. Sin embargo, Kinsui (2014) clasifica los diferentes tipos en seis categorías: género, edad, clase social o profesión, región de origen o nacionalidad, premoderno y criaturas imaginarias. Kinsui afirma que la mayoría de los tipos se pueden clasificar en estas categorías, pese a que no la totalidad de ellos.

Con tal de ver qué tipo de lenguajes incluye cada categoría, Kinsui & Yamakido (2015) utiliza la siguiente tabla, con un buen número, aunque no exhaustivo, de dichos tipos:

### Subgroup Type

- i. **Gender:** male language, female language, gay male language
- ii. **Age/Generation:** elderly male language, elderly female language, middle-aged male language, young speaker's language, boy's language, schoolgirl language, gal language
- iii. **Social class/occupation:** wealthy woman's language, young-lady-from-a-good-family language, boss language, formal-speech language, king/nobles language, powerful person's language, butler's language, army language, comedian's language, doctor's language, (young-

)dancing-girl-of-Kyōto language, maid language, yakuza (gangster) language, delinquent-girl's language, sumo-wrestler language

iv. **Region/nationality/ethnicity:** Osaka language/Kansai language, rural language, Okinawan language, Owari language, Tosa language, Nagoya language, Kyūshū language, Kyōto language, arimasu-language, aruyo language, pidgin, broken language, Chinese language

v. **Pre-modern:** Edo language, princess language, Kyōto-Ōsaka language, court-noble language, live-in student language, merchant class language, ninja language, samurai language, prostitute language, jii (old chaperon) language, downtown language

vi. **Imaginary creatures:** alien language, God language, ghost language

Algunos de estos tipos, como el lenguaje de mujeres, poseen un rango de gran envergadura, mientras que otros tienen características mucho más marcadas y son más restringidos.

A continuación, presentaremos dos ejemplos de *Yakuwarigo*, el *rōjin-go* (老人語) y las *onna-kotoba* (女言葉).

## 2.6. *Rōjin-go*

*Rōjin-go* (老人語), literalmente “lenguaje de ancianos”, suele aparecer junto a personajes masculinos de avanzada edad, a menudo calvos o con el pelo canoso y con bastón.

Con tal de presentar las características de sus diálogos, Kinsui (2003) introduce una frase básica de ejemplo:

そうだ、私は知っている。(Sou desu, watashi wa shitte iru.)

Así es, yo lo sé.

En ella, encontramos tanto pronombres personales como verbos y partículas, lo que la convierten en una frase simple con todos los elementos más relevantes del *Yakuwarigo*.

Aquí está en lenguaje neutro, sin ningún componente del “lenguaje de roles”.

La misma frase dicha por un anciano, siguiendo las pautas establecidas en el *Yakuwarigo*, daría el resultado siguiente:

そうじゃ、わしが知っておる。(Sou ja, washi ga shitte oru.)

Aunque el significado sea exactamente el mismo, encontramos elementos que difieren del ejemplo anterior. En primer lugar, el pronombre 私 (*watashi*) ha sido sustituido por わし (*washi*). Los verbos だ (*da*, ser) y いる (*iru*, estar), en este ejemplo utilizado para formar un verbo de estado) también se suelen reemplazar por じゃ (*ja*) y おる (*oru*) respectivamente. Otras características no presentes en este ejemplo incluyen el uso de ん (*n*) para reemplazar el negativo ない (*nai*) y, ocasionalmente, el uso del pronombre 吾輩 (*wagahai*) en vez de わし (*washi*).

Los estudios sobre el *rōjin-go* han concluido que, aunque haya algunas diferencias, es altamente similar a los dialectos del oeste de Japón. Esto se debe a que los orígenes de este lenguaje se remontan al dialecto de Kansai<sup>2</sup> de la época Edo (1600 – 1868). En esa época, el dialecto se consideraba una manera tradicional de hablar usada principalmente por eruditos y personas de edad avanzada, mientras que las generaciones más jóvenes tendían a hablar con el dialecto del Este de Japón. Este cambio en el uso de la lengua está intrínsecamente relacionado con el cambio de capital, que pasó de estar situada en Kioto a Tokio (en la época conocida como Edo). El contraste entre la generación más joven con una más antigua y conservadora fue adoptada de manera exagerada y estereotipada por

---

<sup>2</sup> Grupo de dialectos comunes en las áreas metropolitanas de Kioto, Osaka y Kobe y sus alrededores.



los escritores de la época y, con el paso del tiempo, pasó a formar parte de la cultura popular japonesa (Heerink, 2018; Kurosaki, 2010).

## 2.7. *Onna-kotoba*

Existen también tipos de *Yakuwarigo* que se asemejan más al japonés real. Como se ha comentado anteriormente, los hombres y las mujeres emplean lenguajes ligeramente diferentes en situaciones informales, caso que se da tanto en la realidad como en la ficción. Sin embargo, el lenguaje femenino presente en el *Yakuwarigo* es amplio y no siempre corresponde con el de la realidad. El solapamiento es parcial, no completo. Por ejemplo, es común que las mujeres en la vida real usen el pronombre あたし (*atashi*) en vez de 私 (*watashi*) o que usen las partículas al final de frases の (*no*) o な (*na*). Sin embargo, las partículas a final de frase かしら (*kashira*) o わ (*wa*) no suelen encontrarse fuera de las obras de ficción (Heerink, 2018).

Otras características del lenguaje femenino en la ficción son el uso de la forma verbal imperativa なさい (*nasai*), una serie de partículas a final de frase como わよ (*wayo*), よ (*yo*) y のよ (*noyo*), además de las citadas en el párrafo anterior y la omisión del verbo ser (だ, *da*).

Basándonos en esta lista de atributos, el ejemplo que hemos utilizado al inicio cambiaría a la forma siguiente usando las *onna-kotoba*:

そうよ、あたしが知っているわ。(Sou yo, watashi ga shitte iru wa.)

Remarcamos aquí el uso de las partículas よ (*yo*) y わ (*wa*), así como el pronombre あたし (*atashi*).

Los orígenes de este lenguaje se remontan al lenguaje *teyodawa*, o el lenguaje de las colegialas, usado por las estudiantes en la época Meiji (1868 – 1912). Se trata de una forma de hablar que apareció con el objetivo de oponerse al uso de lenguaje que se esperaba de las mujeres de la época, en acorde con el *ryōsai-kenbo* (良妻賢母, lit. “buena esposa, madre sabia”), un refrán que representa el ideal tradicional de feminidad en Asia del Este. En él, las mujeres debían saber ejecutar a la perfección todas las tareas domésticas, así como desarrollar las habilidades intelectuales y morales apropiadas para criar a hijos fuertes e inteligentes. A pesar de que el *tedowayo* se consideró inicialmente como un lenguaje tosco y ofensivo, los escritores de la época empezaron a usarlo en sus escritos para representar a las colegialas. Después de la época Meiji, su uso se arraigó en la cultura popular y pasó a ser aceptado como el lenguaje femenino, perdiendo su valor ideológico inicial (Damalas, 2016).

No obstante, la pérdida de su significado original no implica que el lenguaje femenino no posea ningún peso ideológico. Hoy en día, suele asociarse con la imagen de una mujer frágil y agradable, educada y amable. En suma, este lenguaje tiene un efecto “débil”, en oposición al lenguaje masculino que da una impresión de fuerza, confianza y, a veces, agresividad (Damalas, 2016; Jørstad, 2018).

Más recientemente, el lenguaje utilizado por personajes femeninos en la cultura popular japonesa se ha diversificado considerablemente. Encontramos a personajes “masculinizados” que usan diferentes grados de lenguaje femenino o, incluso, lenguaje masculino. A pesar de que esto podría considerarse un paso hacía un cambio de las

expectativas sociales para las mujeres, algunas críticas mantienen que se trata de cambios limitados y que la ideología dominante sigue imponiendo límites a lo que es permisible (Josephy-Hernández, 2019). Ciertamente, en la vida real, las mujeres que hablan con un lenguaje considerado vulgar o poco femenino siguen siendo criticadas en periódicos y revistas, el mismo trato que reciben los hombres que hablan de manera poco masculina (Marilehto, 2022).

## 2.8. Variaciones

Existen algunos casos de lenguaje ficticio semejantes al *Yakuwarigo* pero sin corresponder exactamente con su definición. Es el caso de los 属性表現 (*zokusei hyōgen*, lit. expresiones de atributos), introducidos por Takamasa Nishida en 2010 en su artículo 「属性表現」をめぐって—ツンデレ表現と役割語との相違点を中心に— (“*Zokusei hyōgen*” *wo megutte – tsundere hyōgen to yakuwarigo to no sōiten wo chūshin ni*, “Las expresiones atributivas”: un estudio comparativo de las expresiones *Tsundere* y el *Yakuwarigo*”). Nishida traduce él mismo 属性表現 como “attributive expressions” en inglés, por lo que he adoptado la misma traducción en español, aunque no sea una traducción literal de la expresión japonesa.

Al igual que el *Yakuwarigo*, las expresiones atributivas designan un tipo de lenguaje ficticio que evoca un tipo de personaje específico. Sin embargo, se trata de un lenguaje propio de la obra al que pertenece y, en consecuencia, no está basado en estereotipos. Además, las expresiones atributivas no representan el conjunto de un personaje o su rol, sino un rasgo del personaje, por ejemplo, un aspecto de su personalidad.

Nishida da como ejemplo de las expresiones atributivas el lenguaje de los personajes *tsundere*, un personaje, generalmente mujer, cuyo comportamiento es inicialmente frío y hostil, pero que, gradualmente, se transforma en cálido y amigable. Suelen balbucear con frecuencia, usar una gran cantidad de verbos en forma imperativa y partículas al final de frase que dan fuerza a sus expresiones. Este tipo de personaje suele ser conocido entre los consumidores de productos de *anime* y *manga*, pero, fuera de estos círculos, no está lo suficientemente difundido en la consciencia popular para ser considerado *Yakuwarigo*. (Nishida, 2010)

Por otro lado, Kinsui (2017) establece cuatro casos que considera como variaciones del *Yakuwarigo*:

1. Un tipo de lenguaje que, aunque está asociado con un grupo social o cultural particular, no está lo suficientemente reconocido en una comunidad lingüística para ser calificado como *Yakuwarigo*
2. Un tipo de *Yakuwarigo* adoptado de forma inesperada por un personaje que no pertenece al grupo social o cultural con el que se asocia normalmente
3. Un caso en que un tipo de *Yakuwarigo* se emplea para representar la personalidad del hablante, en vez del grupo social o cultural al que pertenece
4. Un tipo de lenguaje que no corresponde a ningún grupo social o cultural, pero que se le asigna a un personaje debido a su rol en la historia

Algunas de estos casos se solapan con la descripción de las expresiones atributivas de Nishida. No existe un consenso sobre qué casos se consideran *Yakuwarigo* y cuáles no. En ocasiones, se ha considerado que unas de estas variaciones listadas por Kinsui eran casos de *Yakuwarigo*. Por ejemplo, el hecho de usar *Yakuwarigo* para representar la

personalidad del hablante ha sido establecido como “lenguaje de roles” en algunos artículos (Jørstad, 2018).

Las fronteras del *Yakuwarigo* no han estado establecidas claramente, ya que su definición inicial es ambigua en varios aspectos y crea dificultades a la hora de establecer con qué tipo de lenguaje se está tratando.

### 3. Estudio del texto original

A continuación, estudiaremos diálogos del manga *One Piece*. Se ha escogido este texto por dos razones. Primero, es una obra con un gran número de personajes, muchos de los cuales se expresan de manera peculiar, usando diferentes tipos de *Yakuwarigo*. Garantiza un corpus de muestras variado y heterogéneo que nos permitirá observar cómo los diferentes tipos de lenguaje de roles son abordados en las traducciones. En segundo lugar, es una serie que goza de una gran popularidad. Esto garantiza accesibilidad a ella y un nivel de calidad y estabilidad alto en las traducciones. A pesar de ser extensa, la traducción no se ha discontinuado y sigue en publicación actualmente.

*One Piece* es un manga japonés, ilustrado y escrito por Eiichirō Oda y cuya publicación empezó en la revista *Weekly Shōnen Jump* en 1997. Hasta la fecha se han publicado 105 volúmenes, además de ser el *manga* más vendido de toda la historia, tanto en Japón como a nivel mundial. La historia sigue las aventuras de un joven, Luffy, y su tripulación de piratas, en su exploración de los mares en busca de un mítico tesoro llamado el *One Piece* y con el objetivo de convertirse en el rey de los piratas. La trama se desarrolla en un mundo imaginario, habitado por humanos y múltiples especies, en el que existen frutos ficticios que conceden poderes especiales a quien las coman, a cambio de la habilidad de nadar.

#### 3.1. Lenguaje masculino y femenino

Una de las características más notables de la lengua japonesa es el hecho de que el vocabulario y la sintaxis utilizados varían según el género del hablante. Hoy en día, esta diferencia se está reduciendo, pero el lenguaje femenino y el masculino son uno de los más comunes en las obras de ficción japonesas. El grado de intensidad y los componentes

de dicho lenguaje pueden variar según el título y el personaje, desde un estilo apenas notable hasta características fuertemente marcadas alejadas del uso del japonés real. En el caso de *One Piece*, encontramos una diferencia claramente marcada, aunque sin llegar a tales extremos para que se considere un uso único del lenguaje de géneros. El análisis de los lenguajes masculinos y femeninos de esta obra resulta provechoso debido al hecho de que muchas otras obras siguen un patrón similar, algunas habiéndose basado en este mismo *manga*, y nos permite explorar qué tipo de elementos suele presentar este lenguaje comúnmente.

En esta sección, analizaré primero el lenguaje masculino a través de dos de los personajes principales: Luffy, el protagonista de la historia, y Zoro, uno de sus compañeros. El primero es descrito en la página web oficial como “un glotón que, a menudo, hace lo que quiere, lo que, a veces, impacta a la gente a su alrededor. Sin embargo, siempre actúa según sus convicciones sin que lo limite el sentido común. Sus amigos le tienen una gran confianza.” Por otro lado, Zoro es descrito como “un hombre leal y con las cualidades de un líder, dispuesto a sacrificarse por sus compañeros. Es un pilar de la tripulación, apoyando a su capitán desde las sombras, pero puede ser duro cuando es necesario.”

Los diálogos de ambos personajes contienen una serie de propiedades únicas del lenguaje masculino. Para analizarlos, tomaremos las siguientes frases del personaje de Luffy como ejemplo:

1.a. 死ぬことは恩返しじゃねえぞ

Shinu koto wa ongaeshi ja **neē zo**

¡Morir no es devolver un favor! (Volumen 7, capítulo 59)

1.b. お前なんかがへらへら笑ってへし折っていい旗じゃないんだぞ

**Omae** nanka ga herahera waratte heshiotte ii hata ja nai n da **zo**

¡Esta no es una bandera que puedas romper mientras te ríes a carcajadas! (Volumen 17, capítulo 148)

1.c. 魚人島はおれのナワバリにするからな!!!

Gyōjin-tō wa ore no nawabari ni suru kara na!!!

;;;Haré que la isla de los Hombres pez forme parte de mi territorio!!! (Volumen 66, capítulo 651)

Para empezar, destacan los pronombres. El pronombre personal おれ (*ore*) es usado únicamente por hombres. Por otra parte, como pronombre de la segunda persona encontramos お前 (*omae*). Este es mayoritariamente empleado por hombres, aunque existen algunos personajes femeninos. Ambas palabras significan respectivamente “yo” y “tú”. Su aparición indica inmediatamente al lector que se trata de un personaje masculino con un carácter algo tosco.

Podemos ver también una gran variedad de partículas a final de frase: ぞ (*zo*), だぞ (*dazo*) y な (*na*). Según Kurosu (2018), todas ellas son partículas “extremadamente masculinas”, es decir que, en más del 90% de los casos, son utilizadas por personajes masculinos. En los ejemplos 1.a., 1.b. y 1.c., la única función de las partículas es aumentar la fuerza de la declaración. Todos los ejemplos son declaraciones centrales en la obra, que marcan un cambio importante en el curso de los eventos.

Finalmente, otro fenómeno que se puede remarcar en el ejemplo 1.a. es la ortografía fonética. Visto que el lenguaje masculino suele ser más rudo y agresivo que el femenino o el neutral, comparte algunas características con el lenguaje informal. Una significativa son los cambios fonéticos: la omisión de algunos sonidos y la modulación de otros. Por ejemplo, es muy común que el verbo auxiliar ない (*nai*) que indica el negativo se pronuncie ねえ (*nē*), como es el caso aquí. Este fenómeno no está asociado exclusivamente



al lenguaje masculino, también se puede observar en el lenguaje informal y algunos dialectos. Sin embargo, tiene connotaciones vulgares e incluso violentas en algunas ocasiones, propiedades que no se suelen asociar con el género femenino en la cultura japonesa.

El primer personaje, Luffy, se presenta como un hombre que, aunque masculino, es más juvenil e inocente que otros personajes masculinos. En el caso de Zoro, aparece como un hombre maduro y reservado, cualidades que se consideran fuertemente varoniles en la cultura de origen. Por consecuencia, el lenguaje que usa este último, si bien es muy similar al de Luffy, posee algunos rasgos del lenguaje masculino que no se encuentran en el del protagonista y cuyo nivel de masculinidad es más elevado. Se ve principalmente en los verbos. Tomemos la siguiente frase como ejemplo:

1.d. ガタガタ抜かすな 黙って食わせろ 落ちてんの全部だ!!

Gatagata nukasuna. Damatte kuwasero. Ochiten no zenbu da!!

Deja de parlotear. Cállate y dámelo (de comer). ¡¡Todo lo que se ha caído!! (Volumen 1, capítulo 3)

Tenemos aquí dos verbos en forma imperativa: 食わせろ (*kuwasero*, lit. hazme comer, en el sentido de que le está pidiendo a la persona con la que habla que le dé un trozo de comida para que pueda comérselo (en esta escena, el personaje tiene las manos atadas)) y 抜かすな (*nukasuna*, no hables). Si bien ambos están conjugados en la forma del imperativo que se documenta en los diccionarios, los hablantes de la lengua suelen evitarla por sus connotaciones agresivas y conflictivas. En su lugar, suelen usar la llamada *forma te*, una forma del verbo que le permite actuar como una conjunción (similar al “y” español) y que puede ser usada para pedir algo de forma gentil, o el sufijo imperativo formal -なさい (-*nasai*). Por lo tanto, el simple hecho de usar el imperativo presenta un

nivel de agresividad que se encuentra principalmente en hombres. Una vez más, existen casos de personajes femeninos con un carácter especialmente violento usando esta misma forma verbal, pero se trata de la excepción a la regla. Un lector japonés asociará esta expresión a un personaje masculino si no tiene ningún soporte visual que lo contradiga. Del mismo modo que encontramos lenguaje masculino entre los personajes principales de *One Piece*, está también presente el lenguaje femenino. El grupo principal, compuesto de 10 personajes, cuenta con dos mujeres: Nami y Robin. Miremos los ejemplos siguientes de Nami:

1.e. ...あら 男をくどくのに許可が**必要なの**？

... Ara otoko wo kudoku noni kyoka ga hitsuyou **nano**?

... ¿Oh, necesito pedir permiso para seducir a un hombre? (Volumen 16, capítulo 140)

1.f. - 帆を**はって**!! 今すぐ!!!

(- え!?)

- これは海**よ**!! ただの水柱なんかじゃない!! 立ち昇る”海流”**なの**!!!

- Ho wo **hatte**!! Ima sugu!!!

(- E!?)

- Kore wa umi **yo**!! Tada no mizubashira nanka ja nai!! Tachinoboru “kairyuu” **nano**!!!

- ¡¡Despliega las velas!! ¡¡Ahora mismo!!

(- ¡¿Eh?!)

- ¡¡Esto es el mar!! ¡¡ No es solo una columna de agua!! ¡¡Es una “corriente marina” ascendente!! (Volumen 25, capítulo 236)

1.g. ゼウス.....じゃあ、私のしもべになる？

Zeus.... Jā, **watashi** no shimobe ni naru?

Zeus... Entonces, ¿te convertirás en mi esclavo? (Volumen 87, capítulo 874)

Si observamos los pronombres, Nami usa 私 (*watashi*). Este es el pronombre personal neutro, teóricamente puede usarse tanto por hombres como mujeres, lo que podría llevar a pensar que dicho uso estaría dividido por partes iguales entre los dos géneros. En la práctica no se da el caso, siendo las mujeres los principales usuarios del pronombre. Excepto en el lenguaje formal (usado en situaciones laborales o académicas), en el que los hombres usan más a menudo el pronombre neutro, en el resto de las situaciones su

uso por hablantes masculinos disminuye drásticamente. Según un estudio de Kurosu (2008) se da el mismo caso en obras ficticias, en el que 私 es usado por mujeres en más del 90% de los casos y por lo tanto se asocia con personajes femeninos. Existen otros pronombres personales con un grado de feminidad más alto, como あたし (*atashi*), pero, aunque otros personajes secundarios de la serie lo usan, no se da el caso con los personajes principales.

Las partículas al final de frase también son diferentes de sus homólogos masculinos. なな *no* (*nano*), presente en los ejemplos 1.e. y 1.f., enfatiza el tono de la frase, ya sea acentuando el tono interrogativo, como en el primer caso, o el exclamativo, como en el segundo. Es mayoritariamente femenina, usada en más del 95% de los casos por mujeres. Otra partícula que encontramos aquí es よ (*yo*). Es un caso ligeramente particular, ya que la estructura de un verbo seguido por よ suele ser una construcción masculina, mientras que un sustantivo seguido por よ, como es el caso en el ejemplo 1.f., es casi exclusivamente femenina.

Finalmente, tenemos aquí un ejemplo opuesto al de Zoro. En el ejemplo 1.d., Nami da una orden, 帆をはって (*ho wo hatte*, alza las velas). Sin embargo, aquí se usa la forma *te*, descrita anteriormente, en vez del imperativo. La primera se considera más suave y, mientras que no es exclusivamente femenina, se tiende a asumir que los personajes que la usan son mujeres u hombres poco masculinos.

Finalmente, あら (*ara*) es el primer caso de interjección con el que nos encontramos.

Ordinariamente, manifiesta alteraciones en el estado de ánimo, específicamente asombro o sorpresa. Equivale de manera aproximada al “oh” que se halla en otras lenguas como el español o el inglés. A diferencia de “oh”, あら es usado casi exclusivamente por personajes femeninos.

Al igual que en el caso de los personajes masculinos, los personajes femeninos también se presentan con diferentes niveles de feminidad. Aquí, aunque el personaje de Nami tiene un nivel de feminidad bastante alto, los componentes de su oralidad suelen ser siempre casi exclusivamente femeninos. En otras palabras, un lector japonés entenderá que se trata de una mujer, pero, en ciertos casos, personajes masculinos también podrían utilizar algunos de estos componentes. En consecuencia, no es un personaje hiper-femenino. Por otro lado, el personaje de Robin se presenta con un nivel de feminidad mucho más alto.

Aunque no usa el pronombre personal considerado el más femenino, あたし (*atashi*), su uso de partículas sí refleja este aspecto. Consideremos el ejemplo siguiente:

1.h. 人として恥ずかしいわ

Hito toshite hazukashii **wa**.

Como persona, me da vergüenza. (Volumen 49, capítulo 472)

わ (*wa*), al final de una frase, es una partícula que indica admiración o una emoción fuerte, aquí nos encontramos con el segundo caso. A diferencia de las partículas en los diálogos de Nami, su uso se limita exclusivamente a las mujeres.

### 3.2. *Rōjin-go*

El 老人語 (*rōjin-go*), como ya se ha introducido anteriormente, es característico de los personajes masculinos de avanzada edad. A menudo, coincide con los estereotipos de la figura del mentor o del genio científico, que suele ser también un anciano. Este segundo caso es tan común en las obras de ficción japonesa, que este lenguaje a veces recibe el nombre de 博士語 (*hakase-go*, lit. lenguaje de los doctores<sup>3</sup>). A pesar de tener orígenes históricos (referirse al capítulo 1.6.), se dice que este lenguaje es similar al dialecto de Hiroshima, ya que algunos de sus elementos también se pueden encontrar en dicho dialecto. Sin embargo, el *rōjin-go*, al igual que muchos otros lenguajes del *Yakuwarigo*, es una mezcla de varios dialectos, expresiones arcaicas y elementos inventados. Por ejemplo, el *rōjin-go* incluye tanto elementos del dialecto de Kansai como expresiones de varios dialectos de todo el país (“*Rōjin-go*”, 2015).

De entre los personajes principales, Jinbei utiliza el *rōjin-go*. Con 46 años, es el segundo personaje más anciano de la tripulación principal. El autor lo presenta al lector como un personaje caballeroso y con honor, que valora la integridad y la lealtad. Veamos los siguientes diálogos del personaje:

2.a. そりゃあできん相談じゃ —わしはこの男を命に代えても守ると決めとる

Soryā **dekin** sōdan **ja**. **Washi** wa kono otoko wo inochi ni kaetemo mamoru to **kimetoru**.

Eso es un consejo que no puedo seguir. He decidido que voy a proteger a este hombre aunque me cueste la vida. (Volumen 59, capítulo 577)

2.b. 失った物ばかり数えるな!!! 無いものは無い!!! 確認せい!! お前にまだ残っておるものは何じゃ!!!

Ushinatta mono bakari kazoeruna!!! Nai mono wa nai!!! Kakunin **sei**!! Omae ni nada nokotte oru mono wa nan **ja**!!!

;;;No cuentes solo las cosas que has perdido!!! ;;;Lo que no está ya no está!!!  
;;;Acuérdate!!! ;;;¿Qué es lo que te queda?!!! (Volumen 60, capítulo 590)

---

<sup>3</sup> Aquí, ‘doctor’ se refiere a la persona que ha recibido el grado académico más alto, no al médico.

2.c. 共に闘った仲だと油断したわい... そういやお前さん... あの男の弟じゃった 止まる気がないんなら...仕方ないのう.....!!!

Tomo ni tatakatta naka da to yudan shita wai... sou iya omae-san... Ano otoko no otōto jatta tomaru ki ga nai nara... Shikata nai nō.....!!!

He bajado la guardia porque hemos luchado hombro a hombro... Es verdad que tú... eras el hermano pequeño de ese hombre. Si no vas a parar... ¡¡¡no me queda otra...!!!  
(Volumen 64, capítulo 628)

Empecemos por el pronombre personal. En el ejemplo 2.a., encontramos el pronombre personal de la primera persona del singular わし (*washi*), utilizado principalmente por hombres de edad avanzada. Se han visto algunos casos de mujeres de edad avanzada empleándolo, aunque es menos común, así como seres mitológicos que tienen el aspecto de una persona joven, pero superan los cientos de años (tal como los vampiros, para citar un ejemplo de entre muchos). En suma, el pronombre se asocia a la vejez.

A nivel verbal, se halla repetidamente じゃ (*ja*), que también aparece bajo la forma じゃー (*jā*), a final de frase. Sustituye al verbo copulativo だ (*da*) del japonés estándar, cuya traducción es “ser”. Lo encontramos en los ejemplos 2.a. y 2.b. En el ejemplo 2.c., vemos la forma じゃった (*jatta*). Es equivalente a だった (*datta*), el verbo “ser” conjugado al pasado.

Otro verbo recurrente, es おる (*oru*), presente en el ejemplo 2.b. Equivale al verbo copulativo いる (*iru*) en japonés estándar, que significa “estar”. Tiene una segunda función: al aparecer tras un verbo conjugado en forma *te*<sup>4</sup>, expresa la forma progresiva de

---

<sup>4</sup> En japonés, テ形 (*te-kei*) refiere a una conjugación verbal que permite utilizarlo para formar diversas expresiones. A parte de poder actuar como una conjunción (el uso explicado en el capítulo 1), se puede asimismo usar, junto a varios verbos auxiliares, para llevar a cabo otras funciones como pedir permiso, hacer una solicitud, expresar una prohibición, referirse a un intento de acción, expresar la continuidad de

un verbo. Adicionalmente, en el ejemplo 2.a., vemos el verbo 決めとる (*kimetoru*). A pesar de que aparece como una sola palabra, es una contracción de un verbo y un verbo auxiliar (una ocurrencia común en el lenguaje informal): 決める (*kimeru*, decidir) y おる (*oru*).

En el ejemplo 2.b., hallamos せい (*sei*), el verbo する (*suru*, hacer) conjugado en una forma que no está presente en los diccionarios actuales. En las obras ficticias, se emplea como un tipo de forma imperativa que se empleaba a alrededores de la época Edo (1603 – 1868). Investigadores japoneses han encontrado una serie de formas imperativas en documentos arcaicos que creen que se empleaban en esas épocas. En ellos, se encuentran conjugaciones altamente similares a las del ejemplo, usadas principalmente por hombres (Fukushima, 2015). Es posible que la forma せい, también presente en otras obras, sea una alteración de las conjugaciones que realmente existieron. Además, está basado en el lenguaje antiguo de la misma era de la cual se origina el *rōjin-go*.

Asimismo, encontramos diversas partículas, concretamente わい (*wai*) y のう (*nō*), ambos en el ejemplo 2.c. Ninguna tiene un significado específico, sirven simplemente para añadir énfasis o emoción a la afirmación a la cual siguen.

En el primer ejemplo, encontramos できん (*dekin*). Sustituye la forma negativa estándar できない (*dekinai*). La sustitución de la forma verbal negativa ない (*nai*) por ん (*nu*) o ん (*n*) forma parte de este tipo de *Yakuwarigo*.

---

un verbo en el tiempo, expresar que una acción ha sido completada o expresar que se ha cometido una acción accidentalmente.

Todas las características son componentes del *rōjin-go* y representan en sí mismas un desafío a la hora de traducirlas. Otro elemento importante que no ha aparecido en los ejemplos es el uso de palabras arcaicas, no solo formas verbales. Estas se encuentran en la obra de forma escasa, pero hay una gran posibilidad que esto se deba a que es una obra dirigida a un público juvenil y se opte por evitar palabras de difícil comprensión.

### 3.3. *Samurai-kotoba*

A diferencia de los lenguajes de roles que hemos analizado anteriormente, el 武士語 (*bushi-go*, lenguaje de los guerreros) no goza de la misma consistencia. También llamado a veces 侍言葉 (*samurai-kotoba*, lenguaje de los samuráis), designa básicamente el lenguaje utilizado por los guerreros feudales del Japón. Se basa principalmente en escritos antiguos, aunque, como muchos otros lenguajes de roles, ha sido exagerado y estereotipado en las obras de ficción. Cuenta con algunos componentes básicos, presentes en la casi totalidad de las obras en las que se emplea, pero, a partir de estas, sus características pueden variar enormemente. Además, los límites y las diferencias entre el 武士語 y el 忍者語 (*ninja-go*, lenguaje de los ninjas) no acaban de estar delimitados, llevando a confusión. Algunos investigadores afirman que el lenguaje de los ninjas no posee bastantes elementos propios para considerarse su propia categoría y, en consecuencia, debe clasificarse como una subcategoría del 武士語 (Akizuki, 2014).

Los personajes estudiados en esta sección no son personajes principales y, por lo tanto, la muestra de diálogos es mucho más reducida que las anteriores. Asimismo, usan una versión básica de este *Yakuwarigo*, dónde encontramos únicamente sus componentes



principales. Sin embargo, el hecho de que los elementos presentes de este lenguaje sean escasos, no descarta el hecho de que presentan un desafío al traducirlos.

En primer lugar, analizaremos el personaje de Kozuki Oden, un *daimyō*<sup>5</sup> en el país ficticio Wano, lugar basado en el Japón feudal. Debido a la ambientación de la localidad, los personajes están basados en arquetipos de personajes premodernos. Kozuki Oden está inspirado en un guerrero feudal o samurái. En los ejemplos siguientes podemos ver el lenguaje que usa:

3.a. 窮屈でござる!!

Kyūkutsu **de gozaru!!**

;;Es tan opresivo!! (Volumen 95, capítulo 959)

3.b. 恥を知れ貴様ら!! 異形を恐れるは己の無知ゆえ!!

**Haji wo shire** kisamara!! Ikei wo osoreru wa onore no muchi **yue!!**

;;Avergonzaos!! ;;Vuestra ignorancia os hace temer la atipicidad!! (Volumen 95, capítulo 963)

3.c. こんな高い空から見ても見渡せやせぬ.....!!

Konna takai sora kara mitemo **miwataseyasenu**....!!

;;Hasta desde este cielo tan alto, no se puede ver todo...!! (Volumen 96, capítulo 973)

La característica principal de este lenguaje es el uso de でござる (*de gozaru*). Es una forma

antigua del verbo である (*de aru*), la versión respetuosa del verbo “ser”. También forma

parte del lenguaje honorífico japonés, más específicamente el lenguaje humilde (llamado

謙譲語 (*kenjōgo*)), usado cuando se habla con una persona de estatus superior para

referirnos a las acciones que hacemos hacía esa persona. Su objetivo es rebajar el estatus

social del hablante como muestra de respeto hacia el interlocutor. Asimismo, se usaba

---

<sup>5</sup> Señor feudal que regentaba un territorio en Japón desde el siglo X hasta mediados del siglo XIX. Eran subalternos al *shogun*, el dictador militar designado por el emperador y que, en la práctica, era el verdadero dirigente del país.

prolíficamente entre el período Muromachi (1336 – 1573) al período Edo (1603 – 1868) y se relaciona con el lenguaje feudal. Hallamos el verbo en el ejemplo 3.a.

En el ejemplo 3.c., encontramos otra forma verbal particular: 見渡せやせぬ (*miwatayasenu*). Equivale al japonés actual 見渡さないで (*miwatasanaide*) y es similar a las formas negativas encontradas en los escritos antiguos.

Finalmente, se puede constatar el uso de expresiones y palabras arcaicas, como es el caso de 己 (*onore*, pronombre personal de la segunda persona del singular, forma arcaica y derogatoria) y ゆゑ (*yue*, expresa una razón, utilizado principalmente en textos académicos o arcaicos). La expresión 恥を知れ (*haji wo shire*, lit. conoce la vergüenza, equivalente al “¡qué vergüenza!” en español) del ejemplo 3.b. también da una impresión de estar algo desfasada. Si bien se usa hoy en día en algunos contextos, se limitan a contextos en los que se quiere expresar autoridad o impresionar y es mucho más común emplear みつともない (*mittomonai*), que tiene el mismo significado.

Vemos, en suma, que este lenguaje de roles se basa principalmente en utilizar expresiones arcaicas o que dan dicha impresión, con tal de recrear la ilusión de un lenguaje premoderno. Se debe tener en cuenta que el *bushi-go* no es idéntico al lenguaje usado en época antiguas, aunque emplee un número de expresiones existentes en escritos históricos. Ante todo, el público debe comprender el texto y no sería posible si estuviera escrito con un verdadero lenguaje arcaico.

#### 3.4. Dialectos

En Japón, como en cualquier otra región, existen una multitud de dialectos y, desde antaño, su uso ha sido popular entre los autores. Sin embargo, su representación no ha sido siempre apropiada. Por un lado, los autores de las obras que ganaban popularidad (a menudo de la capital, Tokio), no los dominaban y acababan publicando réplicas de dialectos que no eran correctas. Es el caso del dialecto de Kansai, el más usado en obras de ficción. Kansai se refiere a una región japonesa de gran envergadura que engloba varias ciudades y poblaciones. Aunque los dialectos de la zona puedan tener elementos similares, siguen siendo distintos entre ellos y no se pueden amalgamar en un solo. En consecuencia, el ‘dialecto de Kansai’, muy presente en la cultura popular japonesa, no corresponde a un solo dialecto que realmente exista. Por otra parte, los dialectos tienen una serie de estereotipos asociados a ellos y son, a menudo, negativos, lo que afecta la imagen general de la región.

En *One Piece*, existen numerosos personajes cuyos diálogos incluyen elementos de algún dialecto. Nos centraremos mayoritariamente en su aspecto lingüístico, aunque la carga social que conlleva es innegable y puede ser útil al traducirlos saber qué tipo de imagen de los personajes, correspondiente o no a dichos estereotipos, tenía en mente el autor.

En primer lugar, analizaremos un ejemplo de dialecto de Kansai: Edison, un robot creado por un genio científico cuya función es realizar experimentos. Tiene conciencia propia, por lo que se le considera un personaje individual. Tiene una personalidad extremadamente energética y curiosa. Las personas de Kansai suelen ser asociadas con personalidades más energéticas que en otras partes de Japón. Veamos los ejemplos siguientes:

4.a. セラフイムはまだ子供やぜ!!!レーザー実験はまだ先や!!!

Seraphim wa mada kodomo **ya ze!!!** Laser Beam jikken wa mada saki **ya!!!**  
 ;;;Los Seraphims aún son niños!!! ;;;Es demasiado pronto para los experimentos  
 con rayos láser!!! (Volumen 105, capítulo 1065)

4.b. **ワイ**はそこまでゆうてへんぜ...!!

**Wai** wa soko made **yuutehen** ze...!!

;;Yo no he ido hasta ese punto...!! (Volumen 105, capítulo 1065)

El pronombre personal **ワイ** (*wai*), de la primera persona del singular, se considera característico del dialecto de Kansai. En realidad, está desfasado y es poco común oírlo, incluso en la zona en particular, aunque sigue abundando en obras de ficción.

En el ejemplo 3.a., tanto en la primera como en la segunda frase, encontramos **や** (*ya*). En muchos de los dialectos de Kansai, suele sustituir **だ** (*da*, “ser”). El verbo del segundo ejemplo también está conjugado en una forma característica de la región. **ゆうてへんぜ** (*yuutehen*) es el presente progresivo en forma negativa del verbo “decir”. En japonés estándar, correspondería a **言っていない** (*itte inai*).

Los personajes no siempre tienen un solo lenguaje de rol atribuido. Aquí, se trata de un robot que toma un aspecto más bien masculino, además de tener un nombre de hombre, y se le atribuye también su lenguaje correspondiente. La partícula **ぜ** (*ze*) al final del ejemplo 3.b. es un elemento del lenguaje masculino y no tiene relación con el Yakuwarigo del dialecto de Kansai.

Este primer personaje usa bastantes características del dialecto que empleo, pero se dan casos en que solo se usa la característica más conocida de un dialecto. Bartolomeo, un pirata atrevido y grosero, suele añadir **だべ** (*dabe*) al final de sus frases, véase los ejemplos siguientes:

4.c. 何だべこりや離せ!!!

Nan **dabe** korya hanase!!!

¿Qué es esto?! ¡¡¡Vengo, suéltame!!! (Volumen 71, capítulo 709)

4.d. ガキでも知ってる常識だべ?

Gaki demo shitteru joushiki **dabe**?

Hasta un niño sabe esto. (Volumen 71, capítulo 709)

Existen varios dialectos con esta característica, pero se suele asociar al de Tōhoku, el noroeste de la isla central del archipiélago japonés. Aunque el personaje solamente exhibe esta característica, no es la única del dialecto. Este también utiliza otros componentes del lenguaje masculino. En este caso, visto que el dialecto está asociado al estereotipo de gente con un nivel educativo (un rasgo del personaje), es posible que se use el dialecto para expresar dicho aspecto.

### 3.5. Seres no humanos y otros

Hasta este punto, hemos examinado pronombres, partículas y cópulas cuyo uso se encuentra, o se encontraba anteriormente, en la vida real. Sin embargo, existen casos en que los autores inventan sus propios componentes de *Yakuwarigo* o utilizan palabras que no corresponden a ninguna de las categorías gramaticales anteriores. Se tratan de los キャラ語尾 (*kyara gobi*), introducidos en el capítulo 1. Generalmente, los personajes que emplean los キャラ語尾 son seres imaginarios. Cabe la posibilidad de que se equipare la naturaleza ficticia de los seres fantásticos con el uso de expresiones inventadas. Adicionalmente, ayuda a resaltar su singularidad. No obstante, existen también numerosos personajes humanos que usan dichas flexiones, con tal de resaltar alguna característica única (Rahardjo, 2019).

Veamos el ejemplo de uno de los antagonistas de la serie, Avalo Pizarro, un pirata enemigo. Físicamente, posee algunas características felinas como unos bigotes y mofletes parecidos a los de un gato, así como una larga melena y barba reminiscentes al pelaje de un gato. Aunque no sea un personaje que aparezca con mucha frecuencia, su personalidad es algo caprichosa, aunque calmada y distante, rasgos asociados con los gatos, especialmente en Japón. Esto se refleja en su manera de hablar: añade ニャー (*nyā*) en sus diálogos en numerosas ocasiones. ニャー es la onomatopeya japonesa que representa el maullido de un gato, equivalente al “miau” español. Se da el caso en la frase siguiente:

5.a. 懐かしいシャバだニャー...

Natsukashii shaba da nyā...

Qué nostálgico es estar libre, miau... (Volumen 59, capítulo 576)

Otro caso es el de Marco, un antiguo pirata y doctor. A pesar de haber nacido como un ser humano, tiene la habilidad de transformarse en un ave fénix. Al hablar suele añadir よい (*yoi*) al final de sus frases. No tiene ningún significado en especial y no parece tener relación con ninguna palabra japonesa homónima. Podemos verlo en los ejemplos siguientes:

5.b. お前、命拾いしてこんなことまだ続ける気かよい

Omae, inochibiroi shite konna koto mada tsuzukeru ki ka **yoi**

Oye, ¿vas a seguir haciendo eso tras haberte salvado, yoi? (Volumen 57, capítulo 552)

5.c. そろそろ決断しろい!

Sorosoro ketsudan **shiroi!**

¡Decídetes yai! (Volumen 57, capítulo 552)

En el ejemplo 5.b., se añade よい después de la partícula か (*ka*). か es una partícula cuya función al final de frase es marcar un interrogativo, equivale al punto de interrogación en las lenguas que utilizan el alfabeto latino. Marca también que la frase ha terminado y ya

se ha transmitido toda la información necesaria. Existe la posibilidad que, al igual que otras partículas a final de frase sin significado léxico, よい establezca el estado de ánimo y la entonación del personaje. Pero, como no aparece en léxico actual, esto no se transmitiría al lector.

En el ejemplo 5.c., よい se ha contraído con しろ (*shiro*), el verbo “ser” en forma imperativa. Esto no cambia el significado del verbo y, una vez más, no añade ningún otro significado. La explicación más aceptada por los investigadores sobre la utilidad de dichas flexiones es el hecho de destacar la singularidad del personaje. Aunque sea un personaje secundario, Marco formaba parte de una tripulación pirata muy conocida y es considerado extremadamente fuerte, además de poder transformarse en un fénix. La teoría de que estas flexiones sin un significado aparente sean una forma para el autor de indicar que el personaje es especial y que no debe ser ignorado.

## 4. Estudio de las traducciones

### 4.1. La traducción del cómic y sus dificultades

El arte de la narración a través de ilustraciones ha existido desde antaño, tanto en oriente como en occidente, y es difícil determinar la fecha exacta de su aparición. Han existido diferentes medios con diferentes características según el país o la época y es difícil juntar en una sola definición lo que se define como narrativa gráfica. Por otra parte, si hablamos exclusivamente del cómic moderno, se ha estudiado el medio como un tipo de narrativa gráfica que se basa en un conjunto específico de convenciones y símbolos, resultados de una evolución a lo largo de la historia e intercambios culturales a través de las traducciones. Sus características semióticas prototípicas incluyen la combinación de imágenes y palabras dentro de viñetas, así como una serie de códigos visuales que representan elementos invisibles como el pensamiento, música, ruido y movimientos (Zanettin, 2018).

El problema más obvio de la traducción del cómic es la cuestión del espacio. Visto que el texto se encuentra generalmente dentro de un espacio limitado, bocadillos y cuadros de narración, el texto traducido debe tener una extensión similar a la del original. Esto es más problemático cuando la lengua de partida es más compacta que la de llegada. Sin embargo, existen una serie de soluciones: cambiar la talla de la letra, ajustar el espacio entre las líneas, reducir o agrandar los bocadillos, o suprimir o añadir estos últimos. A nivel textual, se puede manipular el texto de partida, resumiendo o suprimiendo elementos con tal de que se ajuste al espacio que le es otorgado. Estas soluciones pueden ser más o menos efectivas dependiendo del contenido del texto o de la experiencia del traductor y otros miembros del equipo. Modificar el contenido y la forma originales de un cómic



pueden resultar en dificultades durante la lectura para el lector (si la talla de la letra es demasiado pequeña, por ejemplo) o en la pérdida de información importante o de cohesión entre bocadillos. No solo se trata de problemas de lectura, la composición de las páginas y las viñetas de un cómic tiene el mismo peso que contenido. Modificarlas alteraría también la composición gráfica y podría resultar en un deterioro del valor estético (Taran, 2014; Macková, 2012).

Los cómics son un híbrido de texto e imagen, que transmite información tanto por vía lingüística como visual. A diferencia de la traducción de textos, el elemento visual, a menudo, engendra una restricción a la hora de traducir narraciones con imágenes. Si un elemento textual que crea problemas a la hora de traducir está relacionado con uno visual, se debe encontrar una solución que concuerde con la imagen. En el caso contrario, se creará una desconexión entre los dos. En consecuencia, una gran cantidad de soluciones frecuentes de la traducción puramente textual no se pueden aplicar a la traducción de cómics. No hay espacio para explicaciones adicionales en los bocadillos ni para notas a pie de página. Aunque a veces, cuando el espacio disponible lo permite, se usa esta segunda opción, suelen estar desaconsejadas, ya que rompen con el ritmo de la lectura y la composición gráfica de la página (Macková, 2012).

La cuestión de la domesticación y la extranjerización<sup>6</sup> no es un problema único de la traducción del cómic, pero es extremadamente relevante tanto en las adaptaciones de novelas gráficas en general como en el tema tratado en este estudio. En el área del cómic, este problema aparece en más de una forma.

---

<sup>6</sup> Introducidos por Lawrence Venuti, estos términos hacen referencia a dos métodos de traducción: la domesticación opta por adoptar un texto a la cultura de destino, adaptando todos los términos y conceptos extranjeros para que puedan ser entendidos. Por otro lado, la extranjerización designa la estrategia contraria: priorizar la cultura de origen, introduciendo los términos culturales en su forma original.

Por un lado, encontramos el conocido debate en el contenido lingüístico: los términos culturales, incluyendo onomatopeyas y nombres no suelen ser entendidos por el público meta. Conservarlos o no dependen de la editorial, aunque, a menudo, entran en juego factores como la censura cultural o política, los derechos de autor o la ideología del editor. Tradicionalmente, la importación de cómics ha comportado su domesticación a la cultura de llegada (Macková, 2012), aunque las nuevas prácticas, específicamente las *fan translations*<sup>7</sup>, han creado un cambio en dicha tendencia, favoreciendo estrategias de extranjerización.

Por otro lado, el mismo debate se aplica también a nivel formal. Las posibles alteraciones al adoptar una estrategia domesticadora incluyen el formato de publicación, la disposición de las páginas y las viñetas, el coloreado, así como modificaciones de menor envergadura como la alteración de un dibujo específico o una portada. Esto se nota especialmente con los *mangas* japoneses, al tener una disposición opuesta al modelo occidental. El sentido de lectura es de derecha a izquierda y las transiciones entre viñetas suelen estar basadas por momentos en la historia, a diferencia de los cómics en occidente en los que esta se basa en las acciones de los personajes. Los bocadillos también son distintos, con una forma verticalmente alargada. Aunque esta forma esté adaptada a la escritura japonesa, las lenguas con alfabetos latinos (inglés, español, etc.) se adaptan mejor a los bocadillos horizontales, lo que dificulta la inserción del texto traducido. Hay, además, numerosas diferencias en el lenguaje visual, ya sea con el tipo de bocadillos o la representación de emociones (Zanettin, 2018).

---

<sup>7</sup> Traducciones no oficiales hechas por fans de un contenido no traducido, a menudo distribuidas a través de Internet.

No hemos analizado de forma exhaustiva todos los problemas de la traducción del cómic, existen muchos otros obstáculos que, aunque muchos están presentes de igual forma en la traducción de textos, tienen una presencia mucho mayor en las narraciones gráficas. Podemos aludir al lenguaje oral, el humor o las onomatopeyas, para citar algunos de ellos. El objetivo de esta sección consiste en poner en perspectiva el análisis de traducción de la siguiente sección a través de una recapitulación de dichos problemas. La base principal del análisis de este trabajo es lingüística, pero la traducción está afectada por una serie de factores simultáneamente y, por lo tanto, su estudio también debe ser interdisciplinario. Si bien la envergadura de este trabajo es demasiado pequeña para analizar todos los factores que afectan la traducción de los cómics, el lector debe tener en cuenta los puntos indicados en esta sección al analizar las traducciones de forma lingüística.

#### 4.2. Presentación de la obra

La serie *One Piece* ha sido traducida en España por la editorial Planeta Cómic, parte del Grupo Planeta, y sigue en publicación el día de hoy. En este análisis nos centraremos en el *Yakuwarigo* y su traducción, otros aspectos de la traducción o desviaciones del texto original no serán tomados en cuenta, a excepción de que estén relacionados con el tema.

#### 4.3. Lenguaje masculino y femenino

Las traducciones oficiales de los fragmentos de los personajes de Luffy y Zoro analizados en el capítulo anterior son las siguientes:

1.a. 死ぬことは恩返しじゃねえぞ

¡Morir no es devolver un favor!

Trad. oficial: ¡Muriendo no le devuelves el favor, idiota!

1.b. お前なんかヘラヘラ笑ってへし折っていい旗じゃないんだぞ

¡Esta no es una bandera que puedas romper mientras te ríes a carcajadas!

Trad. oficial: ¡¡¡Esta no es una bandera que puedas destruir y luego reírte de ella!!!

1.c. 魚人島はおれのナワバリにするからな！！！！

¡¡¡Haré que la isla de los Hombres pez forme parte de mi territorio!!!

Trad. oficial: ¡¡¡... Y la isla de los hombres pez pasará a ser uno de mis dominios!!!

1.d. ガタガタぬかすな 黙って食わせろ 落ちてんの全部だ!!

Deja de parlotear. Cállate y dámelo (de comer). ¡¡Todo lo que se ha caído!!

Trad. oficial: ¡Cállate ya! ¡Pareces un loro! ¡Échamelo en la boca! ¡Todo!

A primera vista, parece que los elementos del *Yakuwarigo* que encontramos en las versiones originales no han sido traducidos. Obviamente, no existen equivalentes directos en español, por lo que una traducción directa no es posible, indiferentemente de si es aconsejable o no.

Hallamos algunos elementos que ejecutan una función similar al *Yakuwarigo*. En primer lugar, todas las traducciones incluyen signos de exclamación. Aunque también estaban presentes en el texto original, desarrollan una función equivalente a las partículas a final de frase, dándole intensidad y emoción a los diálogos. Al mismo tiempo, el lenguaje masculino en japonés está asociado con un cierto grado de fuerza y agresividad, rasgo que también se transmite con los signos de puntuación.

El registro también juega un papel similar. “Idiota” en el ejemplo 1.a. y “Cállate ya” en el ejemplo 1.d. muestran un cierto nivel de agresividad.

Sin embargo, ninguno de estos elementos está relacionado con el género. Mientras que en japonés los elementos del lenguaje masculino establecen el hecho de que el personaje es un hombre, además de marcar una serie de características culturalmente relacionadas como la fuerza o la agresividad, los diálogos españoles podrían haber sido verbalizados tanto por un hombre como por una mujer. Hasta cierto punto, el lenguaje vulgar también se relaciona con hombres en España, pero, por un lado, el nivel de vulgaridad demostrado

aquí es demasiado bajo para relacionarse con un género en particular. Por otro lado, la idea de que los hombres son más vulgares es una idea anticuada y, en producciones actuales, tanto hombres como mujeres muestran un nivel de vulgaridad similar.

Las traducciones de los personajes de Nami y Robin son las siguientes:

1.e. ...あら 男をくどくのに許可が必要なの？

... ¿Oh, necesito pedir permiso para seducir a un hombre?

Trad. oficial: ¿Cómo? ¿Es que ahora se necesita permiso para seducir a un hombre?

1.f. - 帆をはって!! 今すぐ!!!

(- え!?)

- これは海よ!! ただの水柱なんかじゃない!! 立ち昇る”海流”なの!!!

- ¡¡Despliega las velas!! ¡¡Ahora mismo!!

(- ¿¡Eh!?)

- ¡¡Esto es el mar!! ¡¡ No es solo una columna de agua!! ¡¡Es una “corriente marina” ascendente!!

Trad. oficial: - ¡¡Desplegad las velas, rápido!!

(- ¿¡Eh!?)

- ¡¡Esto es el mar!! ¡¡No es una simple corriente de agua!! ¡¡Es una corriente de mar ascendente!!!

1.g. ゼウス.....じゃあ、私のしもべになる?

Zeus... Entonces, ¿te convertirás en mi esclavo?

Trad. oficial: Zeus, para eso... Sé mi esclavo.

1.h. 人として恥ずかしいわ

Como persona, me da vergüenza.

Trad. oficial: Lo siento. Me da vergüenza.

En estos fragmentos, no encontramos ningún elemento relacionado con el género. No se añade ningún recurso para señalar el hecho de que el personaje es mujer y las frases son todas neutras. Ni las partículas ni los verbos tienen un equivalente en la traducción (recordemos que aparecen verbos con función imperativa, pero sin usar ese mismo tiempo verbal, lo que es una característica del lenguaje femenino y se presenta como más suave). En el ejemplo 1.e., es posible argumentar que “seducir a un hombre” indica que se trata de una mujer que habla, aunque, en la actualidad, no sería excepcional que lo dijera un personaje masculino. Es verdad que en una sociedad heteronormativa se sigue asociando

con mujeres, pero es un argumento que está perdiendo fuerza con los cambios sociales. Además, se está traduciendo simplemente el contenido de la frase original, ignorando los elementos del lenguaje femenino. En japonés, sería posible introducir el mismo contenido con lenguaje masculino y se asociaría con un personaje masculino (aunque es innegable el toque humorístico, en este caso).

En el ejemplo 1.h., la frase ha sido considerablemente cambiada. “Como persona” ha sido suprimido y sustituido por “lo siento”. Este cambio no solo cambia el tipo de humor de la frase, sino que también le otorga más suavidad. El humor original es un humor negro, sórdido, alejado de las características de suavidad e inocencia. Cabe la posibilidad que, suavizando el diálogo original, se intente crear una impresión femenina. Sin embargo, otra opción más factible es que se trate de un caso de domesticación, adaptando el humor a uno más adecuado para un público joven español.

En el conjunto de esta sección, hemos visto que los matices masculinos y femeninos se han perdido completamente al traducirlo. Algunas características secundarias del *Yakuwarigo* masculino, como la fuerza, se transmiten con otros elementos como la puntuación y el registro.

#### 4.4. *Rōjin-go*

A continuación, analizaremos los diálogos del personaje Jinbei:

2.a. そりゃあできん相談じゃ —わしはこの男を命に代えても守ると決めとる

Eso es un consejo que no puedo seguir. He decidido que voy a proteger a este hombre aunque me cueste la vida.

Trad. oficial: No podrá ser. Estoy decidido... ¡a proteger a este hombre a coste de mi vida!

2.b. 失った物ばかり数えるな!!!無いものは無い!!!確認せい!!お前にまだ残っておるものは何じゃ!!!

!!!No cuentes solo las cosas que has perdido!!! !!!Lo que no está ya no está!!!  
!!!Acuérdate!!! !!!¿Qué es lo que te queda?!!!  
Trad. oficial: !!!No pienses solo en lo que has perdido!!! !!Esas cosas ya no están!!  
!!Piénsalo bien!! !!¿Qué te queda todavía!?

2.c. 共に闘った仲だと油断したわい... そういやお前さん... あの男の弟じゃった 止まる気が  
ないんなら...仕方ないのう.....!!!

He bajado la guardia porque hemos luchado hombro a hombro... Es verdad que tú...  
eras el hermano pequeño de ese hombre. Si no vas a parar... !!!no me queda otra...!!!  
Trad. oficial: Me he confiado por haber luchado hombro a hombro. Se me había  
olvidado que eres el hermano de aquel hombre tan cabezota. Si no tienes intenciones  
de dejarlo en mis manos... !!!No veo alternativa!!!

En este caso, no vemos ningún indicador en la traducción de que se trate de una persona  
de edad avanzada. La versión japonesa utiliza los pronombres personales, los verbos y las  
partículas al final de frase para indicar que el personaje es mayor. El lenguaje de la  
traducción es neutro y no se asocia a una franja de edad particular.

Una opción para mostrar la edad es el registro. Se asocia a las personas de mayor edad un  
registro más elevado y un vocabulario más desarrollado. El registro usado en este caso  
podría representar una persona de mayor edad si el de los personajes más joven fuera más  
moderno en comparación. Sin embargo, el registro oral de todos los personajes es similar,  
por lo que este no parece presentar ninguna diferencia. Podemos notar trazas de un  
lenguaje ligeramente más elevado como “proteger a este hombre” y “hombro a hombro”.  
Aun así, la diferencia con otros personajes no es lo bastante acentuada (comparando, por  
ejemplo, con los diálogos de la sección anterior) como para que constituya una  
característica propia.

#### 4.5. *Samurai-kotoba*

Las traducciones de los diálogos del personaje que utiliza las *samurai-kotoba*, Kozuki  
Oden, son las siguientes:

3.a. 窮屈でござる!!

¡¡Es tan opresivo!!

Trad. oficial: ¡¡¡Esto es opresivo!!!

3.b. 恥を知れ貴様ら!! 異形を恐れるは己の無知ゆえ!!

¡¡Avergonzaos!! ¡¡Vuestra ignorancia os hace temer la atipicidad!!

Trad. oficial: ¡¡¡Debería daros vergüenza!!! ¡¡La necedad os hace temer a los de diferente forma!!

3.c. こんな高い空から見ても見渡せやせぬ……!!

¡¡Hasta desde este cielo tan alto, no se puede ver todo...!!

Trad. oficial: Desde tan alto... ¡¡No se ve hasta en el horizonte!!

Como se ha comentado en el capítulo anterior, las *samurai-kotoba* están basadas en el japonés arcaico. Una posibilidad al traducirlo sería usar el lenguaje arcaico de la lengua de destino. Todas las lenguas tienen un habla antigua y la opción de utilizar la versión popularizada de esta es completamente correcta, ya que este tipo de *Yakuwarigo* se encuentra en el mismo caso. Aquí, sin embargo, no se ha optado por esta alternativa, mostrando una vez más un lenguaje neutro, sin signos de que el personaje sea un guerrero de una época antigua. De nuevo, encontramos algunas palabras con un registro ligeramente más alto (tomamos siempre en consideración que el público meta es un público infantil/preadolescente y el nivel de registro elevado es más bajo que el de un adulto). Por ejemplo, “opresivo” en el ejemplo 3.a. y “necedad” en el 3.b.

#### 4.6. Dialectos y seres imaginarios:

Tanto en los diálogos conteniendo dialectos como en los que presentaban inflexiones inventadas se ha observado el mismo caso: la omisión completa de los elementos. Veamos las traducciones de los personajes de Bartolomeo (uso de una cópula propia de un dialecto), Avalo Pizarro (diálogos incluyendo la onomatopeya de un maullido) y Marco (cópula inventada):



4.c. 何だべこりや離せ!!!

¿Qué es esto?! ¡¡¡Vengo, suéltame!!!

Trad. oficial: ¡Déjame! ¡¡Suelta!!

4.d. ガキでも知ってる常識だべ?

Hasta un niño sabe esto.

Trad. oficial: Hasta los niños lo saben y juegan a esto.

5.a. 懐かしいシャバだニャー...

Qué nostálgico es estar libre, miau...

Trad. oficial: Qué bien se está fuera...

5.b. お前、命拾いしてこんなことまだ続ける気かよい

Oye, ¿vas a seguir haciendo eso tras haberte salvado, yoi?

Trad. oficial: Oye... ¿Vas a seguir comportándote así después de haber conseguido salvarte?

5.c. そろそろ決断しろい!

¡Decídate yai!

Trad. oficial: Tendrás que decidirte.

Como podemos ver, en la traducción, no se usan dialectos para sustituir el dialecto de la versión de origen y se ha omitido la onomatopeya y la cópula inventada. En este caso, se eliminan completamente las características y cualquier información que puedan aportar. En el caso de los ejemplos 4.c., 4.d., 5.b. y 5.c. también encontramos elementos del lenguaje masculino. A excepción del ejemplo 4.c., en que la puntuación transmite hasta cierto punto la fuerza de la versión original, tampoco podemos observar equivalentes del lenguaje masculino en la traducción, resultando en todos los casos en frases más neutras que el original.

Al no ser el tema de la sección, no se ha comentado anteriormente, pero en los ejemplos 4.c., 4.d., 5.b. y 5.c. hay una serie de pronombres, partículas y formas verbales similares a las de la sección sobre el lenguaje masculino que indican que los personajes son hombres y, además, les dan intensidad a los diálogos. Asimismo, en los ejemplos 4.c. y 4.d añaden vulgaridad a la frase para reflejar la personalidad del personaje. A excepción del ejemplo 5.a., son todos diálogos con fuerza e intensidad. Sin embargo, en la mayoría

de ellos la traducción es neutra y con poca emoción, por lo que se pierde un atributo de estos.

Por último, el volumen en el que aparece el personaje Edison aún no ha sido traducido, ya que hay un retraso entre la publicación japonesa y la de la traducción. Con tal de contrastar las prácticas oficiales, se ha analizado una *fan translation* para este personaje.

Vemos las traducciones:

4.a. セラフイムはまだ子供やぜ!!!レーザー実験はまだ先や!!!

;;;Los Seraphims aún son niños!!! ;;;Es demasiado pronto para los experimentos con rayos láser!!!

Fan trans.: ;;;Después de todo, el Seraphim sigue siendo un niño!!! ;;;Aún no los hemos sometido a experimentos con láser!!!

4.b. ワイはそこまでゆうてへんぜ...!!

;;Yo no he ido hasta ese punto...!!

Fan trans.: ;;No quiero que vayas ahí...!!

En este caso, también se omiten los elementos propios de los dialectos. Al ser una serie popular, se ha tenido la oportunidad de analizar otras *fan translation*, pero ninguna incluía dichos elementos. Hay que tener en cuenta de que, en España, ya no existe la tradición de traducir usando dialectos, por las implicaciones sociales que aportan, y este también es un elemento que ha influido en este caso y en el caso del personaje Bartolomeo. Aquí, la puntuación transmite la personalidad energética del personaje y el dialecto no añadía otras características, aparte de distinguirlo del resto. Si bien se pierde el elemento distintivo, no se observan pérdidas en la caracterización.

## 5. Conclusiones

El lenguaje de los roles se utiliza para tipificar de forma rápida y eficaz los personajes, definir su rol en la historia y su relación con otros personajes, a través de una serie de convenciones establecidas culturalmente. Los autores japoneses se apoyan a menudo en estos recursos para cumplir estas funciones (no olvidando que hablamos de una generalización basada en la mayoría que se ha observado, pero que hay, y continuará habiendo, muchas obras en las que no es el caso), perdiéndolas en la traducción puede resultar en personajes menos reconocibles y únicos.

La omisión del *Yakuwarigo* resulta en una pérdida de la caracterización y la percepción del lector que tendrá de ellos cambiará. Por ejemplo, en la obra estudiada, el lenguaje de rol que usa el personaje de Jinbei hace que sea percibido como sabio, por un lado, y, por otro, se usa su avanzada edad en comparación con el resto de los personajes como un recurso humorístico, en el que suele estar algo desconectado de sus homólogos más jóvenes. En cambio, en la traducción española no es el caso. La serie tiene una gran cantidad de personajes de edad avanzada, pero muchos no son representados de esta forma y la apariencia de Jinbei no refleja ninguno de los elementos mencionados. La única manera en la que se transmiten estos aspectos del personaje es a través de sus diálogos. En consecuencia, la domesticación de su *Yakuwarigo* atenúa fuertemente estos rasgos y aparece como un personaje menos complejo que el resto de los protagonistas.

Tras el análisis, hemos podido comprobar que la traducción española tiende a la omisión del *Yakuwarigo*. Se ha constatado que algunos matices que transmite el lenguaje de roles se manifiestan a través de otros recursos como la puntuación y el registro. Sin embargo, los aspectos expresados se limitan a elementos establecidos en la cultura de llegada. Es

común en la narrativa gráfica española representar la fuerza de una declaración o la vulgaridad de un personaje, es decir la manera en la que vocaliza el personaje o la emoción que expresa. No obstante, otros aspectos como el género, la edad o el estatus social suelen tener una menor representación, aunque esté sin duda presente, no se destaca al mismo nivel que en la lengua japonesa. Esta disparidad en la relevancia de valores se debe principalmente al panorama sociocultural japonés. La importancia de conceptos como el estatus social, las diferencias entre géneros y la esfera íntima y pública no corresponde a la de los países occidentales, lo que resulta en una serie de léxicos, componentes semánticos y estructuras sintácticas, entre otros, sin equivalente (Furuhara-Turner, 2013).

A parte de la puntuación y el registro, otras posibles estrategias para representar el *Yakuwarigo* son el uso de diferentes tipografías y el uso de estrategias de marcado en las oraciones, como variaciones en el léxico y la gramática. Visto que los elementos del *Yakuwarigo* en sí no existen español, la mayoría de los métodos caerán en el campo de la compensación. Se debe tomar en consideración el argumento planteado en el párrafo anterior, debido a las diferencias culturales es imposible una reproducción o compensación completa. Un texto que intenta incorporar el lenguaje de los roles en español tendrá una probabilidad alta de perder parte de su naturalidad y parecer extranjerizado, pero también ganará en diversidad y atraerá interés por su concordancia con el original, una característica que parece deseable si se examina la demanda reflejada por las *fan translations* (Heerink, 2018).

El objetivo principal de este trabajo es introducir el tema en la comunidad española y crear una hipótesis sobre la manera en la que se maneja su traducción. Asimismo, expone un tópico al cual el traductor debe prestar atención y que, según lo que se ha podido

constatar en este estudio, ha sido mayoritariamente ignorado. Sin embargo, el estudio tiene sus limitaciones. Se ha analizado un solo caso, con una sola obra, de un solo género y la traducción de una sola editorial. Con tal de poder constatar las tendencias de traducción es necesario un análisis con un corpus a gran escala. Distintos investigadores han examinado el estado de la traducción del lenguaje de roles en países como Corea, Alemania y varios países anglosajones, entre otros. Introduciendo la cuestión en una nueva área se espera que el estudio se expanda más ampliamente a nivel global y se incremente el interés en el tema.

Por otra parte, el estudio se ha centrado en la perspectiva lingüística, mencionando solo superficialmente otros aspectos, como las limitaciones espaciales. La traducción del *Yakuwarigo* no comporta únicamente aspectos lingüísticos y un trabajo de edición no está llevado a cabo únicamente por un traductor. La traducción de cómics, como la de cualquier otro medio, conlleva la interacción de varios roles y sectores. Estudiar extensivamente cuáles han sido todas las posibles influencias de una decisión al traducir supone un trabajo de una envergadura que supera el de este estudio. Es, por lo tanto, necesario profundizar el estudio en este sentido.

Finalmente, se ha estudiado el *Yakuwarigo* en su sentido más básico. Aunque es un concepto relativamente nuevo, su estudio ha experimentado una rápida expansión. En el primer capítulo, se ha tocado de manera superficial el tema de las variaciones y la matización de su uso. En sus inicios, el lenguaje de roles se usaba de forma directa, tal y como se ha descrito al inicio de este trabajo. Sin embargo, en los últimos años, han aparecido prácticas que proponían una nueva aplicación de este. Por ejemplo, el uso de varios tipos de *Yakuwarigo* o el cambio gradual de un tipo inicial con el fin de mostrar la complejidad y la evolución de los personajes. Este fenómeno debería analizarse con

estudio cronológico del lenguaje de un personaje. Otro caso es el de la subversión de estereotipos. Se han dado casos en que los autores le han atribuido un tipo de *Yakuwarigo* a un personaje que no corresponde con el estereotipo que se le asocia. Las razones varían ampliamente, desde el humor hasta la crítica social. La traducción de estos casos variará ampliamente dependiendo del análisis del texto y del lenguaje que haga el traductor. Adicionalmente, el *Yakuwarigo* está basado en estereotipos, como ha sido ampliamente estudiado por Kinsui (2003) y otros. El estudio del lenguaje de roles desde un punto de vista sociolingüístico es un campo importante que debe considerarse de igual forma.

Bibliografia:

- Ainaud, J., Espunya, A., & Pujol, D. (2020). *Manual de traducció anglès-català*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Akizuki, K. (2014). The Language of NINJA. *Departmental Bulletin Paper*, 68, 27-40. <http://doi.org/10.24511/00000337>
- Akizuki, K. (2015). Gozaru as a role language. *Research reports of Shokei Gakuin College*, 69, 53-66. DOI: doi/10.24511/00000276.
- Cadera, S. (2011). Reflexiones sobre la traducción de la oralidad fingida en la narrativa. En García, M., Rotko, J., & Ventura, P. (Eds.), *Traducción e interpretación: estudios, perspectivas y enseñanzas* (pp. 37-58). Universidad Pontificia Comillas.
- Damalas, A. (2016). *Exploring the Ideological Shift of Japanese Feminine Language: Sentence-Final Particle wa in Sailor Moon* [Tesis de grado, Universidad de Colorado en Boulder]. [CU Scholar](#).
- Fukushima, N. (2012). Supein-go no “yakuwarigo”: nihon-go to no taishō kenkyū. [El “Yakuwarigo” de España: un estudio comparado con el japonés.] *CLAVEL*, 2, 70-86.
- Fukushima, N. (2015). Kōki edo-go ni okeru kōi yōkyū hakken no shōsō. *Bulletin of Gakushuin Women's College*, 17, 129-146.
- Furuhara-Turner, H. (2013). Use of Comics Manga as a Learning Tool to Teach Translation of Japanese. *The Journal of Language Teaching and Learning*, 2, 72-83.
- Heerink, D. (2018). *Yakuwarigo Lost in Translation: A Foreignising Approach to Translating Yakuwarigo* [Tesis de máster, Universidad de Leiden]. [Leiden University Student Repository](#).
- Jørstad, M. (2018). *Localization of Undertale, An American Video Game, Into Japanese* [Tesis de máster, Universidad de Oslo]. [DUO](#).
- Josephy-Hernández, D. (2019). Reflections on the translation of gender in Perfect Blue, an anime film by Kon Satoshi. *Multilingüismo y representación de las identidades en textos audiovisuales*, 4, 309-342. <http://dx.doi.org/10.6035/MonTI.2019.ne4.11>
- Kinsui, S., & Yamakido, H. (2015). Role Language And Character Language. *Acta Linguistica Asiatica*, 5 (2), 29-41. <https://doi.org/10.4312/ala.5.2.29-42>
- Kinsui, S. (2003). *Vācharu Nihongo yakuwarigo no nazo*. [Japonés Vitural: el Enigma del Yakuwarigo.] Iwanami Shoten.

- Kinsui, S. (2015). *Manga to yakuwarigo kenkyū* [El estudio del Manga y el Yakuwarigo, Transcripción de conferencia]. Komikorojī: riron to jissen wo fumiawaseru shin-kenkyū, Tokio, Japón.
- Kinsui, S., Iwata, M., Ōtagaki, S., Okazaki, T., Hirosaka, N., Fujimoto, M., & Yoda, M. (2014). *Yakuwarigo Shōjiten*. [Pequeño diccionario del Yakuwarigo.] Kenkyūsha.
- Komatsu, M. (2013). Verification of Role Language and Attribute Expressions. *Journal for the study of Japanese language education practice*, 1, 87-102. <http://doi.org/10.14992/00009913>
- Kumagai, A. (2015). Shin'yaku ga hikitsugu tōhoku hōgen imēji “Kaze to tomo ni sarinu” ni miru kokujin no kotobadukai wo chūshin ni. [La Imagen del Dialecto de Tōhoku Presentada en las Nuevas Traducciones: un estudio de las expresiones de las personas de color en *Lo que el viento se llevó*.] *Kotoba*, 36, 18-33.
- Kurosaki, S. (2010). Yakuwarigo kara kangaeru jishoushi “washi” no hōgensei to shutsugen jiki. [La Dialectalidad y Colocación del Pronombre Personal *Washi* en función del Yakuwarigo.] *Seigakuin daigaku ronsō*, 23 (2), 1-14.
- Kurosui, R. (2008). Onna-kotoba - otoko-kotoba no kenkyū: sai to henshen. [Estudio del Lenguaje Femenino y Masculino: Diferencias y Cambios.] *Nihon bungaku*, 104, 187-203.
- Liu, Q. (2022). Characteristics of Chinese Character Culture -from the Perspective of Role Language Application. *Bulletin of the Graduate School of Letters, Arts and Sciences of Waseda University*, 67, 405-421.
- Macková, M. (2012). *Specifics of Comics Translation* [Tesis de máster, Universidad Masaryk]. [MUNI](#).
- Marilehto, R. (2022). *Yakuwarigo and Fantasy Characters: A Case Study of Howl's Moving Castle* [Tesis de grado, Universidad de Dalarna]. [DiVA](#).
- Nishida, T. (2010). The Attributive Expression: A Comparative Study of Japanese Tsundere Expression and Role Language. *Konan Women's University researches of literature and culture volume*, 46, 1-11.
- Rahardjo, H. (2019). Yakuwarigo and Linguistic Stereotype in Japanese Fiction (Linguistic Stereotype Phenomenon in Japanese Novel, Comics and Animation). *Journal of Advanced Research in Dynamical & Control Systems*, 11 (3), 1-10.
- Rōjin-go. (2015). [Gakumon ga subete](#).



- Shimojo, M. (2008). Terebi no fukikae hyōgen ni okeru dansei bunmatsu keishiki no genjitsu to kyokō. [Realidad y Ficción de las Inflexiones Finales Frasales en las Expresiones del Doblaje Televisivo.] *Kenkyū ronbun-shū – kyōiku-kei / bun-kei no kyūshū chiku kokuritsu daigaku kanrenkei robun-shū*, 2 (1), 1-14.
- Taran, T. (2014). Problems in the translation of comics and cartoons. *Analele Științifice ale Universității de Studii Europene din Moldova*, 3 (1), 90-100.
- Teshigawara, M, & Kinsui, S. (2012). Modern Japanese “Role Language” (Yakuwarigo): fictionalised orality in Japanese literatura and popular culture. *Sociolinguistic Studies*, 5 (1), 37-58. <https://doi.org/10.1558/sols.v5i1.37>
- Watanabe, I. (2022). *Kansai-ben no kihon chishiki! Teiban no kotoba – kansa-jin to nakayoku nareru mamechishiki wo go-shōkai*. [¡Conocimientos básicos del dialecto de Kansai! [Tsunagu Japan](#).
- Wikipedia. (s.f.) [Tōhoku Hōgen](#).
- Wikipedia. (s.f.) *Tsundere*. <https://es.wikipedia.org/wiki/Tsundere>
- Wikipedia. (s.f.). [Good Wife, Wise Mother](#).
- Zanettin, F. (2018). Translating comics and graphic novels. En S. A. Harding & O. Carbonell i Cortés (Eds.), *The Routledge handbook of translation and culture* (pp. 445–460). London & New York: Routledge.