



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY



Facultad de
**Información y
Comunicación**

Universidad de la República
Facultad de Información y Comunicación
Instituto de Información

**Organización del conocimiento de la Cultura Friki:
aproximación desde un glosario terminológico**

Proyecto presentado para optar al título de Licenciatura en
Bibliotecología

Ana Inés Brozia
Magdalena Montemuiño
Tutor: Dr. Mario Barité

Montevideo, mayo de 2019



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY



Facultad de
**Información y
Comunicación**

**INSTITUTO DE INFORMACIÓN
FACULTAD DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

El Tribunal docente, integrado por los abajo firmantes, aprueba el Proyecto de Investigación:

Título:

.....
.....

Estudiante/s:

.....
.....

Carrera

.....

Puntaje

.....

Tribunal:

Prof.
(nombre y firma)

Prof.
(nombre y firma)

Prof.
(nombre y firma)

Fecha:

Agradecimientos / dedicatorias

Gracias infinitas a mi familia y a Joaquina, por siempre estar ahí. A mis amigos, por el apoyo incondicional. Gracias, Edu, por haber aparecido en el momento justo.

Ana Inés

Dedico esta investigación a todas las personas que estuvieron en el proceso de la misma, a quienes me dieron la fuerza para seguir y a los que no, a mi madre, por estar siempre pendiente.

A mi Ohana, Alejandro, por acompañarme y ayudarme a hacerme los tiempos para completar esta investigación y a mis hijos perrunos, Alejo y Valentina, quienes me acompañaron en incontables momentos de redacción.

Por último, pero no menos importante, a la comunidad friki uruguaya, que día a día se renueva y es parte de mí.

Magdalena

Agradecemos a nuestro tutor y guía, Mario Barité, por el apoyo y la constancia, a todas las personas a quienes consultamos detalles, a los entrevistados, a nuestros “conejiños de Indias” de cada definición y a los frikis, nuestro objeto de estudio.

Ana Inés y Magdalena

Resumen

El presente trabajo, enmarcado dentro de la Organización del Conocimiento y la Terminología, tuvo como objetivo la realización de un glosario sobre la Cultura Friki con acceso en línea. Se creó una herramienta de lenguaje especializado dentro del tema para que sirva tanto para su consulta como para apoyo a profesionales de la información en indización y consulta, y contribuir así a la literatura sobre el tema. Para ello se realizó un estudio descriptivo. Se caracterizó el dominio elegido, tomando en cuenta sus prácticas e intereses. A partir de ello se realizaron entrevistas con referentes del tema en Uruguay con el fin de obtener datos sobre la terminología utilizada. Se revisaron fuentes terminológicas a través de búsquedas en ámbitos, tanto académicos como informales, para obtener información sobre los términos más utilizados y sus significados. De esta manera, el trabajo se apoya tanto en la garantía literaria como en la garantía de uso y la garantía académica. Los términos fueron organizados en un árbol de dominio, repartido en nueve facetas. Las definiciones fueron realizadas a través de fichas terminológicas planteadas de la manera más inteligible posible, de forma original. Se presenta un árbol de dominio con 311 términos, de los cuales 53 conforman el glosario; el mismo cuenta con imágenes ilustrativas para la mejor comprensión del usuario y referencias de Véase, además. En la realización de este trabajo queda de manifiesto la escasez de fuentes formales sobre el tema investigado y se asume que es un área de estudio formal muy nueva. Se propone este trabajo como producto a ser tomado en cuenta para estudios futuros, ya que se trata de un área que varía muy rápidamente.

Palabras claves: Organización del conocimiento, Sistemas de organización del conocimiento, Terminología, Glosario, Cultura Friki.

Abstract

The present work, framed within the Knowledge Organization and Terminology, had as its objective the realization of a glossary on the Freaky Culture, with online access. A specialized language tool was created within the theme, to serve both for consultation and to support information professionals in indexing and consultation, and also to contribute to the literature on the subject. To accomplish that, a descriptive study was developed. The chosen domain was characterized, taking into account its practices and interests. Based on this, interviews were conducted with reference people on the topic in Uruguay, in order to obtain data on the terminology that was used. Term sources were reviewed, through searches in both academic and informal areas, to obtain information on the most used terms and their meanings. In this way, the work relies on the literary warrant, use warrant and academic warrant. The terms were organized in a domain tree, divided into nine facets. The definitions were made through terminological entries, presented in the most intelligible way, and also in an original way. A domain tree with 311 terms is presented, of which 53 make up the glossary; it has illustrative images for better understanding of the user, and “see also” references. In the realization of this work it was evident the scarcity of formal sources on the researched topic and it is assumed that it is a very new formal study area. This work is proposed as a product to be taken into account for future studies, since it is an area that varies very rapidly.

Keywords: Knowledge organization, Knowledge organization systems, Terminology, Glossary, Freaky Culture.

Tabla de contenido

1. Introducción	1
2. Objetivos.....	2
3. Justificación	3
4. Marco teórico	13
5. Metodología	17
6. Glosario	26
7. Resultados.....	79
8. Conclusiones	83
Referencias bibliográficas.....	85
Bibliografía.....	87
Apéndices	88
Apéndice I - Corpus	89
Apéndice II - Árbol de dominio	103
Apéndice III - Ejemplos de fichas terminológicas	108
Apéndice IV - Entrevistas a referentes	116
Apéndice V - Referencias de las imágenes representativas	139
Apéndice VI - Imágenes del Glosario Web.....	157

Lista de gráficas

Gráfica 1. Cantidad de términos por faceta	79
Gráfica 2. Términos del Árbol de dominio según su origen	80
Gráfica 3. Términos definidos según su origen	81

1. Introducción

El siguiente proyecto de investigación fue realizado para obtener el título de Licenciatura en Bibliotecología, en el Instituto de Información de la Facultad de Información y Comunicación, Universidad de la República.

La investigación se expresa en un producto final: un glosario de definiciones originales, dentro de una temática escasamente tratada en el ámbito académico de la Terminología, que es la Cultura Friki. La Organización del Conocimiento es una disciplina reciente, que se encarga de estudiar los principios por los cuales el conocimiento es organizado, de manera que se permita la recuperación de la información que el usuario necesita. Dado que para lograr dicho cometido la disciplina se basa en distintos aportes que provienen desde la Informática, la Lingüística, las Ciencias de la Información y la Terminología (BARITÉ, et al., 2015, p. 120), se decidió abordar la Organización del Conocimiento dentro de la Cultura Friki desde la Terminología, campo de interés de ambas autoras.

Para la realización del glosario se aplicaron conocimientos obtenidos durante toda la formación académica y particularmente en la asignatura optativa Terminología.

El trabajo pretende aportar a la principal tarea de los profesionales dedicados al área de la información: saciar necesidades informacionales, en este caso, en un campo específico.

Se trata de una lista de términos ubicados dentro de la denominada Cultura Friki, con sus definiciones correspondientes, creada para cubrir la escasez de antecedentes específicos normalizados en el ámbito.

2. Objetivos

- Formular una herramienta de organización del conocimiento sobre la Cultura Friki que sirva de referencia como apoyo a la indización y la consulta, tanto a usuarios como a profesionales de la información, considerando el auge y la exposición en los medios de comunicación, trabajos académicos y de investigación de ese ámbito del saber.
- Objetivos específicos:
 - Dar a conocer de una manera sistematizada el lenguaje propio de la Cultura Friki, así como los términos incorporados a la misma.
 - Poner a disposición una herramienta, un glosario sobre este tema, el cual no cuenta con antecedentes hasta el presente, para contribuir a nuevas investigaciones en centros de información, por ejemplo, bibliotecas y otras unidades de información.
 - Volver disponible en línea la información que resulte de esta investigación para ampliar su alcance y favorecer el acceso de manera gratuita utilizando una página web con el glosario y este proyecto de investigación a texto completo.
 - Contribuir a la literatura de la temática y del campo de la Terminología en particular con un trabajo original.

3. Justificación

La Cultura Friki es un fenómeno relativamente reciente. Tratándose de una expresión cultural, es importante que exista un registro organizado y normalizado sobre este tema.

Según el diccionario de la Real Academia Española (2016), el término coloquial friki proveniente de *freaky*, palabra en lengua inglesa que refiere a una persona u objeto pintoresco, raro, excéntrico y extravagante y, por otro lado, a una 'persona que practica desmesurada y obsesivamente una afición'.

Usualmente la persona friki está relacionada con la informática, tecnología, videojuegos, películas y series de televisión, libros, cómics, admiración por las culturas orientales, sobre todo el *anime* y el manga, la ciencia ficción, la fantasía, los juegos de rol o cartas específicas. Pero como el término define a la persona fanática, basta con considerarse afín a una de estas ramas como para ser parte de este mundillo. "El universo friki ni empieza en las cartas Magic ni acaba en Tolkien" (DELGADO, LOZANO, 2004, p. 97).

La mayoría de las personas afines a esta cultura oscilan entre la adolescencia y la juventud, pero este movimiento no delimita rango etario. Sin embargo, tiene sentido que la mayoría de los participantes de la cultura sean adolescentes, ya que se trata de una etapa de cambios, en la que hay vulnerabilidad y búsqueda de la verdadera identidad.

Para poder definir qué se entiende por Cultura Friki, se recurrió a investigar sobre qué es cultura, subcultura, tribu urbana y cultura juvenil.

Según la definición del Diccionario de la Real Academia Española, cultura es el 'conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.' y, además, 'conjunto de manifestaciones en que se expresa la vida tradicional de un pueblo'.

UNESCO (1982) declara:

La cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias; la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones y crea obras que lo trascienden.

BOAS (1947, p.166) expresa:

Puede definirse la cultura como la totalidad de las reacciones y actividades mentales y físicas que caracterizan la conducta de los individuos componentes de un grupo social, colectiva e individualmente, en relación a su ambiente natural, a otros grupos, a miembros del mismo grupo y de cada individuo hacia sí mismo. También incluye los productos de estas actividades y su función en la vida de los grupos.

Si bien la cultura tiene varias interpretaciones, dadas las definiciones expresadas en esta investigación, se puede considerar que la cultura tiene una intención de unificar a las personas con determinadas características genéricas, independientemente de los rasgos internos de cada individuo. En contraposición a esta idea, nacen los conceptos de subcultura, tribu urbana y cultura juvenil, entre otros.

Se introduce el concepto de subcultura con la intención de realizar una diferenciación para grupos más pequeños, de manera que puedan distinguirse entre ellos: “La mayoría [de las subculturas] no solo se diferencian entre ellas, sino que también se distinguen, toman distancia, se oponen y resignifican (aun integrándose) a una matriz cultural dominante” (FILARDO, 2007, p. 11).

También podemos entender subcultura como ‘un grupo más pequeño que una sociedad y se relaciona con la cultura más amplia en el sentido que acepta varias de las

normas de esta; pero la subcultura también se diferencia por tener algunas normas que le son propias' (MARTÍNEZ GARCÍA, 2014, p. 60).

TANIA ARCE CORTÉS (2008, p. 256) desarrolla en su artículo:

Históricamente la subcultura se ha utilizado de tres maneras. La primera empieza a ser empleada (PEARSON, 1994; ROBERTS, 1971) para describir un aspecto visual y un comportamiento que va a distinguir a los diferentes grupos. La segunda manera es cuando la sociología americana, la Escuela de Chicago, la utilizó para hacer referencia a una teoría de desviaciones que involucraban a los integrantes con personalidad criminal. La tercera se localiza en Inglaterra, a mediados de los años 70, cuando surge el Birmingham Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCS).

Un concepto vinculado al de subcultura es el de tribu urbana, que se distingue por su idea de distanciamiento con la formalidad y estructura del concepto subcultura, además de ser un fenómeno asociado a la juventud.

De manera más específica, el concepto tribu urbana, según el Diccionario de la Real Academia Española, como un uso coloquial de la palabra tribu, es un 'grupo social primitivo de un mismo origen, real o supuesto, cuyos miembros suelen tener en común usos y costumbres'.

También puede entenderse tribu urbana como 'grupo de jóvenes con entidad propia que observan una forma de vestir y vivir en común, con aficiones, formas de expresión, símbolos de identidad, actividades, reglas y rituales de admisión que giran en torno a una ideología o filosofía de vida' (MARTÍNEZ GARCÍA, 2014, p. 60).

Según Caffarelli, podemos entender como tribu urbana a 'grupos de jóvenes que construyen un conjunto de reglas propias, que les permiten distinguirse de otras agrupaciones y que además definen y comparten un territorio dentro de la ciudad, en la cual interactúan' (CAFFARELLI, 2008, p. 47).

En la bibliografía consultada se distingue el hecho de que las tribus urbanas tienen un inicio y un final concretos, y hay varias tribus nombradas que ya no se ven, como por

ejemplo los *floggers*. Como dice Tania Arce, es un concepto que permite justificar todas las expresiones efímeras que van y seguirán surgiendo con los años (ARCE, 2008, p. 267).

JOSÉ SÁNCHEZ GARCÍA (2010) menciona en su artículo que:

[...] el término “tribus urbanas”, acuñado por Maffesoli (1988), orienta la mirada hacia reagrupamientos de jóvenes surgidos en los grandes centros urbanos. Son nuevas formas de relaciones socioculturales calificadas por el autor de “neotribalismo”, caracterizado por la fluidez, la asociación puntual, la dispersión y la fragmentación. A las tribus y a estas nuevas formas de nomadismo las define su carácter de comunidad emocional, aunque sea efímera o de inscripción local, con o sin organización.

Si bien la Cultura Friki puede ser considerada en primera instancia como una tribu urbana, la sensación de volatilidad y poca duración de los grupos pertenecientes, la naturaleza caótica de cómo se conforman, sumado a que en estas y otras definiciones consultadas se menciona el territorio o espacio físico (particularmente las ciudades), se decide dentro de esta investigación situar a los frikis en un concepto más amplio.

Como señala FEIXA (1998, p. 84):

En un sentido amplio, las culturas juveniles se refieren a la manera en que las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados en el tiempo libre o en espacios intersticiales de la vida institucional.

También apunta MOLINA (2017, p. 1):

Las culturas juveniles se caracterizan por su diversidad de perspectivas. Nacen en el marco del apareamiento del posmodernismo, ya que este incluyó en su proceso el desligamiento de los individuos hacia las prácticas o ideologías comunes. Los numerosos grupos que las conforman pueden tener una misma afición, pero se distinguen por los modos de actuar u organizarse, razón por la que los jóvenes cuentan con diversas opciones al momento de escoger a qué grupo ingresar.

Tomando en cuenta estas y otras definiciones de cultura juvenil, se decide denominar Cultura Friki al colectivo de personas y características particulares estudiados en este trabajo.

Los recursos asociados a la Cultura Friki, destacando películas y series televisivas, muestran estereotipos con los que los participantes se sienten identificados, llevando a que los mismos reproduzcan el modelo, emulando a sus personajes preferidos. Si bien esto ha sucedido por mucho tiempo, el fácil acceso actual a Internet y a las redes sociales disminuye la brecha entre fanáticos, temporal y espacialmente, logrando que este fenómeno sea más global. Este vínculo tiene su fortaleza debido a que se trata mayoritariamente de adolescentes que suelen intentar destacarse, por lo que se separan del producto estándar para el que la sociedad los prepara.

De todas formas, si bien se suele relacionar este fenómeno con la adolescencia, en los últimos tiempos ha entrado en escena el adulto friki y se encuentra cada vez más presente. Aparecen personajes adultos en los recursos mencionados, como series de televisión, con los cuales los adultos pueden identificarse, dándoles entrada a esta cultura. Esto, unido a que en la adultez se cuenta con el capital para adquirir mercadería relacionada a la Cultura Friki, genera una mayor cantidad de este tipo de mercadería, la cual se fomenta debido al avance tecnológico, realizando compras en cualquier parte del mundo, teniendo como consecuencia directa el consumismo y con ello la activa participación de los adultos en los eventos de esta cultura.

Como menciona GARCÍA GARCÍA (2011, p. 170):

[...] en la primera década del siglo XXI hemos asistido a un renacimiento de la comedia adolescente de los ochenta, que eleva considerablemente la edad de los *geeks* y los *nerds*, convirtiéndolos en figuras “peterpanescas” que extienden su experiencia en el instituto más allá de la graduación.

Si bien el fanatismo ha existido siempre, Internet y la transmedialidad aumentan el consumo tanto de los recursos previamente nombrados como de mercadería asociada a dichos recursos:

[...] está demostrado que las cadenas de televisión sacan partido de los procesos

de identificación del espectador adolescente para vender sus productos. La figura del adolescente inadaptado, en concreto la del *geek* y el *nerd*, ha trascendido de las pantallas de cine y televisión a la moda como resultado de un proceso de iconización que reestructura estos modelos y los utiliza para vender la diferencia como tendencia (GARCÍA GARCÍA, 2011, p. 185-186).

Como afirma Camacho Quiroz (2013, p. 31):

[...] es indiscutible que muchas de las aficiones características de la subcultura friki, como los cómics, los libros de fantasía o ciencia ficción, los videojuegos, el cine de superhéroes, o incluso el *anime* y el *manga*, son día a día compartidas por más y más gente, y que el papel que han jugado las grandes corporaciones, el “mercado”, junto con sus dos grandes aliadas: la mercadotecnia y la publicidad, alrededor de este fenómeno, ha sido determinante.

Cada año en Uruguay se realizan eventos cada uno o dos meses que buscan reunir a todas las personas pertenecientes a esta cultura, a los cuales asisten entre 2.000 y 14.000 personas, dependiendo de cada convención.

Dentro de todas las convenciones en Uruguay, anualmente se realiza un evento denominado Montevideo Comics, del cual sus balances (de acceso público a través de su página web) muestran el notorio crecimiento de concurrencia. En 2008 tuvieron una participación aproximada de 3.000 personas, 25% más que el año precedente; además, hubo menciones del evento en ocho artículos de prensa nacional y en cinco de prensa internacional. En 2016 afirman haber tenido un público de 8.000 personas y una cobertura de prensa de más de 70 artículos en total.

También comentan: “De Pachamama al Auditorio Nacional del Sodre, de un proyecto entre amigos al mayor evento de cultura pop de Uruguay. Más de 50.000 personas han vivido la experiencia de Montevideo Comics (y vivieron para contarlo)”. (Balance 2016 Montevideo Comics, p.4).

En el caso de España, el fenómeno también se masifica, como dice CRISTINA MARTÍNEZ GARCÍA (s.d., p. 1):

También empieza a hacerse evidente que se trata de grupos bastante grandes (en España existen más de 250 tiendas especializadas, más de 200 clubes de rol, se celebran cientos de eventos frikis, existen más de 30 equipos de *jugger*, se celebran decenas de convocatorias de rol en vivo cada semana y existen miles de sitios web en castellano sobre temas frikis). Todo esto conlleva una consecuencia económica asociada al consumo de ocio y a las nuevas formas de consumo (venta en línea, *crowdfunding*, prosumismo).

Si bien el fenómeno es multicausal, se considera que en el mundo actual, donde el consumismo se divisa como algo natural en el ser humano, surgen ciertas culturas juveniles basadas en este principio, y los frikis son producto de esto.

Como menciona MARTÍNEZ GARCÍA (2014, p. 531):

Un aspecto común a muchos grupos humanos es la utilización de un estilo de comunicación concreto, un argot, o un conjunto de palabras y expresiones propias que contienen un significado profundo. Esta semiótica cultural, la forma en que tienen de comunicarse los diferentes grupos sociales o subculturas, es uno de sus principales elementos diferenciadores con respecto al resto de la sociedad y también uno de los más potentes aglutinantes del grupo. En el caso friki, la comunicación es fundamentalmente referencial –al igual que el humor o incluso la moda–; es referencial en el sentido de que hace alusión a las piezas de ocio y cultura comunes a los interlocutores, introduciendo palabras y expresiones de los juegos, novelas o películas que ven, trozos de diálogos, etc.

No es en ningún caso un lenguaje secreto ni existe una enseñanza de palabras concretas. La forma de aprender ese lenguaje es practicar las aficiones que se tienen en común y moverse en ambientes frikis. Existen algunas expresiones tremendamente extendidas y reconocibles, pero no son las únicas; cualquiera puede tomar una frase de una película, libro, etcétera, cualquier frase, y utilizarla como una expresión friki. La base es la referencia (MARTÍNEZ GARCÍA, 2014, p. 532).

Dados estos datos, se considera que esta cultura está cada vez más masificada e implantada en la sociedad. Pese a ser un fenómeno de las últimas décadas, con una fuerte explosión terminológica y bibliografía en auge, se ha encontrado muy escasa información ordenada y no se han hallado definiciones de los términos de uso común

formalmente creadas. El bibliotecólogo debe contar con determinadas competencias para la atención a sus usuarios y para el manejo de la información que recibe, busca y gestiona; entre ellas se destacan la comunicación para poder interactuar y contactarse eficazmente en cada contexto, conocimiento sobre el manejo ético y legal de la información, pensamiento crítico para el manejo de los recursos y organización para resolver los problemas basados en información desde su inicio hasta los resultados (PACIOS LOZANO, 2013, p. 16-17). El trabajo de los profesionales de la bibliotecología requiere de herramientas para poder gestionar toda la información, incluso cuando esta se encuentre de manera poco formal. En este sentido, se cree importante el desarrollo de instrumentos que aporten a esta formalización, pudiendo realizar la gestión mencionada de forma metódica para que finalmente el profesional pueda cumplir con su rol, que es que el usuario acceda a la información que necesita.

Los términos presentados en este trabajo fueron naciendo dentro de la cultura mencionada y actualmente se encuentran en crecimiento, así como en un uso cada vez más masivo y popular: la cultura se propaga a la vez que se construye, se adhieren participantes, surgen nuevas actividades y conceptos que manejar; por esto cabe destacar que el resultado de este trabajo no es definitivo, ya que surgen nuevos términos y actualizaciones de los ya existentes de forma constante.

Es destacable que hay un gran porcentaje de palabras nacidas en los idiomas inglés y japonés, adoptadas por esta subcultura a nivel internacional:

Entre los frikis es tremendamente común encontrar préstamos del inglés. Se justifica su uso como palabras que hacen referencia a realidades que no tienen traducción, términos informáticos, del mundo de las comunicaciones, palabras de series películas, juegos y escritos, pero verdaderamente la cantidad de palabras en inglés es enorme y el hecho de que los frikis consideren este lenguaje el normal y el que utilizaría cualquier persona de su misma edad es sorprendente y nos recuerda a su opinión sobre las nuevas tecnologías. También encontramos préstamos de otros idiomas, principalmente el japonés, sobre todo en el caso de la rama *otaku*, pero nunca en tal cuantía como las expresiones en inglés (MARTÍNEZ GARCÍA; 2014, pp. 534-535).

Internet y las redes sociales han logrado que esta cultura se haya construido,

desarrollado, masificado y perdurado en el tiempo, ya que permite el acceso a documentos como cómics, *animes*, series y películas de una manera casi instantánea.

Si bien existe información sobre el tema, no existen bibliotecas especializadas ni material normalizado sobre la terminología de la Cultura Friki. Durante la elección del tema y creación del corpus de este trabajo se realizaron búsquedas en Google y Google Académico, además de otras bases de datos académicas como Timbó.

En las búsquedas libres en Internet, el resultado visible fue que si bien existe información disponible, la misma es expresada en forma de conocimiento popular y no se encuentra fundamentada con trabajos metodológicos. Por ejemplo, en foros en los que se manifiesta el uso de términos sin una mayor explicación, dando por sobreentendido que los participantes comprenden el significado de los mismos.

Sin embargo, se encontraron unos pocos trabajos académicos que ofrecen información sobre la Cultura Friki de manera uniforme y clara, y tres de ellos se encuentran citados en la bibliografía y en el corpus:

- *Léxico de la Cultura Friki del Distrito Federal*, proyecto realizado en la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México, 2015.
- *La realidad de los gamers y los gamers en la realidad: una aproximación cualitativa*, tesis de grado realizada en la Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de la República, 2016.
- *La búsqueda de nuevos valores, referentes y modelos en un mundo líquido: el refugio de la Cultura Friki en España*, tesis doctoral realizada en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociología León XIII, Universidad Pontificia de Salamanca, 2014.

Estos trabajos fueron realizados en el marco de una asignatura universitaria para la obtención de una licenciatura y en la obtención de un grado doctoral en el último de los casos. Se utilizaron en esta investigación debido a que, si bien tratan la Cultura Friki como fenómeno social, incluyen glosarios para mejorar el entendimiento del lector, pero sin seguir un método relacionado a la Terminología y la construcción metodológica de definiciones. Esto apoya el objetivo general de este trabajo, ya que queda manifiesta la falta de material de este tipo.

Por otro lado, es importante mencionar que no solo se utilizan términos que sean palabras, de forma simple o compuesta, sino que es muy popular el uso de siglas en esta cultura:

También influye mucho en ellos el estilo de comunicación en Internet, del que extraen las abreviaturas y emoticonos, o los memes. Estas expresiones han colonizado el terreno de lo verbal, de tal manera que es normal pronunciar en voz alta la abreviatura popular de una expresión, en lugar de la propia expresión, incluso cuando pronunciarlo así requiera más esfuerzo. Algunos ejemplos pueden ser *WTF*, *LOL*, *AFK*, *OMG* (MARTÍNEZ GARCÍA, 2014, p. 534).

Entre los participantes hay un manejo diario de este vocabulario, el cual se nutre y forja constantemente. Por tanto, a través de la realización de este trabajo, se pretende ofrecer una herramienta de consulta tanto para los adeptos a la cultura como para las personas ajenas a la misma, dando a conocer el lenguaje utilizado, contribuyendo así a la literatura sobre el tema, poniendo a disposición la información en línea para un mayor alcance.

4. Marco teórico

Las personas han tenido la necesidad de registrar el conocimiento, sobre todo desde que las sociedades se han vuelto más complejas, y se buscó en la escritura una forma de organización, por ejemplo, administrativa y económica (BARBIER, 2015). A través de la escritura se ha cumplido este propósito. En el comienzo de esta nueva forma en la que el conocimiento se registra y no solo se comunica oralmente, se ponía a disposición la información en piedra, recurso que no era transportable. Luego, para poder trasladarlo, comenzó a utilizarse la arcilla en forma de tabletas y, a grandes rasgos, posteriormente el papiro en forma de rollo y después códice, llamado códex (hojas unidas dentro de una misma encuadernación), y en el siglo XV el surgimiento de la imprenta. Posteriormente se llega a lo que actualmente se conoce como libro, en papel, y actualmente se encuentra en otro nivel, con la llegada de la era digital y el libro electrónico.

La sociedad se ha dividido consciente e inconscientemente desde siempre. Los grupos sociales se crean en un principio a partir de la ubicación geográfica, y luego a partir del conocimiento sobre los intereses personales y aficiones, así como la curiosidad e interés de las personas que los forman y actualmente también a través de las tecnologías de información y comunicación (de ahora en más TIC), sobre todo en las redes sociales.

Cada individuo, en su plano social, constantemente recibe, entrega, intercambia y debate información. A partir de esta, unida a las experiencias vividas, genera conocimiento.

Con la invención de Internet y su uso cada vez más naturalizado, sumado al conocimiento registrado de manera digital, es que las TIC alcanzan su esplendor. En nuestros tiempos, la existencia de las TIC no solo hace posibles algunos nuevos medios de registro (tales como videos o fotografías a un nivel de acceso amplio), sino que contribuye a que dichos registros se compartan de manera más eficiente y rápida y se procesen de igual manera.

El conocimiento adquiere un mayor valor, así como legitimidad, una vez compartido en el

ámbito social, donde es practicado y aplicado. En las redes sociales, este fenómeno puede ser discutible, ya que la información no pasa necesariamente por alguna revisión que la avale, así como pasa con las plataformas colaborativas. Esto ocurre porque en estas herramientas la información puede ser manipulable y es posible que se agregue información falsa o que no sea consistente, ya que en la edición puede participar más de una persona (MAS-BLEDA, AGUILLO, 2015, p. 162).

Mediante las herramientas colaborativas, tanto la creación de los contenidos en las TIC como la forma de acceso han cambiado. Se trata de sitios web en los cuales los usuarios pueden ingresar y realizar modificaciones del contenido. La gama de webs colaborativas es amplia, por lo que sus objetivos pueden ser diferentes. Por ejemplo, existe UrbanDictionary, que se dedica a proveer definiciones de palabras o expresiones del idioma inglés. Las definiciones están realizadas por distintos usuarios; en dicha web se votan las definiciones positiva o negativamente, de manera que la mejor valorada quede en primer lugar, por ser más completa o por ajustarse mejor al concepto que las personas tienen sobre el término o expresión.

Otro ejemplo es Wikipedia, cuyo objetivo es brindar artículos referentes a todas las áreas del conocimiento. Cualquier persona puede crear un usuario y colaborar en la redacción de los artículos, aportando datos y corrigiendo la información ingresada. Si bien es colaborativo y anónimo, las exigencias van aumentando, ya que se solicita que se incluyan fuentes consultadas a modo de bibliografía.

Si bien las herramientas colaborativas surgen por la necesidad de información de usuarios que no encuentran lo que buscan, esto muchas veces deriva en que no se creen trabajos académicos o formales respecto a ciertos temas. De todas maneras, es claro que el acceso a la información es más sencillo si existe una versión electrónica, además de lograr un mayor alcance, y de forma más fácil, que con una versión física.

Como profesionales de la información, los bibliotecólogos deben brindar herramientas a los usuarios para que recuperen la información que necesitan, tanto a través de la alfabetización informacional de los usuarios como en la proporción de herramientas que los ayuden a alcanzar su objetivo. Para que esto suceda de manera exitosa, crean herramientas que colaboran con este fin, cumpliendo el papel de mediadores entre la información y el usuario. Ejemplos de esto son los tesauros, los

glosarios, sistemas de clasificación y listas de encabezamiento de materia.

En este caso, se decidió realizar un glosario que recoja las definiciones más utilizadas en la Cultura Friki. Se entiende glosario como 'repertorio de dimensiones relativamente circunscriptas, que define o explica términos de un léxico especializado (científico, técnico, profesional, jergal, etc.), o de un conjunto de voces temáticamente vinculadas, poco usuales o antiguas' (BARITÉ et al., 2015, p. 80).

Se decidió presentar la información creada en forma de glosario debido a que define términos especializados de forma limitada. Dado que el producto final está dirigido a personas que no forman parte de la Cultura Friki, es importante que las definiciones sean comprensibles y claras. La presencia de este producto en bibliotecas puede cumplir la función de herramienta de consulta o referencia con respecto a otros textos o bibliografías. Ya que está disponible una versión electrónica, la función de consulta se amplía.

Se trabajó con los términos como unidades, se realizó el trabajo de forma metódica y ordenada, y además se tuvo en cuenta que no se encontraron otros registros organizados o normalizados sobre este tema. Esta investigación puede convertirse también en herramienta para la creación de otras tales como tesauros o para facilitar la indización de textos u otros materiales referentes al tema estudiado.

Además del uso que puede darle un usuario en consulta o un profesional de la información como base en la ejecución de sus tareas, también puede utilizarse como fuente para investigaciones relacionadas al tema de estudio en el presente trabajo.

En cuanto a la utilización del vocabulario en redes sociales en el ámbito friki, sobre todo en foros, es posible ver que los términos se repiten y se utilizan con un significado tácito y sobreentendido. Este conocimiento necesita ser sistematizado y dicha necesidad de las personas se ve reflejada en la creación de plataformas de edición y participación colectiva.

Por ser una cultura juvenil, además, los términos son generalmente vulgarismos, entendiendo vulgarismo como 'término que se origina dentro de una subcultura o un grupo

social en particular' (BARITÉ et al., 2015, p. 162), y forman parte de la jerga, entendiendo jerga como 'variedad lingüística compartida por un grupo restringido de personas que tienen en común un referente (la edad, la ocupación, un ámbito social). Generalmente, la jerga surge con la finalidad de excluir a aquellos que están fuera del referente, lo que refuerza el sentimiento de pertenencia y de identidad del grupo' (BARITÉ et al., 2015, p. 91). Esto contribuye al sentimiento de pertenencia de los miembros de la cultura, aumentando la identificación de los mismos. Por ejemplo, el lenguaje utilizado dentro de la Cultura Friki pone de manifiesto las aficiones de la persona que se expresa, sea hablando o por escrito, y esto genera cierta camaradería hacia otra persona que las comparta.

5. Metodología

Se trata de una investigación de carácter descriptivo, ya que se aboca a la realidad de una comunidad; esto es un análisis de “todos o algunos de sus principales elementos y caracteres de interés científico” (SIERRA BRAVO, 1986, p. 114). Es además una investigación cualitativa, con componentes cuantitativos.

El análisis de datos cualitativos presenta un importante desafío para los investigadores sociales, dado que implica sistematizar grandes cantidades de datos, tales como transcripciones textuales de entrevistas, relatos biográficos, narraciones, entre otros. Dicha sistematización implica el desarrollo de un modelo analítico, con una estructura y un formato que pueda ser replicable en ambos casos y que permita un análisis minucioso, tendiente a capturar el sentido que la acción social tiene para los actores en estudio (ARROYO, SADABA, 2012, p. 19).

Se decidió, además de crear el glosario y ponerlo en disposición en su versión impresa, generar una versión electrónica de acceso libre. Se discutió inicialmente si proponer una página web o una *wiki*. La razón principal por la cual se decidió crear una web es que no se trata de una herramienta colaborativa. En caso de haber elegido realizar la *wiki*, hubiera sido necesario un control y un manejo activos. El principal objetivo es poner a disposición la información generada, sin tener la intención, al menos por el momento, de realizar constantes actualizaciones, cambios y controles.

La metodología utilizada fue la siguiente:

- A- elección de especialistas en el tema y entrevista;
- B- elección del corpus para respaldar por medio de garantía literaria los términos a definir;
- C- selección de términos;
- D- organización de los términos en un árbol de dominio;
- E- creación de ficha terminológica por término y la realización de las definiciones;
- F- inclusión de referencias de Véase además (V.a.).

En la etapa A se seleccionaron diez referentes dentro de la Cultura Friki uruguaya. Se le dio especial importancia a la participación de especialistas debido a que se trata de un fenómeno, en su mayor parte, informal. Acceder a información provista por ellos

resultó de gran ayuda para la comprensión de distintas cuestiones sobre la Cultura Friki, por ejemplo, ciertas percepciones personales que están relacionadas con qué significa ser friki. Fueron elegidos por su activa participación en la Cultura Friki en nuestro país y por su gran conocimiento sobre la misma, así como también por ser reconocidos dentro de la comunidad. En el Apéndice IV se encuentran las entrevistas y datos sobre los entrevistados.

Esto puede ser considerado como garantía académica, aunque no exista academia propiamente dicha en esta área del conocimiento, o como garantía de uso. Como garantía académica se entiende “la opinión experta aportada al proceso de selección de términos de indización y a la identificación de sus relaciones [...]” (BARITÉ et al., 2015, p. 77). La garantía de uso, enmarcada dentro de la garantía de usuario, “propone la selección de los términos de indización tomando en consideración el uso frecuente que los usuarios realizan de ellos en consultas [...]” (BARITÉ et al., 2015, p. 77).

A continuación, la etapa B, que consistió en la elección del corpus. Se utilizaron materiales electrónicos e impresos, teniendo como criterios principales de selección la formalidad (considerados formales aquellos materiales que cuentan con respaldo académico), a quién corresponde la autoría (teniendo en cuenta el prestigio o la afiliación institucional) y su actualidad. Se realizaron búsquedas libres en Internet, en Google Académico y en el sistema de bibliotecas de la Universidad de la República. Esta cultura tiene una particularidad: las voces que representan los conceptos son provenientes de diversos idiomas; esto deriva en la gran presencia de términos en calidad de préstamo. Los términos utilizados en estas búsquedas fueron en inglés y en español, incluyendo principalmente la palabra “friki” o “*freaky*” y añadiendo otros que pudieran acotar los resultados, sobre la base de que la información posteriormente se organizaría en facetas del árbol de dominio; por ejemplo, “moda alternativa”, “*cosplay*” (como actividad) y “juegos” o “*gamers*” (como categoría). Además se utilizaron diccionarios de la lengua en español y en inglés, ya que por la ausencia de términos en español que definan los conceptos, se eligen términos en otros idiomas, así como manuales de distintos juegos que se repetían en las distintas fuentes. Otras fuentes que fueron utilizadas debido a su valor, en cuanto a la información sobre distintos términos, fueron artículos de revistas de entretenimiento o libros que tampoco entran dentro de la categoría de académicos.

Se entiende corpus, en palabras de Cabré, como “el conjunto de documentos que

permite establecer la lista de términos del trabajo; debe fijarse muy cuidadosamente, porque al constituir una base de detección de las unidades terminológicas, condicionará muy directamente los resultados finales” (CABRÉ, 1993, p. 298). El corpus es la garantía literaria de este trabajo y se encuentra en el Apéndice I.

Según BARITÉ (et al. 2015, p. 78), la garantía literaria es:

Uno de los principios de los sistemas de organización del conocimiento, el cual enuncia que todo término que se incorpore a una tabla de clasificación o cualquier otra estructura de conceptos debe estar respaldado en la documentación, antes que en consideraciones o postulados teóricos.

En la elección de los elementos que conforman el corpus fue necesario realizar una categorización de las fuentes. Debido a la cantidad de fuentes y la heterogeneidad de los términos, se realizó la siguiente categorización, ordenada según su valor:

1. diccionarios (en español y en inglés);
2. trabajos académicos (libros o artículos);
3. páginas oficiales (algunos términos refieren a actividades o productos que cuentan con este recurso).

Esta categorización sirvió para priorizar la selección de fuentes dentro de la creación de la ficha terminológica de cada término.

Hubo un inconveniente importante a la hora de la selección del corpus que no fue previsto en el momento del planteo de la metodología, por lo que fue necesario realizar algunos cambios. Quedó en evidencia que son realmente escasos los materiales que pueden consultarse sobre cada término, en cuanto a su claridad y sobre todo formalidad, que hacen a su confiabilidad; la producción académica respecto a la Cultura Friki, como se mencionó previamente, es muy escasa, y la inclusión de su terminología es circunstancial, es decir que no se centran en eso.

Además, debido a la variedad de fuentes que finalmente formaron el corpus, el mismo fue revisado y modificado más de una vez durante el proceso de creación de las fichas terminológicas y las definiciones originales. Esto dificultó cada decisión de considerar o no algunas fuentes. La mayoría de las mismas contienen la definición de uno o pocos términos a consultar y tampoco contienen definiciones muy completas ni muy

claras.

En el inicio de esta investigación se planteó utilizar como criterio de garantía literaria cinco fuentes para la justificación de la existencia de cada término. Debido al problema mencionado anteriormente, fue necesario disminuir en algunos casos la cantidad de fuentes por término, estableciendo como mínimo dos fuentes (en tanto la información fuera clara y consistente entre las mismas), ya que no fue posible conseguir la cantidad pensada inicialmente.

Debido a la dispersión de la información y la realización de las búsquedas según la metodología comentada, el corpus tuvo como resultado un total de 98 entradas.

Otra dificultad no prevista fue que algunos términos solo se encuentran mencionados, pero son tratados sin definirse, ya que los autores de las fuentes utilizadas presuponen que se entiende su significado.

Durante las etapas A y B, queda de manifiesto la elección de que la investigación debía basarse en las garantías de uso, académica y literaria. Se entiende que en este tema en particular se trata de la mejor opción, debido tanto a la informalidad y la poca existencia de fuentes formales, como por la existencia de una “academia” no definida como tal, así como por el uso extendido de su terminología.

En la etapa C, se seleccionaron los términos que forman parte del árbol de dominio. La elección fue hecha principalmente en base a su aparición repetida en las entrevistas a los referentes y luego por su aparición en las fuentes. En cuanto a la aparición de los términos en las entrevistas, puede consultarse la información en el Apéndice IV, en la última pregunta de cada entrevista. También fue tomado en cuenta el conocimiento previo sobre la temática de las coautoras, lo que implica que se trata de términos que son importantes dentro del grupo temático, es decir, de cada faceta.

Posteriormente, en la etapa D, se organizaron los términos teniendo como resultado el árbol de dominio, donde los términos se agrupan. Se decidió ordenar los términos de forma temática o sistemática, teniendo en cuenta el concepto; y dentro de cada faceta, se siguió el orden alfabético. El mismo se encuentra ubicado en el Apéndice

II.

Inicialmente, se había planteado como objetivo definir todos los términos que formaran parte del árbol de dominio. Debido a la gran cantidad de términos que conforman dicho árbol, se decidió limitar el número y definir 53 términos para conformar el glosario, los cuales son los más representativos. En el modelo de entrevista entregado a los entrevistados, se incluyó el pedido de realización de una lista de 15 términos que consideren propios de la Cultura Friki. La selección de esos 53 términos se hizo teniendo en cuenta la frecuencia de aparición de estos en las entrevistas realizadas a expertos en el tema, es decir que se incluyeron los términos más repetidos. Otro criterio complementario de selección fue incluir términos de todas las facetas del árbol para que cada faceta quedara representada en el glosario, dando una visión amplia en el producto final. En el Apéndice II, donde se encuentra el árbol de dominio, es posible ver los términos definidos de manera resaltada. Las entrevistas pueden consultarse en el Apéndice IV.

A continuación, en la etapa E, se procedió a la creación de una ficha terminológica por cada término a definir. La ficha terminológica es el instrumento que permite ordenar la información extraída del corpus, a fin de manejar los datos de manera más organizada y poder plantear las definiciones originales. En la ficha terminológica, se tomó en cuenta la siguiente información de cada definición: término en español, término en inglés, término en japonés, enunciado esencial, enunciados accidentales, enunciados informativos, enunciados relacionales, garantía literaria, disponibilidad en Internet de dicha garantía, nota histórica, y observaciones. Ejemplos de fichas terminológicas pueden ser encontrados en el Apéndice III.

Idiomáticamente, como se comentó previamente, no existieron limitaciones para la selección debido a que la mayoría de los términos provienen del japonés y del inglés, en el caso de los términos en japonés escritos en *rōmaji*, que es la lengua japonesa escrita con letras romanas o latinas, por lo que si bien las definiciones se encuentran expuestas en español, el resultado es monolingüe a excepción de algunos términos (por ejemplo, *blogger*).

También encontramos préstamos de otros idiomas, principalmente el japonés,

sobre todo en el caso de la rama *otaku*, pero nunca en tal cuantía como las expresiones en inglés. Respecto a los idiomas inventados (élfico, klingon), conocerlos enteramente es muy poco frecuente, aunque sí resulta normal conocer alguna palabra o expresión propia de una película o libro (MARTÍNEZ GARCÍA, 2014, p. 534).

Si bien en un principio se creyó que era importante elaborar la definición del término que define cada faceta, hay dos de estos que fueron elegidos del lenguaje natural para englobar términos que debían aparecer en un mismo grupo, que son “términos genéricos” y “modas alternativas”, los cuales no se definieron.

Cabe destacar que, aunque se incluyen términos simples, también hay términos compuestos y siglas, entendiendo término simple como aquel ‘constituido por una sola palabra que representa a una única noción’ (BARITÉ et al., 2015, p. 154); término compuesto como aquel que ‘corresponde a una sola noción, pero que está constituido por más de una palabra’ (BARITÉ et al., 2015, p. 153); y sigla como ‘forma de abreviación consistente en la formación de una expresión mediante la suma de las letras o las sílabas iniciales de palabras; no debe ser utilizada como término, descriptor o encabezamiento, excepto cuando sea ampliamente usada, se reconozca fácilmente dentro del campo de conocimiento correspondiente y la forma completa se utilice raramente o su significado sea desconocido’ (BARITÉ et al., 2015, p. 139).

La construcción de las definiciones se realizó con la mayor precisión posible y estas son originales. Fueron realizadas por intensión, tomando como base la información del corpus y su organización en las fichas terminológicas. Que las definiciones sean realizadas por intensión implica que el resultado es compuesto por una frase esencial sobre el concepto a definir, más uno o más enunciados específicos o característicos. El primer enunciado establece el género en el que se ubica el objeto definido y cada uno de los enunciados siguientes, un atributo que constituye una diferencia específica respecto a otros objetos.

El ordenamiento de los recursos incluidos en el corpus es según el orden de su uso cronológicamente considerado, identificando cada recurso con un número en orden ascendente precedido por una “F”, que se refiere a fuente. Todas las fuentes del corpus

fueron utilizadas tanto para la identificación de los términos como para la búsqueda de sus definiciones. Por ejemplo, el segundo recurso utilizado es el *Diccionario de la lengua española*, por lo que su identificación en la ficha terminológica, cuando corresponde, es “F2”:

“F2: Diccionario de la lengua.

©Real Academia Española, 2019 [consulta: enero 2019]. Disponible en: <https://dle.rae.es/>”

Se incluyen imágenes representativas para la mejor comprensión del concepto. Las imágenes fueron seleccionadas para que representen el término y se tuvo en cuenta especialmente que tuvieran licencia Creative Commons, ya que esta ayuda a combatir el plagio. En el Apéndice V, se encuentra la información sobre el origen de cada imagen.

Finalmente, en la etapa F, se procedió a agregar referencias de Véase además. Las referencias V. a. fueron agregadas, tanto en la versión impresa como en la digital, en los casos en los que un término se relaciona directamente con otro, jerárquicamente, dentro de una faceta.

Se intentó que el resultado sea lo más inteligible, adecuado y conciso posible.

Luego de la realización del glosario en sí mismo, se procedió a la creación de la página web en la que se muestra el resultado en formato virtual. En la elección de la plataforma en la que fue hecha, se tomaron en cuenta factores relacionados a la gratuidad del servicio, la variedad de plantillas con las que trabajar y la sencillez en el momento de la edición. Con base en los criterios mencionados, la plataforma elegida fue Wordpress, a la cual se accede mediante el siguiente enlace:

<https://es.wordpress.com/>

Para ello fue necesaria la creación de un usuario en el sitio y, a partir de allí, se procedió al ingreso de datos. En el proceso se incluyeron las imágenes representativas de los términos y referencias de Véase además.

Para ingresar a la web, en la que además del glosario se puede encontrar el trabajo final de grado a texto completo, no se solicita inicio de sesión, lo que permite el libre acceso y puede visitarse en el siguiente enlace:

En el Apéndice VI, pueden verse imágenes sobre la creación y detalles de la versión digital.

Se decidió que el diseño web sea empático con la temática del glosario, bajo una paleta de colores otoñales, con el fin de que la visualización sea amena. La imagen de fondo fue seleccionada dentro de la licencia Creative Commons, sobre una figura original de la marca Nendoroid del personaje Konata Izumi de la emblemática serie *Lucky Star*. En el caso de la versión para móviles, se respetan los colores anteriormente mencionados (Apéndice VI; Imagen 1).

En cuanto al logo, se tomó en cuenta la idea de los globos o burbujas de diálogo propias de los cómics y mangas bajo el mismo concepto de mantener la estética dentro de la temática tratada (Apéndice VI; Imagen 2).

Al entrar al sitio web, se visualizan las cuatro partes que se consideraron importantes para el buen funcionamiento y credibilidad de la herramienta. El Glosario Alfabético para la rápida consulta, la investigación a texto completo, el contacto con las autoras y Sobre esta investigación, donde se expone el resumen de la misma (Apéndice VI; Imagen 3). Dentro de Wordpress, estas facetas son denominadas como “Páginas del sitio” (Apéndice VI; Imagen 4).

Se decidió que por defecto se muestre abierto el glosario, donde los términos están ordenados de forma creciente alfabéticamente, con el fin de que se pueda realizar una consulta rápida (Apéndice VI; Imagen 5). Se puede clicar sobre cada término permitiendo el acceso a la definición completa, junto con su imagen representativa y término relacionado.

Dentro de cada término, se ve la definición completa junto con los términos relacionados, en los casos que se consideraron necesarios, y debajo, la imagen representativa junto con su enlace original (Apéndice VI; Imagen 6).

Para el ingreso de las definiciones de los términos se realizaron entradas

independientes al blog. Cada una de ellas se utilizó posteriormente para agregar en cada término de la entrada denominada glosario alfabético (Apéndice VI; Imagen 7).

Wordpress da la posibilidad de ingresar a su editor de dos modos, nuevo o clásico. Se utilizó en todos los casos el editor clásico ya que es similar al método tradicional de posteo en foros, ingresos a blogs, etcétera (Apéndice VI; Imagen 8). Dentro del editor se puede cambiar el tamaño de letra, color, formato, agregar imágenes, enlaces y más. Además, permite categorizar cada entrada para que se mantenga relacionada con los términos deseados, por lo que se optó por relacionar cada rama con su término superior dentro del árbol de dominio.

La gran sencillez del sistema de Wordpress facilitó en gran medida la realización de la web, como por ejemplo al momento de enlazar los términos de V.a., ya que al momento de realizarlo, se muestra el contenido ya publicado en una *pick list* para poder seleccionar directamente sin tener conocimiento del enlace completo (Apéndice VI; Imagen 9).

Se destaca también la buena dinámica que se visualiza gracias al sector Categorías, en el que, luego de acceder al término de interés, se muestran opciones relacionadas para que el internauta pueda adentrarse más en cada faceta (Apéndice VI; Imagen 10).

La plataforma elegida permitió una construcción creativa y de fácil entendimiento sin la necesidad de contar con un profesional en diseño gráfico y áreas relacionadas.

6. Glosario

501st Legion: También llamada Legión 501 o Vader's Fist. Organización de personas que se dedica a utilizar trajes de los personajes del Lado Oscuro de *Star Wars*. Como grupo se conformaron en el año 1997. Está formada por fanáticos de la saga.

Aunque se los identifica principalmente por usar los trajes de *Stormtroopers* o Tropas de Asalto, también utilizan trajes de otros villanos de la saga. Además son conocidos por realizar trabajos de voluntariado.

V.a. *Fandom*.



AFK: Sigla en lengua inglesa, *away from keyboard*, lejos del teclado. Es utilizada en juegos en línea para informar a los demás jugadores que se estará ausente por un período corto de tiempo.

V.a. *Gamer*.



Arcade: 1. Tipo de videojuego simple y repetitivo, básico, en el que hay que resolver un problema establecido desde el inicio. Tuvo especial popularidad en la década de 1980. 2. Máquina de videojuegos, situada en lugares recreativos, donde se juegan juegos basados en la habilidad del jugador. 3. Lugar donde se encuentran máquinas electrónicas o mecánicas para jugar videojuegos a los que se accede de forma paga.

V.a. Gamer.



Blogger: 1. En español, bloguero-ra. Individuo que crea, gestiona y escribe regularmente material en un blog. 2. Servicio de blogs actualmente comprado por la la empresa *Google*.

V.a. *Geek*.



Booster pack: En lengua inglesa. Paquete que contiene cartas de un juego de cartas intercambiables. Suele contener pocas cartas, son aleatorias, y quien las compra las agrega a su colección.

V.a. TCG.



Brony: Acrónimo de las palabras *brother* y *pony*, en lengua inglesa, haciendo referencia a 'hermano pony'. Personas adultas, generalmente de género masculino, fans de *Mi Pequeño Pony: La magia de la amistad*. El término surge a principios del siglo XXI e inicialmente se refería a los fans tanto masculinos como femeninos.

V.a. *Fandom*.



Cartas Magic: Juego de cartas coleccionables. Se lo conoce también como Magic: The Gathering, MTG, Magic: El encuentro y Magic. Tiene personajes mitológicos e históricos y puede ser jugado de forma física o en línea.

Las cartas se compran, coleccionan e intercambian, pudiendo jugar dos o más jugadores cada partida. Tienen cinco colores diferentes y cada color tiende a establecer la partida de diferente manera, es decir, si la estrategia de juego para el jugador será ataque masivo, control, destrucción, curación o ataque rápido. La modalidad de juego la decide el jugador al crear su mazo de cartas, en la elección de las mismas, pudiendo combinar estrategias.

Fue diseñado en 1993 por el profesor de Matemática Richard Garfield y es comercializado por la empresa Wizard of the Coast.

V.a. TCG.



Cartas Yu-Gi-Oh!: Juego de cartas coleccionables. Se lo conoce también como Yugi-oh o Yu Gi Oh. Está basado en el dibujo animado japonés *Yu-Gi-Oh!*.

El objetivo del juego es reducir los puntos de vida del oponente a cero. Cada jugador cuenta con un mazo de cartas que ha construido previamente. A la partida se le llama duelo y puede ser jugado contra una persona, varias personas o un equipo.

V.a. TCG.



Chibi: Versión de un personaje de forma pequeña o infantil. Puede ser realizado con el objetivo de mostrar emociones, como vergüenza o dulzura.

V.a. *Otaku.*



Cosmake: Acrónimo de las palabras *costume* y *make*, en lengua inglesa; hace referencia a la confección de un disfraz. Es la creación tanto de la vestimenta como de otros accesorios para la caracterización de un personaje preferido específico para llevar a cabo el *cosplay*.

V.a. *Cosplay*.



Cosplay: Acrónimo de las palabras *costume* y *player*, en lengua inglesa; hace referencia a juego de disfraces. Es la caracterización de un personaje por medio de un disfraz, maquillaje y otros accesorios. Se trata del proceso por el cual una persona se disfraza, y caracteriza al personaje, también por medio de la imitación, así como el resultado final. Están inspirados en personajes de libros, películas, cómics, series de televisión, juegos de mesa, de ordenador o de rol, *anime*, ciencia ficción, entre otras. Quienes practican esta caracterización son llamados *cosplayers*. La práctica surge en Japón en la década de 1970 y el término surge en la década de 1990.



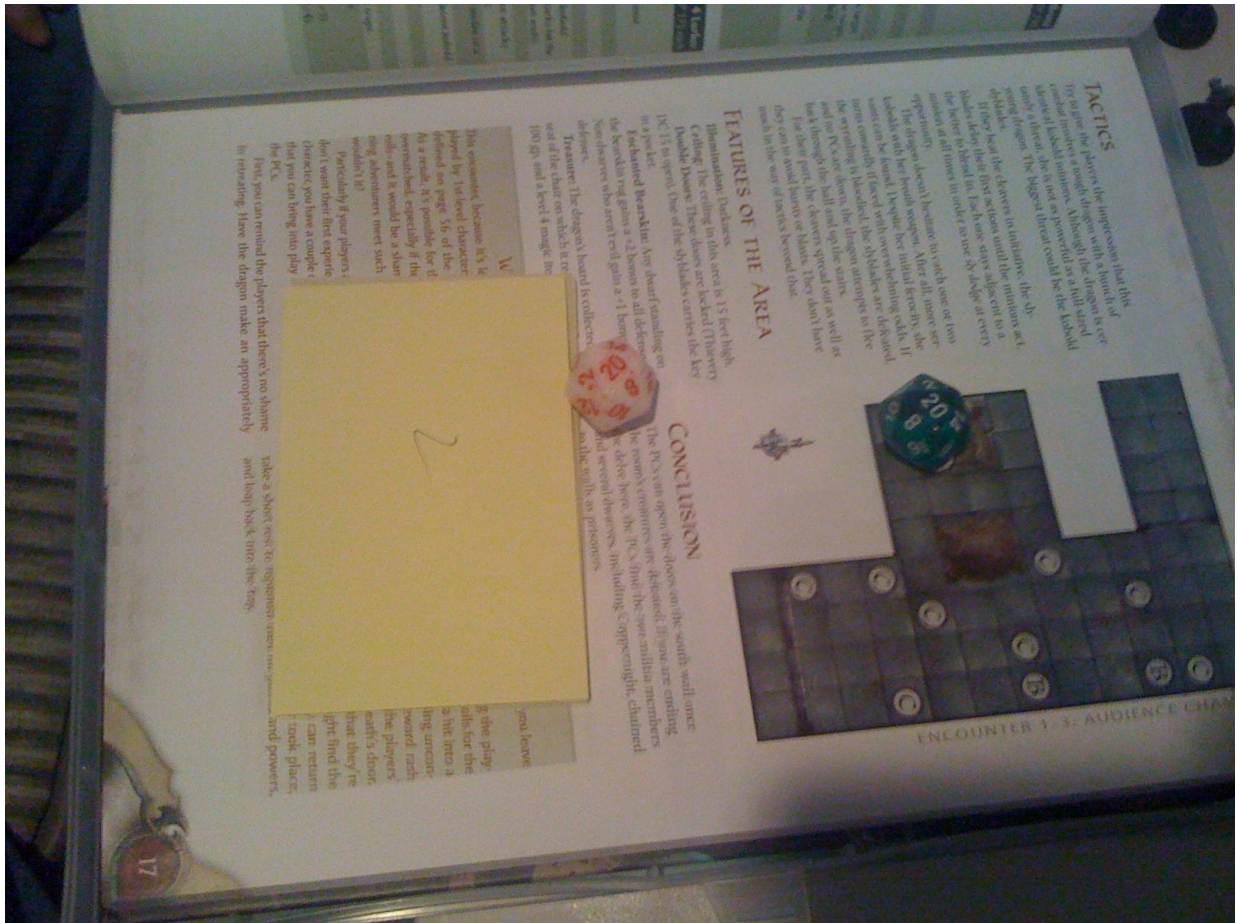
Cosplayer. Persona que se viste, maquilla, confecciona su disfraz y busca caracterizar a sus personajes favoritos específicos, traídos de *animés*, mangas, películas, series, videojuegos, y otros.

V.a. Cosplay.



Crítico: Denominación que se le da a un lanzamiento de dado cuando se obtiene el máximo, generalmente 20, en un juego de rol. Cuando se logra un tiro crítico, aquello que se está intentando hacer resulta de la mejor manera.

V.a. Juego de rol.



Crossplay: Variante del *cosplay*. Es la práctica en la que se caracteriza un personaje, proveniente de manga, *anime*, película, libro, videojuego u otros, con la peculiaridad de que el personaje es de un género distinto a la persona que realiza la caracterización, donde prima la representación del género del personaje.

V.a. *Cosplay*.



Cyberpunk: Género de la ciencia ficción que se desarrolla en un mundo donde la tecnología de computadoras ha avanzado enormemente y la sociedad es distópica.



D20: Dado de 20 caras. Es utilizado en los juegos de rol para determinar un espectro de éxito o fallo.

V.a. Juego de rol.



D&D: Sigla en lengua inglesa, *Dungeons and Dragons*; en español, *Calabozos y Dragones*. Juego de rol grupal. Es jugado a través de la imaginación, se sitúa en un ambiente parecido al de la Edad Media, pero en una versión fantástica, donde se lleva a cabo la aventura épica. El devenir de los hechos es llevado por el *Master*, quien guía a los demás participantes denominados "héroes", los cuales representan cada uno a un personaje. Es el *Master* quien comunica las tareas y los obstáculos y ofrece recompensas para que los héroes avancen en la trama. Se juega en equipo y el principal objetivo es atravesar las aventuras y divertirse en el proceso.

V.a. *Juego de rol.*



Decora: Estilo o moda alternativa. Se caracteriza por el exceso de accesorios, los cuales son alegres, de muchos colores, por ejemplo, de plástico o peludos; algunos generan ruido con el movimiento de la persona. Principalmente, sus representantes son jóvenes japonesas.



E-sports: En lengua inglesa, *electronic sports*, deportes electrónicos. Torneos de videojuegos que se llevan a cabo de forma muy competitiva, usualmente en entornos profesionales, y pueden además verse por espectadores, ya que a veces se transmiten por distintos medios de comunicación y gozan de gran popularidad. Son juegos que requieren de distintas habilidades y un gran conocimiento del mismo.

V.a. Gamer.

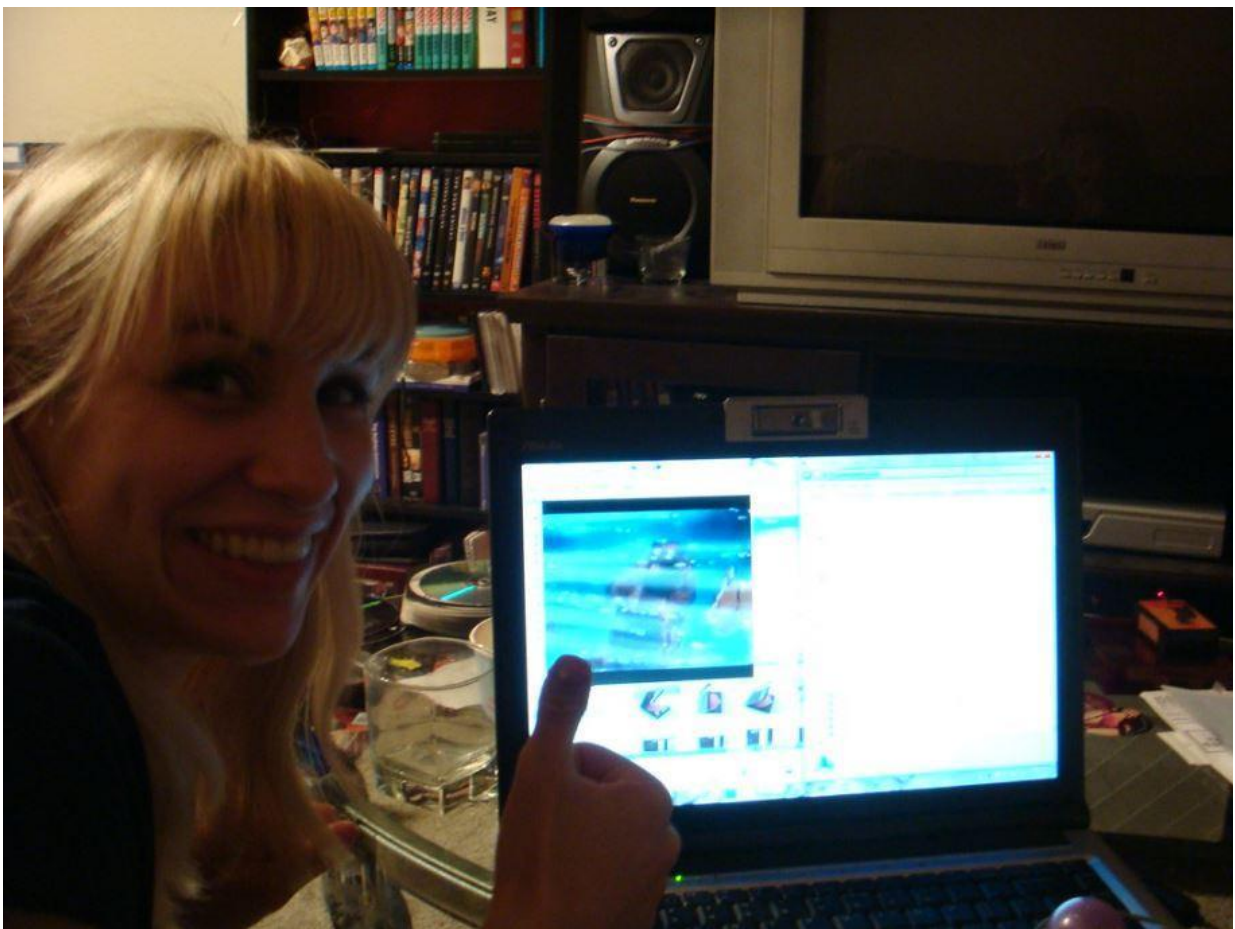


Fandom: Acrónimo de *fan* y *kingdom*, en lengua inglesa. Grupo de personas que son fanáticas de un artista, un grupo, animación, pasatiempo o fenómeno, como un todo, se encuentren o no organizados. En caso de ser un grupo organizado, sus participantes se contactan personalmente o por comunidades creadas en Internet, donde interactúan como comunidad o subcultura.



Fandub: Acto de doblaje de series animadas hecho por fanáticos, sin lucro.

V.a. Geek.



Fanservice: Elementos agregados a manga, *anime*, juegos o cómics que no son esenciales en las historias, pero son incluidos con el fin de atraer la atención de los espectadores. Suelen ser eróticos.

V.a. *Geek*.



Friki: Proveniente de *freak*, *freaky*, en lengua inglesa, referido a raro o excéntrico. Persona o grupo de ellas que de forma individual o en reuniones practican actividades sobre sus intereses culturales específicos, a través de la vestimenta, actitud, colección de objetos relacionados a la afición, discusión sobre libros, películas, cómics, series de televisión, juegos de mesa, de ordenador o de rol, *anime*, ciencia ficción, entre otras. Dentro de este gran grupo, de forma natural se crean subdivisiones debido a la diversidad de intereses.



Furry: Creación, desarrollo o interés de una identidad animal antropomorfizada llamada "Furzona", con el objetivo de representar los atributos positivos y propios de los animales.



Gamer: Término en lengua inglesa. Persona a la que le gustan los videojuegos, tanto en el acto de jugarlos como en conocer todos sus aspectos. Se caracterizan por jugar una cantidad importante de horas.



Geek: Persona aficionada a la tecnología y la informática y sus contenidos. En países angloparlantes, se puede considerar un sinónimo de friki.



Gijinka: Humanización o antropomorfización de objetos, animales, vegetales o conceptos. En *cosplay* se refiere a la ejecución por medio de vestimenta, accesorios, maquillaje, y otros de la creación de un personaje que originalmente dentro de su contexto no es humano.

V.a. *Cosplay*.



Harem: Género de *manga* y *anime* con la particularidad de que se trata de varias mujeres que sienten atracción por un personaje masculino. También funciona a la inversa, es decir, varios hombres atraídos hacia un personaje femenino.

V.a. *Otaku.*



Hentai: Proveniente de la lengua japonesa, referido a perversión. Género del *manga* y *anime* de contenido pornográfico. Por ser personajes dibujados y no reales, este género no presenta censura ni restricciones. Cuenta con dos subgéneros; el *Het*, referido a relaciones sexuales heterosexuales, y el *Yaoi* o *Yuri*, referido a relaciones sexuales homosexuales (el primero entre hombres, el segundo entre mujeres).

V.a. *Otaku*.

Geek
G A M E S
#15 R\$ 11,90

VENDA PROIBIDA PARA MENORES DE 18 ANOS
Conforme portaria nº1937 de 27/7/2004 do Ministério da Justiça

HENTAI
15 SUPERJOGOS
O MELHOR DO HENTAI PARA VOCÊ SE DELICIAIR!

89 JOGOS ADULTOS
PORNÔ • 3D SEXY • TRASH
BLOOD GAMES • E MUITO MAIS

MODs
MODIFICAÇÕES INSANAS PARA
THE SIMS, CALL OF DUTY 2, PLAYBOY
THE MANSION E SIN EPISODES

VÍDEOS EXTREMOS
OS VÍDEOS MAIS BIZARROS
DO MUNDO ESTÃO AQUI

BONÔS:
UMA GATA RUIVA E OUTRA MORENA
TIRAM A ROUPA SÓ PARA VOCÊ!

Geek Games 15
Ano 2 - R\$ 11,90

Juego de rol: En inglés, *role-playing game*. Juego en el que cada jugador interpreta un papel o rol imaginario determinado, es decir, un personaje, a través de una historia fantástica. Ya que se trata de un juego sin guiones, el devenir de los hechos se construye a través de las decisiones de los jugadores.



K-pop: Proveniente de la abreviación en lengua inglesa de *Korean pop*. Música pop de origen coreano. Lo común es que se trate de bandas con varios miembros, existiendo pocos solistas.



Kameko: Acrónimo de *kamera* y *kozo*, chico u hombre de la cámara. Fotógrafos que se dedican a retratar *cosplayers*, tanto en convenciones como en sesiones privadas. No es estrictamente necesario que el *kameko* sea profesional.

V.a. *Cosplay*.



Kryptonita: 1. Elemento que, en el ficticio mundo de Superman, es capaz de dejar vulnerable y debilitar al personaje. 2. Algo que puede dañar o debilitar a una persona. Esto surge a raíz de las propiedades de la kryptonita en el mundo de Superman.



Lolita: Moda alternativa. Se centra en la apariencia aniñada o de muñeca, pero con ropa de estilo victoriano o rococó. Se distinguen por idealizar la aristocracia. Surge en la década de 1970.



Manga: Historieta de origen japonés.

V.a. Otaku.



Master: Persona que dirige un juego de rol. Si bien se basa en el reglamento correspondiente al juego que se está llevando a cabo, es quien guía el devenir de los hechos, estableciendo escenarios, situaciones, ambientación y otros aspectos del mismo.

V.a. Juego de rol.



Mazo de cartas: Conjunto de cartas que utiliza cada participante en los juegos de cartas coleccionables. La cantidad está determinada según el juego.



Metarol: En juego de rol, cuando un participante utiliza información que su personaje no debería saber para su ventaja. Esta información proviene de la vida real, fuera del juego.

V.a. Juego de rol.



MMORPG: Sigla en lengua inglesa correspondiente a *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*, videojuego de rol multijugador masivo en línea. Juego de rol que se pugna en Internet, con gran cantidad de participantes simultáneos, pudiendo interactuar entre ellos.

V.a. Gamer.



Mulligan: Acción de devolver las cartas a su mazo, mezclarlas todas y elegir al azar nuevamente pero con una menos que en la elección previa. Este término se utiliza en Cartas Magic y únicamente puede realizarse al principio del juego.

V.a. TCG.



Nerd: Persona estudiosa que se dedica a lo académico, informático e intelectual y carece de habilidades sociales.



Otaku: Palabra de origen japonés. Subcultura o específicamente una persona perteneciente a dicha subcultura que profesa el fanatismo hacia la cultura japonesa, principalmente hacia el *anime* y el manga, pero no limitado a estos; también son fanáticos de la computación, series, música, películas y fotografías de origen japonés, entre otros. Este término también puede ser utilizado de forma despectiva, haciendo referencia al fanatismo extremo de personas o la subcultura que promueve esto.



Post: En lengua inglesa. Mensaje, tanto como texto, fotografia, enlace, video u otro formato de contenido que se publica en línea. Puede ser en una página web o una red social.

Образование за децата със специални потребности/Проблем с индивидуалното обучение :: BG-Mamma - Windows Internet Explorer

http://www.bg-mamma.com/index.php?topic=91330.0

Google децата със соп bg mamma

BG-MAMMA Търсене

Вход Регистрация Facebook вход Помощ EN

Тема: Образование за децата със специални потребности/Проблем с индивидуалното обучение (Прочетена 42169 пъти)

Автор
Zara
 Верблюд
 Ентузиаст
 Публикации: 485
 Не е важно откъде идваш, а накъде отиваш

Образование за децата със специални потребности/Проблем с индивидуалното обучение
 « Вт., 11 Apr. 2006, 07:38 »

Отворих тази тема, тъй като нееднократно вече се появява въпросът къде, как, кога и т.н. могат да учат децата със специални образователни потребности /СОП/. Сега този въпрос се появи в темата "Какво значи задържащи в развитието". Добре е да има тема само за образованието.
 Така: за пореден път- децата със специални образователни потребности, вкл. с т.нар. задържащи в психичното развитие /което е стара диагноза, но явно детето е минавало на лекарска комисия преди 1.01.2004 г. преди ввеждането на МКБ-10/, се представят пред Екипа за комплексно педагогическо оценяване, който е към съответния Регионален инспекторат по образованието. Там има специалисти /експерт по интегрирано обучение, психолог, логопед, специален педагог, педагог, а при необходимост-и други/, които се запознават със състоянието на детето и след това дават становище къде е подходящо да учи. Това не означава, че не се съобразяват с мнението на родителите, разбира се-нищо не може да стане ако родителите не са съгласни. Децата със СОП след 8 клас преимуществено се насочват към професионални гимназии или професионални паралелки в СОУ, за да изучават професия и да могат да я упражняват след завършване на училище. Естествено, не във всяка една гимназия могат да бъдат приети, напр. в езиковите, математическа и т.н. е ясно, че детето няма да се справя задоволително, затова се избират такива училища, в които програмата е подходяща за състоянието и ще благоприятства усвояването на материала /в случая-свързан с овладяването на професионални знания и умения/. Зависи къде живеете-при някои има по-голям избор, при други-по-малък.
 Освен това има и друго-интеграцията на децата със СОП в различните области на България е в различен етап на развитие. В някои този процес вече се е разгърнал, докато в други едва сега започва. Ако сте в област от втория тип и случайно ви откажат съдействие и насочване на детето към професионална гимназия или СОУ, си знайте правата и настоявайте-по закон ги имате!

» За да можете да видите подписа на този потребител, [влезте](#) или се [регистрайте](#)

www

Топ промоции на Топ цени в БГ Мама

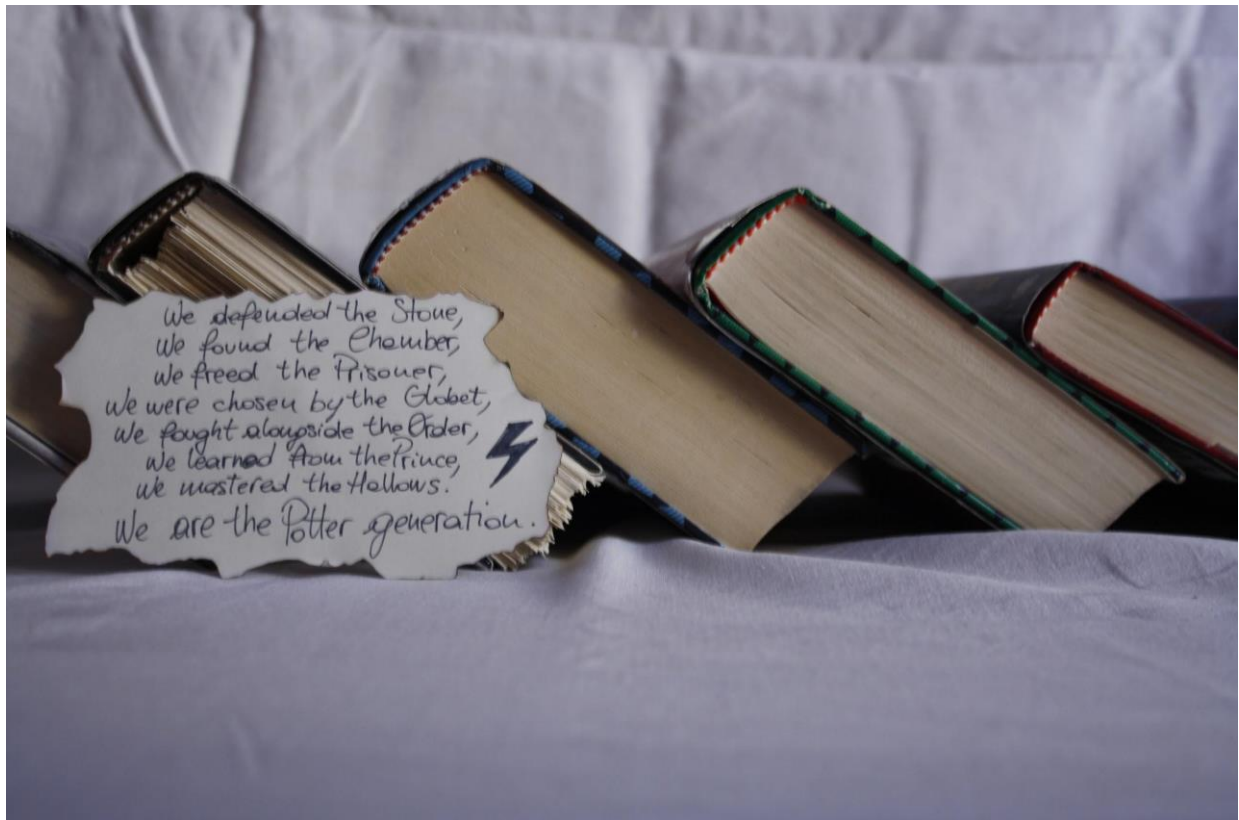
Re: Образование за децата със специални потребности
 « #1 Вт., 11 Apr. 2006, 16:38 »

Забравих да добавя, че ако някой има въпроси, свързани с образованието на децата със СОП, ще му отговоря.

» За да можете да видите подписа на този потребител, [влезте](#) или се [регистрайте](#)

Potterhead: En lengua inglesa; acrónimo de Potter, haciendo alusión al protagonista de la saga, y *head*, que significa cabeza. Persona que es fanática de Harry Potter, tanto de sus libros como de sus películas. Suelen compartir su fanatismo con sus pares a través de redes sociales, reuniones o convenciones.

V.a. *Fandom*.



Random: En lengua inglesa; significa aleatorio. Término utilizado ante una situación aleatoria, es decir, que carece de sentido o es casual e inesperado.

V.a. Geek.



The screenshot shows the homepage of RANDOM.ORG, a website for a "True Random Number Service". The navigation menu includes links for Home, Introduction, Statistics, Numbers, Quota, Testimonials, FAQ, Contact, Premium Login, and What's New!. The main heading is "RANDOM.ORG" in large, bold, black letters. Below the heading is a search bar with the text "Search RANDOM.ORG" and a "Search" button. The page title is "List Randomizer". A paragraph explains that the form allows users to arrange list items in random order using atmospheric noise, which is considered more random than pseudo-random algorithms. The "Part 1: Enter List Items" section contains a text input field with a vertical scrollbar, currently showing line numbers 29 through 38. Below the input field is the "Part 2: Go!" button.

Ringers: Término en inglés que proviene de *The Lord of the Rings*. Fanáticos de la saga de *El Señor de los Anillos*.

V.a. *Fandom*.



Softcombat. Acrónimo de *soft* y *combat* en lengua inglesa; significa 'combate suave'. Deporte en el que se recrean luchas o peleas entre dos o más participantes, utilizando como armas recreaciones de las mismas en materiales blandos.

Se juega en distintas modalidades y las reglas varían de una a otra. De todas formas, es imprescindible que en el combate ningún participante dañe al otro. Quien gana el combate es quien logra la mayor cantidad de impactos en el oponente.

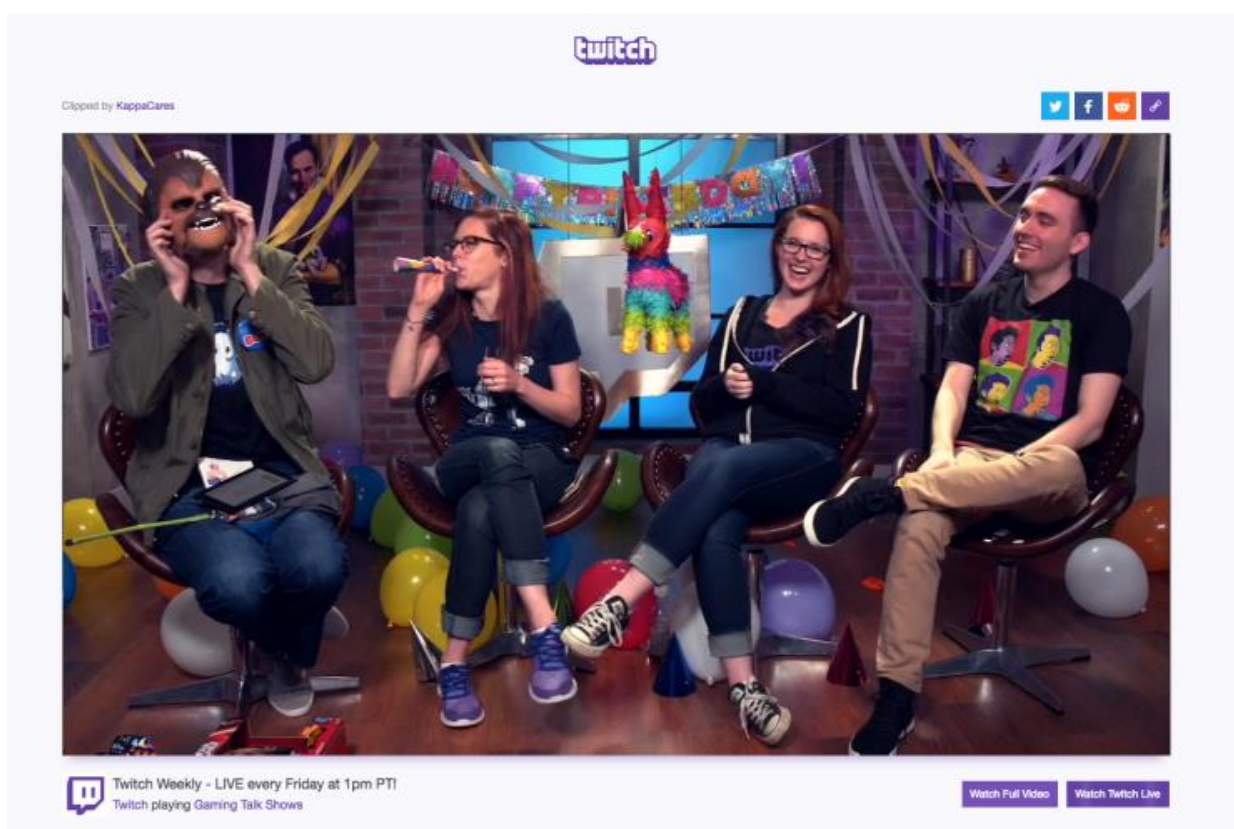


Steampunk: 1. Género de la ciencia ficción que se ubica dentro de un mundo en el cual la tecnología se ha desarrollado a partir de las máquinas a vapor. Estéticamente, todo lo que existe en ese mundo se caracteriza por ser sobre todo de colores cobre, plata y dorado. 2. Grupo de personas aficionadas a los distintos recursos basados en la estética *Steampunk*.



Stream: En lengua inglesa; significa flujo. Transmitir o recibir imágenes, videos o sonidos de forma continua, a través de Internet, teniendo como recurso una computadora, un teléfono celular o similar.

V.a. *Gamer.*



TCG: Sigla en lengua inglesa, *Trading Card Game*, juego de cartas intercambiables. Modo de juego de cartas, las cuales cuentan con diferentes funciones y valores que pueden cambiar según la presencia de la carta en el juego. No se juega con un único mazo, sino que cada participante cuenta con el suyo propio.

Cada juego cuenta con reglas y se sitúa dentro de una historia o universo propios. En ocasiones se combinan con dados u otros objetos. Dentro de los juegos existen enfrentamientos entre los participantes, quienes utilizarán como armas las características de las tarjetas que poseen.



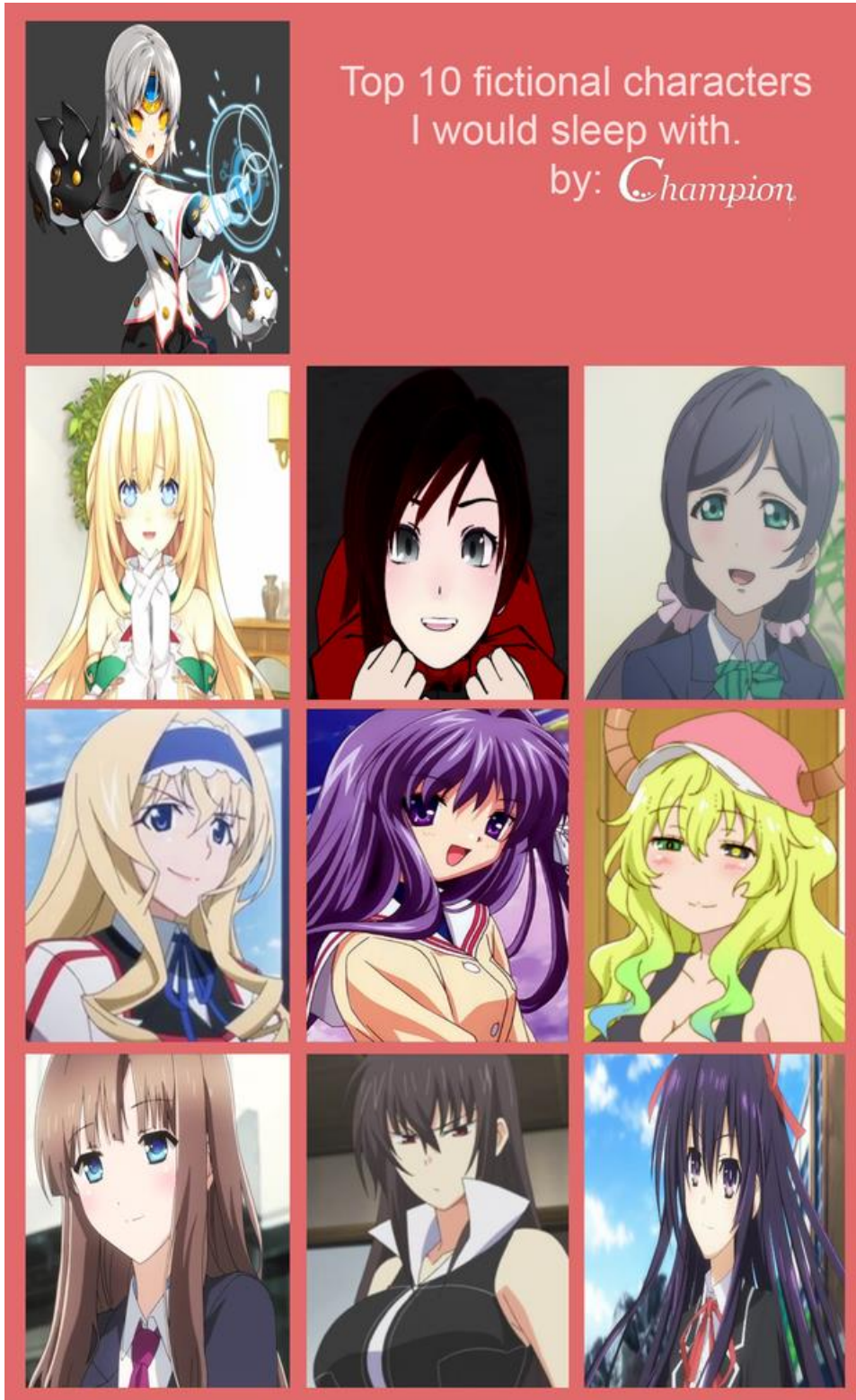
Trekkie: Persona fanática de la serie de televisión *Star Trek*. El término comenzó a utilizarse en la década de 1960.

V.a. *Fandom*.



Waifu: Proviene de la palabra en lengua inglesa *wife*, esposa. Forma de llamar a un personaje de manga o *anime* con el cual el espectador tiene un vínculo emocional especial, de forma romántica, casi considerándolo un alma gemela.

V.a. Geek.



Yaoi: Género de *anime* y *manga*. Tiene la particularidad de que se trata de historias homosexuales entre hombres.

V.a. *Otaku*.



7. Resultados

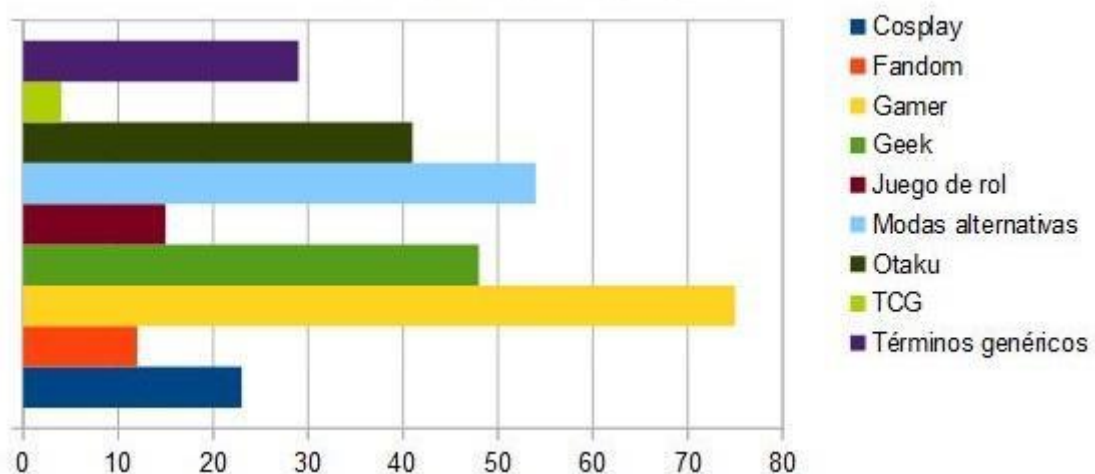
Inicialmente se recogieron 311 términos. Luego del estudio de los mismos y su depuración, así como la selección de términos a definir, el número final fue 53.

En la realización de este trabajo se obtuvo un árbol de dominio con 9 facetas. A continuación, se nombran los términos que encabezan cada una de ellas y la cantidad de términos que contienen, en orden alfabético según el nombre de la faceta:

1. *Cosplay* - 23
2. *Fandom* - 12
3. *Gamer* - 75
4. *Geek* - 48
5. Juego de rol - 15
6. Modas alternativas - 54
7. *Otaku* - 41
8. *TCG* - 5
9. Términos genéricos - 29

A continuación, puede observarse la cantidad de términos por faceta de forma gráfica:

Gráfica 1. Cantidad de términos por faceta.

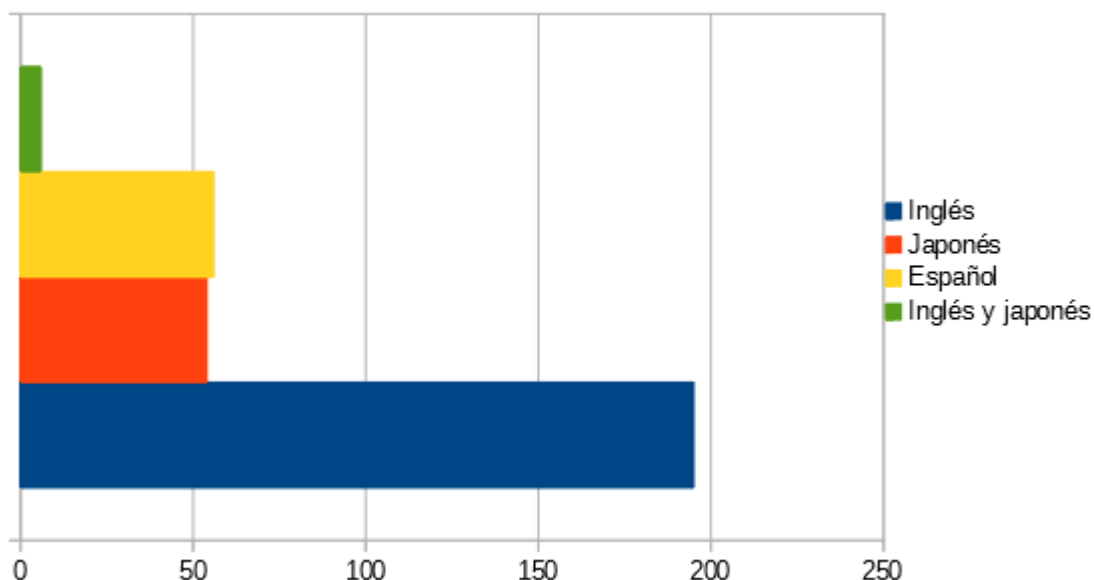


Con la construcción del mencionado árbol de dominio, fue posible establecer un mapa de dominio del tema tratado. Es importante destacar que para su confección fue necesario realizar búsquedas de varias maneras, por la escasez de recursos, lo que supuso una dificultad. Esto hace que el corpus con el que se trabajó sea muy extenso, contando con casi 100 recursos, lo que se debe a la poca producción académica respecto a la terminología de la Cultura Friki.

Como principal resultado se propone el glosario con sus 53 términos definidos de manera original, con referencias de Véase además e imágenes ilustrativas complementarias, pudiendo consultarse tanto en su versión física como digital.

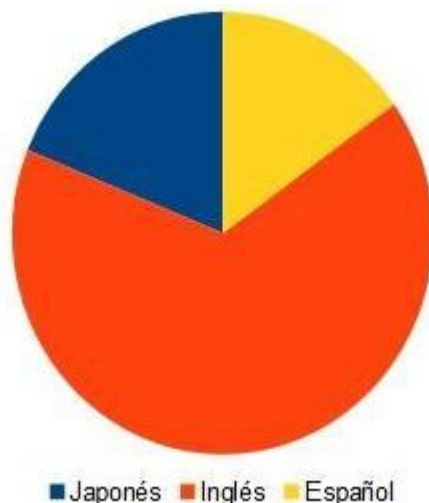
Al inicio de la investigación se comentó sobre la variedad idiomática de los términos que componen este glosario. De los 311 términos que conforman el árbol de dominio, puede verse que la mayoría de los mismos tienen origen en el idioma inglés (195 términos), seguido por el idioma japonés (54 términos); además, hay términos pertenecientes a una unión entre el inglés y el japonés (6 términos) y finalmente provenientes del español (56 términos). En la siguiente gráfica es posible ver la información previa:

Gráfica 2. Términos del árbol de dominio según su origen.



De los 53 términos elegidos, 10 son de origen japonés y 35 del idioma inglés; esto puede visualizarse en la Gráfica 3.

Gráfica 3. Términos definidos según su origen.



Es posible concluir, comparando las dos gráficas anteriores, que la mayoría de términos relacionados a la Cultura Friki son provenientes del idioma inglés. Debido a que Japón tiene una influencia del inglés debido al proceso de modernización de dicho país, es el idioma que sigue en cantidad en el árbol de dominio, y por último está el español, el cual tiene términos del inglés adaptados al idioma, como por ejemplo “farmear” entre otros. Por lo expresado, se concluye que el idioma inglés es el predominante.

En la Gráfica 2, hay 255 términos extranjeros, los cuales representan 82% del total, y 56 términos en español (18% restante). Por otro lado, en la Gráfica 3, los términos extranjeros corresponden al 85% y en español al 15%, manteniendo un criterio similar en ambas gráficas.

Esto hace referencia a dos componentes importantes del universo estudiado: las principales aficiones y la globalidad del fenómeno. Las principales aficiones, como *anime* o *manga*, provienen de la cultura japonesa, por lo cual tiene sentido que la terminología de esta cultura también tenga ese origen. En cuanto a los términos que provienen del inglés, se puede decir que son de uso común debido a que se trata del idioma más utilizado a nivel global para contactar con personas de otros lugares, ya que su estudio se

encuentra muy extendido.

Además, se destaca la versión digital, desde la cual puede consultarse tanto la versión electrónica del glosario como el texto completo de este trabajo de grado. Se priorizó la amigabilidad del recurso y se dejan a disposición los correos electrónicos de las autoras para cualquier consulta de los potenciales usuarios.

8. Conclusiones

El principal aporte de esta investigación es el glosario de 53 términos sobre la Cultura Friki. Se considera una contribución a tener en cuenta tanto para las personas en general como para quienes quieran profundizar sus conocimientos respecto al tema, ya que podría ser utilizado tanto como referencia, como para la comprensión de textos, documentos o materiales (formales o informales).

Además de la creación del glosario, se propone un árbol de dominio con los 311 términos manejados desde el inicio. Esto, como aporte, puede establecer una idea más completa sobre la dimensión del dominio. Brinda un dato cuantitativo sobre el mismo y se divide en distintas ramas. Dentro de las ramas establecidas, visibles en el glosario final, se ubican los términos que no fueron seleccionados para realizar su definición correspondiente junto con los que sí se definieron. Esto da un panorama más amplio, confirmando que los términos definidos pueden contribuir al conocimiento de la Cultura Friki, aunque no describirla en su totalidad.

Al observar las ramas del árbol de dominio, puede verse que las cantidades de términos de cada una, en muchos casos, son dispares. Al realizar el árbol de dominio y definir sus facetas, se tomaron en cuenta las actividades más populares dentro de la Cultura Friki, por ejemplo las TCG. Especialmente esta faceta cuenta con muy pocos términos, motivo que llevó a que se definan todos. Las TCG tienen un espacio especial en las convenciones de esta cultura, por lo que resultó imprescindible crear una faceta específica sobre ello.

Por ejemplo, en el caso de la faceta de Términos genéricos, que cuenta con una gran cantidad de términos, se cree que es posible subdividirla, formando nuevas facetas más especializadas. Debido a que este trabajo se presenta como un primer acercamiento a la terminología de la Cultura Friki, es que no fue realizada dicha subdivisión. En todos los casos, se alienta a que en futuras investigaciones se tome este trabajo en cuenta para una división en facetas más específica y detallada que logre terminar de identificar los términos en categorías. También se especifica que es una temática en la que

constantemente se agrega vocabulario, alimentándose y creando nueva terminología.

A través de la creación de este glosario se pretende contribuir en la gestión, uso y organización de la información del área, dando a conocer la construcción teórica sobre la que se apoya la Cultura Friki. La estructura propuesta resultante de este trabajo y los términos presentes en el mismo se plantean de forma que puedan utilizarse para la creación de otras herramientas, como clasificaciones, tesauros y taxonomías, que contribuyan a la organización de la información dentro de esta cultura. De esta manera, el servicio de información contará con material para realizar la clasificación e indización de recursos y fuentes que se centren en la Cultura Friki.

Es posible observar que se trata de una temática muy nueva como área de estudio académico, por ello la poca existencia de información, como obras de referencia y otra documentación. Esto debe ser una dificultad a tener en cuenta en la realización de investigaciones similares.

La publicación de este trabajo, tanto en formato físico como electrónico, pretende aumentar el alcance de la información elaborada, contribuyendo al conocimiento del lenguaje propio de la cultura, así como sobre la cultura en sí misma. Llevando a cabo la publicación se entiende que la terminología de este campo del conocimiento puede darse a conocer, ampliando su alcance.

Debido a la dificultad de haber contado con escasos recursos formales para la realización de este trabajo, se pretende contribuir a futuras investigaciones sobre este tema; este documento ha sido elaborado de forma metódica y aplicando formación obtenida en el estudio de la Terminología y la Organización del conocimiento.

También se considera que el producto presentado puede ser una referencia útil para realizar estudios contrastivos a futuro. Es decir, esto se podrá contemplar como una fotografía de lo que la terminología friki es actualmente. Como se mencionó previamente, es una cultura que varía y se renueva casi constantemente, por lo cual sería interesante, a futuro, poder comparar esta información, que se encuentra normalizada a través de este trabajo de grado, con la información que oportunamente sea actual.

Referencias bibliográficas

ARCE CORTÉS, Tania (2008). *Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación?* En: *Revista Argentina de Sociología*, (6):11, pp. 257-271 [consulta: mayo 2018]

Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/269/26911765013.pdf>

ARROYO MENÉNDEZ, Millán; SÁDABA RODRÍGUEZ, Igor (2012). *Metodología de la Investigación Social: técnicas innovadoras y sus aplicaciones*. Madrid : Síntesis.

BARBIER, Frédéric (2015). *Historia del libro*. Madrid : Alianza.

BARITÉ, Mario, et al. (2015). *Diccionario de Organización del Conocimiento: clasificación, Indización, Terminología*. 6ª ed. Corregida y aumentada. Montevideo : CSIC.

BOAS, Franz (1947). *Cuestiones fundamentales de la Antropología Cultural*. [s.l]: [s.n.].

CABRÉ, María Teresa (1993). *La Terminología. Teoría, metodología, aplicaciones*. Barcelona : Empúries.

CAFFARELLI, Constanza (2008). *Tribus urbanas: cazadores de identidad*. Buenos Aires : Lumen.

CAMACHO QUIROZ, Nadiezhda Palestina (2013). *El friki yucateco ante el friki de la cultura mainstream*. México D.F. : UNAM.

DELGADO, Lola; LOZANO, Daniel (2004). *Tribus urbanas: guía para moverse con soltura entre frikis, solidarios, cool, hiphoperos, tuneros, cutrefamosos...* Madrid : La esfera de los libros.

FEIXA, Carles (1999). *De jóvenes bandas y tribus*. Barcelona : Ariel.

FILARDO, Verónica, coord. (2007). *Subculturas juveniles*. Montevideo : Udelar-FCS.

GARCÍA GARCÍA, Pedro José (2011). *Lo geek vende. Transformaciones de los topoi sobre el adolescente inadaptado en las series de televisión norteamericanas*. Sevilla : Universidad de Sevilla. [consulta: mayo 2018]

Disponible en <http://fama2.us.es/fco/frame/frame7/estudios/1.8.pdf>

MARTÍNEZ GARCÍA, Cristina (2014). *La búsqueda de nuevos valores, referentes y modelos en un mundo líquido: el refugio de la cultura "friki" en España*. Madrid : Universidad Pontificia de Salamanca. [consulta: mayo 2018]

Disponible en <http://summa.upsa.es/pdf.vm?id=0000033145&page=1>

MARTÍNEZ GARCÍA, Cristina [s.d.]. *La cultura "Friki" en España: refugio en un mundo líquido*. Madrid: ESCUNI. [consulta: agosto 2018]

Disponible en:

https://www.academia.edu/28238297/La_Cultura_Friki_en_en_España_Refugio_en_un_Mundo_Líquido

MAS-BLEDA, Amalia; AGUILLO, Isidro F. (2015). *La web social como nuevo medio de comunicación y evaluación científica*. Barcelona : UOC.

MOLINA MOROCHO, Kathya Michelle (2017). *Cultura friki en Quito: análisis de las estrategias de comunicación y posicionamiento utilizadas por las organizaciones "Ichiban Ecuador" y "Doragon no Kyoen"*. Quito : Universidad Central de Ecuador.

Montevideo Comics. [*Balance 2016 de Montevideo Comics*]. [consulta: diciembre 2018]
Disponible en: http://montevideocomics.com.uy/archivo/balances/MVD_Comics_Balance_2016.pdf

PACIOS LOZANO, Ana, coord. (2013). *Técnicas de búsqueda y uso de la información*. Madrid : Centro de estudios Ramón Areces.

Real Academia Española. Diccionario de la lengua. © 2019. [consulta: enero 2019].
Disponible en: <https://dle.rae.es/>

SÁNCHEZ GARCÍA, José. *Jóvenes de otros mundos: ¿tribus urbanas? ¿Culturas juveniles? Aportaciones desde contextos no occidentales*. *Cuadernos de Antropología Social*, 2010 (31), 121-143. [consulta: agosto 2018]
Disponible en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180915525006>

SIERRA BRAVO, Restituto (1986). *Tesis doctorales y trabajos de investigación científica: metodología general de su elaboración y documentación*. Madrid : Paraninfo.

UNESCO (1982). *Conferencia mundial sobre las políticas culturales*. México D.F. : UNESCO [consulta: agosto 2018]
Disponible en: http://www.culturalrights.net/descargas/drets_culturals400.pdf

Bibliografía

ÁLVAREZ CATALÁ, Sara; BARITÉ, Mario, coord. *Teoría y praxis en terminología*. Montevideo : Ediciones Universitarias, 2017.

BROWN, Fortunato. *Textos informativos breves y claros*. Barcelona: Octaedro, 2003. (Colección Nuevos instrumentos; 19).

DUBUC, Robert. *Manual práctico de Terminología*. Providencia : RIL, 1999. (Colección de Terminología y Traducción).

ECO, Umberto. *Cómo se hace una tesis: técnicas y procedimientos de investigación, estudio y escritura*. México : Gedisa, 1990. (Colección Libertad y cambio; Serie práctica).

LÓPEZ YEPES, José. *Cómo se hace una tesis: trabajos de fin de grado, master y tesis doctorales*. México : Library Outsourcing Service, Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas, 2010.

MARRERO, Adriana. *Formulación y puesta en práctica de diseños de investigación*. Montevideo : EUBCA, 1997.

MIRANDA, Mónica. *Banco de datos terminológicos sobre la organización del conocimiento de la historieta: glosario de referencia impreso*. Montevideo : EUBCA, 2011.

RIBES, Xavier. *La Web 2.0. El valor de los metadatos y de la inteligencia colectiva*. [consulta: noviembre 2018].
Disponible en: <https://core.ac.uk/download/pdf/18416063.pdf>

SOLER, Jordi; CHAVES, Marga; TAPPY. *Dame posts y dime friki*. Madrid : Poe Books, 2015.

Apéndices

Apéndice I - Corpus

F1: Oxford Dictionaries.

© Oxford University Press, 2019 [consulta: enero 2019]. Disponible en:

<https://en.oxforddictionaries.com/>

F2: Real Academia Española. Diccionario de la lengua.

© 2019 [consulta: enero 2019]. Disponible en: <https://dle.rae.es/>

F3: VANEGAS OSORIO, Luis Felipe. *Formas de sociabilización, industrias culturales y nuevas sensibilidades; explorando los mundos juveniles*. Medellín : Universidad de Antioquia, 2017 [consulta: agosto 2018]. Disponible en:

http://200.24.17.74:8080/jspui/bitstream/fcsh/756/1/VanegasLuis_2017_FormasSocializacionIndustrias.pdf

F4: ARREDONDO BLAS, Ana Karen; DÍAZ CORTÉS, Sarai; TREJO GONZÁLEZ, A. *Léxico de la cultura friki del Distrito Federal*. [consulta: enero 2019]. Disponible en:

<https://lexicofrikidf.wordpress.com/lexico-reunido/corpus-definido/>

F5: MARTÍNEZ GARCÍA, Cristina. *La búsqueda de nuevos valores, referentes y modelos en un mundo líquido: el refugio de la cultura 'friki' en España*. Madrid : Universidad Pontificia de Salamanca, 2014. [consulta: agosto 2018]. Disponible en:

<https://summa.upsa.es/high.raw?id=0000033145&name=00000001.original.pdf>

F6: CASTRO MARTÍNEZ, Eloisa Paula. *Cosplay: El fenómeno desde dentro*.

Sevilla: Universidad de Sevilla, 2016. [consulta: agosto 2018]. Disponible en:

<https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/43559/Memoria%20Documental%20Cosplay%20%20.pdf?sequence=1>

F7: LÓPEZ, Marcos. *En España triunfa el friki ecléctico: le gusta el cine, leer y los videojuegos. Adolescentes y más* [en línea], 2015. [consulta: enero de 2019]. Disponible

en: <http://adolescentesyamas.com/en-espana-triunfa-el-friki-eclectico-que-le-gusta-leer-ver-cine-conversar-y-jugar-videojuegos/>

F8: DELGADO, Lola; LOZANO, Daniel. *Tribus urbanas: guía para moverse con soltura entre frikis, solidarios, cool, hipoperos, tuneros, cutrefamosos...* Madrid: La esfera de los libros, 2004.

F9: MONTES, Felipe. *La realidad de los gamers y los gamers en la realidad: una aproximación cualitativa*. Montevideo: Universidad de la República, 2016.

F10: GALLARDO LINARES, Francisco Javier. *Identidad furry en España y sus prácticas de género. Un análisis crítico del discurso*. En: *Aposta. Revista de Ciencias Sociales* [en línea]. 2013 (abril-Junio) [consulta: enero 2019]. ISSN 1696-7348. Disponible en: <http://www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/jglinares.pdf>

F11: GALLARDO LINARES, Francisco Javier. *Construcción de la identidad furry*. En: *Intersticios*. En: *Revista sociológica de pensamiento crítico* [en línea]. Vol. 7, n. 1, p. 141-154 [consulta: enero 2019]. ISSN 1887-3898. Disponible en: <http://www.intersticios.es/article/view/10524/7774>

F12: UNDERWOOD, Harry. *Organized Feasts for the Eyes and Mind: An evaluation of historical fandoms and fan consumption of multimedia*. En: *World of values*. 19 de noviembre de 2013 [consulta: agosto de 2018]. Disponible en: <https://worldofvalues.wordpress.com/tag/essays/>

F13: INTERNATIONAL ANTHROPOMORPHIC RESEARCH PROJECT (IARP). *What's a Furry?* En: *Furscience* [en línea]. [consulta: agosto 2018]. Disponible en: <http://furscience.com/whats-a-furry/>

F14: MARTÍNEZ GARCÍA, Cristina. *La cultura "Friki" en España: refugio en un mundo líquido*. Madrid : ESCUNI, [s.d.]. [consulta: agosto 2018]. Disponible en: https://www.academia.edu/28238297/La_Cultura_Friki_en_en_España_Refugio_en_un_Mundo_Líquido

F15: BROWN, Meghan Ann. *Animal people*. Iowa: Iowa State University, 2015. [consulta: agosto 2018]. Disponible en: <http://lib.dr.iastate.edu/etd/14646/>

F16: Cambridge Dictionary.

© Cambridge University Press, 2019. [consulta: enero 2019]. Disponible en: <http://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/>

F17: *Revista Yume*.

© *Revista Yume*, 2016. [consulta: enero 2019]. Disponible en: <http://revistayumecr.com>

F18: MONTEMUIÑO, Magdalena; SEQUEIRA, Iliane. *Glosario de Subcultura Otaku*. Montevideo : Universidad de la República, 2011.

F19: Dictionary.com

© Dictionary.com, 2019. [consulta: enero 2019]. Disponible en:

<http://www.dictionary.com>

F20: CRISÓSTOMO, Raquel. *Fannibals ministéricos: el poder del 'fandom'*. En: *Index. Comunicación* [en línea]. En: *index.comunicación*. Vol. 6, n. 2, pp. 101-114. [consulta: agosto 2018]. Disponible en:

<http://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/226/204>

F21: OKABE, D. Cosplay, learning, and cultural practice. En: *Fandom unbound: otaku culture in a connected world*. M. Ito, D. Okabe e I. Tsuji (Eds.) New Haven : Yale University Press, 2012, pp. 225-249. [consulta: agosto 2018]. Disponible en:

<http://web.mit.edu/condry/Public/jing-articles/Ito12FandomUnboundOtaku-Intro.pdf>

F22: Fandom: la fuente de confianza de fans del entretenimiento.

© Wikia, 2019. [consulta: enero 2019]. Disponible en: <http://fandom.wikia.com/about?uselang=es>

F23: BETHAN, Jones. *My Little Pony, tolerance is magic: gender policing and Brony anti-fandom*. En: *Journal of Popular Television*. Vol. 3, n. 1, pp.119-125.

F24: ROBERTS, Sharon et al. *Not all fantasies are created equal: Fantasy sport fans' perceptions of furry, brony, and anime fans*. En: *The Phoenix Papers*. Vol. 2, n. 1, pp. 40-60. [consulta: agosto 2018]. Disponible en:

https://www.researchgate.net/publication/301198367_Not_all_fantasies_are_created_equal_Fantasy_sport_fans'_perceptions_of_furry_brony_and_anime_fans

F25: CLARK MILLER, Samuel. *Friendship is Manly: The Brony Fandom and the Challenge of Masculinity*. Grand Forks : University of North Dakota, 2016. [consulta: agosto 2018].

Disponible en: <https://search.proquest.com/openview/3a8c0b608069f6664d14834b73791116/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>

F26: GÓMEZ ARAGÓN, Anjhara. *Otakus y cosplayers. El reconocimiento social del universo manga en España*. En: *Puertas a la lectura* [en línea]. 2013. N. 24, p. 58-70 [consulta: enero 2019]. ISSN 1575-9997. [consulta: agosto 2018]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4026648>

F27: OLIVAS, Oswaldo. *¿Cuál es la diferencia entre un blogger y un vlogger?* En: *Revista Merca2.0* [en línea]. 2015. [consulta: agosto 2018]. Disponible en: <https://www.merca20.com/cual-es-la-diferencia-entre-un-blogger-y-un-vlogger/>

F28: Cultura Geek

© Cultura Geek, 2019. [consulta: enero 2019]. Disponible en: <http://culturageek.com.ar/>

F29: MENTOR, Steven. *La llegada del Ciborg Mundano*. En: *Teknocultura* [en línea]. 2011. Vol. 8, n. 1, p. 47-65 [consulta: enero 2019]. ISSN 1549-2230. [consulta: agosto 2018]. Disponible en: <http://revistas.ucm.es/index.php/TEKN/article/view/48016/44888>

F30: El Geeky

© Tendenzias Media, 2019. [consulta: enero 2019]. Disponible en: <http://elgeeky.com>

F31: IESF [International E Sports Federation]

© IESF, 2018. [consulta: enero 2019]. Disponible en: <https://www.ie-sf.org/iesf/>

F32: Vader's Fist: 501st Legion

© 501st Legion, 2019. [consulta: enero 2019] Disponible en: <http://databank.501st.com/databank/LegionCharter>

F33: MOYA, Eugenio; MOYA, Julia. *Prosumo, swarming y transmedia. Hacia un nuevo concepto de stakeholder*. En: *Innovación teórica* [en línea]. 2018. Vol. 16, n. 2, p. 25-50 [consulta: enero 2019]. ISSN 1697-8293. [consulta: agosto 2018]. Disponible en: <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/1213/1317>

F34: GRANSHAW, Lisa. *20 years of the 501st Legion: how the Star Wars costuming group became a force for good*. En: *Syfy Wire* [en línea]. 2017. [consulta: enero 2019]. Disponible en: <https://www.syfy.com/syfywire/20-years-of-the-501st-legion-how-the-star-wars-costuming-group-became-a-force-for-good>

F 35: LAYUG ROSERO, Regina. *Stormtroopers with heart? Meet the 501st Legion*. En: *ABS-CBN News*. 2015 [consulta: enero 2019]. Disponible en: <http://news.abs-cbn.com/lifestyle/05/08/15/stormtroopers-heart-meet-501st-legion>

F36: RUIZ CEPERO, Cristina. *Estudio contrastivo alemán-español de la terminología del videojuego*. Barcelona : Universitat Autònoma de Barcelona, 2017. [consulta: agosto 2018]. Disponible en: https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2017/tfg_67356/TFG_2016-17_FTI_Ruiz_Cepero.pdf

F37: RIBES, Xavi. *Los inicios de la animación audiovisual: la creación de un lenguaje*. En: *Portal de la comunicación* [en línea]. 2011. [consulta: enero 2019]. ISSN 2014-0576. Disponible en: www.portalcomunicacio.cat/uploads/pdf/28_esp.pdf

F38: PÉREZ AZORÍN, Mateo. *Juego de cartas ilustrado "Misión: Taberna"*. Valencia : Universitat Politècnica de València, 2016. [consulta: agosto 2018]. Disponible en: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/73913/P%C3%89REZ%20-%20JUEGO%20DE%20CARTAS.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

F39: RÍOS, Miranda; ABIGAIL, Flor; VÓLKHINA, Galina. *La semántica de los préstamos de la subcultura japonesa en el español americano actual*. En: *Jóvenes en la ciencia* [en línea]. 2017. Vol. 3, n. 2, p. 1657-1662 [consulta: enero 2019]. ISSN 2395-9797. Disponible en: <http://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/view/2016/1512>

F40: LÓPEZ CERÓN, Marla Alejandra, et al. *Hacia un prototipo de un juego educativo tipo TCG con realidad aumentada. Priesa: caso de aplicación educación en salud*. En: *VIII International Conference of Adaptative and Accessible Virtual Learning Environment*. Cartagena : [s.n.], 2016. [consulta: enero 2019]. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/322641649_Hacia_un_Prototipo_de_un_Juego_Educativo_tipo_TCG_con_Realidad_Aumentada_Priesa_Caso_de_Aplicacion_Educacion_en_Salud

F41: BORELLO, Mariela. *Nuevos espacios de socialización y producción de subjetividades*. En: *Revista Pilquen* [en línea]. 2005. N. 2. [consulta: enero 2019]. ISSN 1851-3115. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2543748>

F42: NGUYEN, M.; YEAP, W.; HOOPER, S. *Design of a new trading card for table-top augmented reality game environment*. En: *2016 International Conference on Image and Vision Computing New Zealand (IVCNZ)*. Palmerston North : [s.n.], 2016.

F43: JONNISON, Jerry; TONEGRAN, Lina. *Designing Cards as a Polymorphic Resource for Online Free to Play Trading Card Games*. Gotland : Universidad de Gotland, 2013. [consulta: agosto 2018]. Disponible en: <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:629418/FULLTEXT01.pdf>

F44: Honey's Anime.

© Honey's Anime, 2015. [consulta: enero 2019]. Disponible en: <https://honeysanime.com/>

F45: WOW TCG Loot

© WoWTCGLoot.com, 2019. [consulta: enero 2019]. Disponible en: <https://www.wowtcgloot.com/>

F46: Sociedad Cordobesa de Jugger y Softcombat

© Córdoba Kombat, 2016 [consulta: enero 2019]. Disponible en: <https://cordobakombat4.webnode.es>

F47: ALAIN NAVARRO, Noelia. *Diseño y confección de vestuario y props inspirados en personajes de ficción y videojuegos*. Valencia : Universitat Politècnica de València, 2015. [consulta: enero 2019]. Disponible en:

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/58928/ALAIN%20-%20DISE%C3%91O%20Y%20CONFECI%C3%93N%20DE%20VESTUARIO%20Y%20PROPS%20INSPIRADOS%20EN%20PERSONAJES%20DE%20FICCI%C3%93N%20Y%20VIDEOJUEGO....pdf?sequence=2&isAllowed=y>

F48: FLORES FIGUEROA, José de Jesús. *La Saga y su influencia narrativa en los medios modernos de entretenimiento*. En: *Cuadernos fronterizos* [en línea]. 2010-2011. Vol. 5, n. 17, p. 46-49 [consulta: enero 2019]. [consulta: enero 2019]. ISSN 2594-0422. Disponible en: <http://erevistas.uacj.mx/ojs/index.php/cuadfront/article/view/2470/2293>

F49: *Un duelo entre fanáticos de galaxias muy, muy lejanas*. En: *El Observador* [en línea]. 2013 [consulta: enero 2019]. Disponible en: <https://www.elobservador.com.uy/nota/un-duelo-entre-fanaticos-de-galaxias-muy-muy-lejanas-201392020210> [Fecha de acceso: enero 2019]

F50: DAVIS, Charles H., et al. *Framing audience prefigurations of The Hobbit: An Unexpected Journey: The roles of fandom, politics and idealised intertexts*. En: *Participations: Journal of Audience & Reception Studies* [en línea]. 2011. Vol. 11, n. 1, p. 50-87 [consulta: enero 2019]. ISSN 1749-8716. Disponible en: https://researchcommons.waikato.ac.nz/bitstream/handle/10289/8909/Participations_framing%20audience.pdf?sequence=1&isAllowed=y

F51: TORREGO GONZÁLEZ, Alba. *¿Potterhead, Nefilim o Tributo?: análisis de las preferencias lectoras manifestadas por los usuarios adolescentes españoles de la red social Twitter*. En: *Redes.com. Revista de estudios para el desarrollo social de la comunicación* [en línea]. 2015. N. 12, p. 113-127 [consulta: enero 2019]. ISSN 1696-2079. Disponible en: <http://revista-redes.hospedagemdesites.ws/index.php/revista-redes/article/view/407/440>

F52: PACHECO AMARO, Maurício. *As almas de Tom Riddle: A manifestação do Duplo na personagem Lord Voldemort, da série literária Harry Potter*. Porto Alegre : Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2013. [consulta: agosto 2018]. Disponible en: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/graduacao/article/view/17824/11465>

F53: ONYSKO, Alexander; MICHEL, Sascha, eds. *Cognitive Perspectives on Word Formation*. Berlín : De Gruyter Mouton, 2010.

F54: Magic: The Gathering

© Wizards of the Coast LLC., 1993-2019. [consulta: enero 2019]. Disponible en: <https://magic.wizards.com/es>

F55: MEDINA LAZCANO, César Adán. *Proceso interpretativo sobre el diseño de tarjetas como modelo hermenéutico para la relación del valor del objeto del diseño lúdico. Caso específico; "Juego de cartas intercambiables de Yu-Gi-Oh!" para su desarrollo*. Toluca : Universidad Autónoma del Estado de México, 2016. [consulta: agosto 2018]. Disponible en:

<http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/58523/Tesis%20YuGiHo%20C%C3%A9sar%20M%C3%A9dina.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

F56: *Yu-Gi-Oh! Trading Card Game. Official Rulebook*. Windsor : [s.n.], 2018? [consulta: agosto 2018]. Disponible en: https://img.yugioh-card.com/uk/rulebook/Rulebook_v9_en.pdf

F57: MEO, Analía Lorena. *Aproximaciones al anime: producción, circulación y consumo en el siglo XXI*. En: *Questión. Revista especializada en Periodismo y Comunicación* [en línea]. 2016. Vol. 1, n. 51, p. 251-265 [consulta: enero 2019]. ISSN 1669-6581.

Disponible en: <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/3416/2874>

F58: CONTRERAS, Óscar. *Imitación de la vida: gustos alternativos*. En: *Ventana indiscreta* [en línea]. 2016. N. 9, p. 44-78 [consulta: enero 2019]. ISSN 2523-6245.

Disponible en: http://revistas.ulima.edu.pe/index.php/Ventana_indiscreta/article/viewFile/318/928

F59: LENG, Rachel. *Gender, sexuality, and cosplay: a case study of male-to-female crossplay*. En: *The Phoenix Papers* [en línea]. 2013. P. 89-110 [consulta: enero 2019].

ISSN 2325-2316. Disponible en: <https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/13481274/Gender-Sexuality-and-Cosplay-by-Rachel-Leng1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

F60: CASTELÁN, Claudia. *Cosplay y performatividad* En: *Rúbricas* [en línea]. 2013 [otoño] P. 70-75 [consulta: enero 2019]. Disponible en:

<http://repositorio.iberopuebla.mx/bitstream/handle/20.500.11777/617/COSPLAY.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

F61: BELLI, Simone; LÓPEZ RAVENTÓS, Cristian. *Breve historia de los videojuegos*. En: *Athenea digital* [en línea]. 2018. N. 14, p. 159-179 [consulta: enero 2019]. ISSN 1578-

8946. Disponible en: <https://atheneadigital.net/article/view/n14-belli-lopez/570-pdf-es>

F62: ETXEBERRIA, Felix. *Videojuegos, consumo y educación*. En: *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* [en línea]. 2008. N. 9. [consulta: enero 2019]. ISSN 1138-9737.

Disponible en: <http://www.redalyc.org/html/2010/201017343002/>

F63: ROIG COVES, Álvaro. *Diseño e implementación de una máquina Arcade con Raspberry Pi y Arduino*. València : Universitat Politècnica de València, 2015. [consulta: enero 2019]. Disponible en: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/53962/ROIG%20-%20Dise%20c3%b1o%20e%20implementaci%20c3%b3n%20de%20una%20m%20c3%a1quina%20Arcade%20con%20Raspberry%20Pi%20y%20Arduino.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

F64: CARVAJAL VILLAPLANA, Álvaro. *El Cyberpunk: crítica a la tecnología informática*. En: *Revista Comunicación* [en línea]. 2001. Vol. 11, n. 4 [consulta: enero 2019]. Disponible en: <http://revistas.tec.ac.cr/index.php/comunicacion/article/view/1249/1153>

F65: RODRÍGUEZ TAPIA, Sergio. *Los peritextos narrativos del videojuego cyberpunk: Diversidad tipológica textual a partir de un análisis microestructural del caso Deus Ex: Human revolution™*. En: *Tonos Digital* [en línea]. 2017. [consulta: enero 2019]. ISSN 1577-6921. Disponible en: <https://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/54064/1/Los%20peritextos.pdf>

F66: ARJONA FERNÁNDEZ, David. *Sistema de Soporte Para Juego de Rol*. Barcelona : Universitat Autònoma de Barcelona, 2010. [consulta: enero 2019]. Disponible en: https://ddd.uab.cat/pub/trerecpro/2013/hdl_2072_206749/ArjonaFernandezDavidR-ETIGa2009-10.pdf

F67: GUTIÉRREZ PERERA, Carlos Sergio. *Juegos de mesa del mundo y etnomatemáticas*. Castellón : Universitat Jaume I, 2014. [consulta: enero 2019]. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/305904649_Programacion_didactica_de_la_asignatura_de_4_de_ESO_Trabajo_Monografico_de_Investigacion_Juegos_de_mesa_del_mundo_y_etnomatematicas

F68: UÑATE HERRERA, Edna Lissneidy; CORREA HERNÁNDEZ, Yenifer Paola. *Pasantía juegos de rol para el desarrollo del lenguaje y el pensamiento matemático*. Bogotá : Universidad Distrital Francisco José de Caldas, 2014. [consulta: enero 2019]. Disponible en: <http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/3675/1/U%C3%B1ateHerreraEdnaLissneidy.CorreaHernandezYeniferPaola.2015.pdf>

F69: MEARLS, Mike, et al. *D&D Basic Rules. Player's Basic Rules Version 3.0*. Delémont : [s.n.], 2015. [consulta: enero 2019]. Disponible en: <http://media.wizards.com/2016/downloads/DND/PlayerBasicRulesV03.pdf>

F70: Dungeons & Dragons

© Wizards of the Coast LLC., 1993-2019. [consulta: enero 2019]. Disponible en:

<http://dnd.wizards.com/>

F71: FERRARIS, Sabrina Alejandra. "Los practicantes de rol". *Un ámbito de socialidad a través del juego*. En: *Question* [en línea]. 2007. Vol. 1, n. 13 [consulta: enero 2019]. ISSN 1669-6581. Disponible en:

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/30381/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

F72: DEL VIGO, Gerardo Ariel. *Waifuismo, hiperrealidad y fanatismo 360*. En: *Unidad Sociológica* [en línea]. 2018. Vol. 3, n. 11 [consulta: enero 2019]. ISSN 2362-1850.

Disponible en: <http://unidadesociologica.com.ar/UnidadSociologica1111.pdf>

F73: SCHÜLER-COSTA, Vlad. *Mai Waifu: relacionamentos "reais" com personagens "fictícias"* [en línea]. [Río de Janeiro, Brasil]: PPGAS Museu Nacional. Programa de Pós Graduação em Antropologia Social. [consulta: enero 2019]. Disponible en:

<http://www.seminariodosalunos.com/pdf/2014/vlad-shuler.pdf>

F74: STRMEL, Melody. *Magical Me: Self-insertion fanfiction as literacy critique*. Claremont : Scripps College, 2014. [consulta: enero 2019]. Disponible en:

https://scholarship.claremont.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1515&context=scripps_theses

F75: OLARTE ACOSTA, Ivonne Marcela. *Cosplayer en Bogotá: Un análisis desde la cibercultura*. Bogotá : Pontificia Universidad Javeriana, 2012. [consulta: enero 2019].

Disponible en:

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/14688/OlarteAcostaIvonneMarcela2012.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

F76: QUIROZ CASTILLO, Laura Ivonne. *Cosplay, jugando a ser otro: el uso del disfraz en la construcción sociocultural de las comunidades otaku en México*. México D.F. : [s. n.], 2015.

F77: MANSO, Bárbara; GUEDES, Maria da Graca; VASCONCELOS, Rosa M. *O impacto da moda urbana japonesa na cultura*. En: *V World Congress on Communication and Arts*.

Guimarães : Science and Education Research Organization, 2012. [consulta: enero 2019].
Disponible en:
<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/19068/1/O%20impacto%20da%20moda%20urbana%20japonesa%20na%20cultura.pdf>

F78: GUÐLAUG VALDIMARSDÓTTIR, Inga. *Fashion Subcultures in Japan*
A multilayered history of street fashion in Japan. Reikiavik : Háskóli Íslands, 2015.
[consulta: enero 2019]. Disponible en: <https://skemman.is/bitstream/1946/22798/1/lokaritgerd-2015-japanska-ingagvald.pdf>

F79: SCHIELE, Kristen; VENKATESH, Alladi. *Regaining control through reclamation: how consumption subcultures preserve meaning and group identity after commodification*. En: *Consumption Markets & Culture* [en línea]. 2016 [febrero] [consulta: enero 2019]. ISSN 1025-3866.
Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1080/10253866.2015.1135797>

F80: TORRENTS, Alba. *Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime*. En: *Con A de animación* [en línea]. 2015. N. 5, p. 158-172 [consulta: enero 2019]. ISSN 2173-6049. Disponible en:
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/50712/3547-12563-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

F81: ESQUIVEL FLORES, Áurea Xaydé. *Claymore: guerreras, mutilación, memoria y otredad en la animación japonesa para muchachos*. En: *Impossibilia* [en línea]. 2015. N. 10, p. 97-126 [consulta: enero 2019]. ISSN 2174-2464. Disponible en:
<http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/47531/Esquivel.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

F82: SYAHRIY, Nurul Nisfu. *Choices in dubbing animated film soundtracks frozen into Indonesian*. Medan : Universitas Sumatera Utara, 2017. [consulta: enero 2019]. Disponible en: <http://repositori.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/5633/130705071.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

F83: OLIVA-ABARCA, Jesús Eduardo. *El fenómeno abridged: el anime parodiado por sus fans*. En: *Jangwa Pana* [en línea]. 2018. Vol. 17, n. 1, p. 87-99 [consulta: enero 2019]. ISSN 1657-4923.
Disponible en: <http://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/jangwapana/article/view/2297/1703>

F84: OCCHI, Debra J. *Consuming Kyara 'Characters: ' Anthropomorphization and Marketing in Contemporary Japan*. En: *Comparative culture, the journal of Miyazaki International College* [en línea]. 2010. Vol. 15, p. 78-87 [consulta: enero 2019]. ISSN 1348-8476. Disponible en:

https://meilib.repo.nii.ac.jp/index.php?action=pages_view_main&active_action=repository_action_common_download&item_id=119&item_no=1&attribute_id=22&file_no=1&page_id=24&block_id=45

F85: CAMACHO QUIROZ, Nadiezhda Palestina. *El friki yucateco ante el friki de la cultura mainstream*. México D.F. : Universidad Nacional Autónoma de México, 2013. [consulta: agosto 2018]. Disponible en: <http://132.248.9.195/ptd2013/octubre/0703429/0703429.pdf>

F86: WINGE, Theresa. *Costuming Playing: Dressing the Imagination*. [Nueva York] : Bloomsbury Visual Arts, 2018. [consulta: enero 2019]. Disponible en:

https://books.google.com.uy/books?id=wqJyDwAAQBAJ&pg=PT148&lpg=PT148&dq=what+is+gijinka&source=bl&ots=wcChlggulv&sig=G48DW-5aqQ1I9l0a595sBfozifE&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiMkrm23uPeAhVETZAKHco_DYo4FBD0ATAAegQlChAB#v=onepage&q=what%20is%20gijinka&f=false

F87: SONE, Yuji. *Japanese Robot Culture: Performance, Imagination and Modernity*. Nueva York : Palgrave Mcmillan, 2017. [consulta: enero 2019]. Disponible en:

https://books.google.com.uy/books?id=wqJyDwAAQBAJ&pg=PT148&lpg=PT148&dq=what+is+gijinka&source=bl&ots=wcChlggulv&sig=G48DW-5aqQ1I9l0a595sBfozifE&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiMkrm23uPeAhVETZAKHco_DYo4FBD0ATAAegQlChAB#v=onepage&q=what%20is%20gijinka&f=false

F88: MOSTOW, Joshua S. *Pictures of the Heart: The Hyakunin Isshu in Word and Image*. [Michigan] : University of Michigan Press, 2015. [consulta: enero 2019]. Disponible en:

<https://books.google.com.uy/books?id=U0KcAwrvksQC&pg=PA17&dq=gijinka&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwifgtKT7-PeAhWIIJAKHdTeCnAQ6AEINTAC#v=onepage&q=gijinka&f=false>

F89: ONOHARA, Noriko. *Japan as fashion: Contemporary reflections on being fashionable*. En: *Acta Orientalia Vilnensia* [en línea]. 2011. Vol. 12, n. 1, p. 29-41 [consulta: enero 2019]. ISSN 1648-2662. Disponible en: <http://www.zurnalai.vu.lt/acta-orientalia-vilnensia/article/view/1095/5132>

F90: KUSUMASTUTIK, Dyah Ayu; PERDINI PUTRI, Idola; KURNIA SYAH PUTRA, Dedi. *Cosplay As Pop-culture's Identity: Case Study Of Lunar Cosplayer Community In Bandung*. En: International Conference on Transformation in Communication. Bandung : [s.n.], 2016. [consulta: enero 2019]. Disponible en:

<https://libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/icotic/article/view/5613/5589>

F91: HOFF, Ed. *Digital cosplay and postmodern constricts of community*. En: *The Phoenix Papers* [en línea]. 2017. Vol. 3, n. 1, p. 357-372 [consulta: enero 2019]. ISSN 2325-2316.

Disponible en:

http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/3518/Galindo_Velasquez_Yanett.pdf?sequence=1&isAllowed=yhttp://fansconf.a-kon.com/dRuZ33A/wp-content/uploads/2017/08/28-Digital-Cosplay-and-Postmodern-Constructs-of-Community.pdf

F92: GALINDO VELÁSQUEZ, Yanett. *Influencia de los animes japoneses en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno 2016*. Puno : Universidad Nacional del Altiplano, 2017. [consulta: enero 2019]. Disponible en:

http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/3518/Galindo_Velasquez_Yanett.pdf?sequence=1&isAllowed=y

F93: GARCÍA NÚÑEZ, Roberto. *Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay*. En: *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad, "innovación y difusión de la tecnología"* [en línea]. 2013-2014. Vol. 3, n. 5.

[consulta: enero 2019]. ISSN: 2007-3607. Disponible en:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5695432.pdf>

F94: ANTICONA VERÁSTEGUI, Alessia; FELICES HUANCHI, Alexandra; RODRÍGUEZ RAMÍREZ, Josselyn. *El Otaku como principal consecuencia del impacto de la cultura japonesa en los jóvenes de Latinoamérica a través de anime y manga en el siglo XXI*. Lima : Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, 2015. [consulta: enero 2019].

Disponible en:

https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/338996/chiharunyan_monografiaalumnos2014-+menci%F3n+honrosa.pdf?jsessionid=747038F847AE355977D78C7C55B45D9C?sequence=1

F95: CHODORIWSKY, Jacob. *Synergy in Magic: The Gathering*. Ontario : Laurentian University of Sudbury, 2008. [consulta: enero 2019]. Disponible en:

<http://www.jacobc.net/uploads/2/5/4/2/25426523/synergyingraphs.pdf>

F96: Blizzard Entertainment

© Blizzard Entertainment, 2019. [consulta: enero 2019].

Disponible en: <https://www.blizzard.com/es-es/>

F97:CHAPMAN, Andrew, et al. An Australian Convention Roleplaying Glossary. [Taiwan] : [s.n.], 1993?. [consulta: enero 2019].

Disponible en: <http://www.interactivedramas.info/papers/glossary.pdf>

F98: SALEN, K.; ZIMMERMAN E. *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.

Apéndice II - Árbol de dominio

- **Friki**

- **Cosplay**

- *Animegao*
- *Cosbasura*
- *Cosmake*
- *Cosmaker*
- *Cosmodel*
- *Cosplayer*
- *Cospobre*
- *Crossplay*
- *Crossplayer*
- *Cosplaystar*
- *Erocosplay*
- *Gijinka*
- *Gender Bender*
- *Kameko*
- *Kemonomimi*
- *Kigurumi*
- *Lace front*
- *Ninja*
- *Perfo*
- *Performance*
- *Prop*
- *Propmaker*
- *Worbla*

- **Fandom**

- *501st Legion*
- *Brony*

- *GOT*
- *Lolero*
- *Potterhead*
- *Rebel legion*
- *Ringers*
- *Trekkers*
- *Trekkie*
- *Tributes*
- *Twilighters*
- *Whovians*

- **Gamer**

- *Aggro*
- *AFK*
- *AKA*
- *Arcade*
- *AOE*
- *Baitear*
- *Boss*
- *BRB*
- *Buguear*
- *Buildear*
- *Builder*
- *Carrear*
- *CC*
- *CD*
- *Cheat*
- *Cheater*
- *Cinematíca*

- COD
- Crafter
- DOT
- Drop
- E-sports
- Fail
- Farmear
- Farmer
- Feedear
- Flamear
- Flammer
- FPS
- Gankear
- GG
- Grindear
- GTA
- Guild
- kitear
- KOF
- KS
- Lag
- Lan Party
- Levelear
- LOL
- Loot
- Manquear
- Minion
- MMORPG
- MOBA
- Nerfear
- Newbie
- Niño rata
- Noob
- NPC
- Nukear
- Op
- Owned

- Party
- Ping
- Pokear
- Pulear
- Puller
- Pushear
- Quest
- ROFL
- RPG
- RTS
- Skin
- Smurf
- Smurfear
- Stream
- Streamer
- STF
- Tanque
- Tryhardear
- Woot
- WOW
- WP

• Geek

- 4chan
- AMV
- ASAP
- Blog
- Blogger
- Caramelldansen
- CMV
- Creepy pasta
- Equisde
- Fail
- Fan Art
- Fanfic
- Fake

- [Fandub](#)
- Fandubbers
- Fangirlear
- [Fanservice](#)
- Flashmob
- Floodear
- Googleo
- *Husbando*
- *Lamer*
- *Leech*
- *Leecher*
- *Leet*
- *L4L*
- *Meme*
- Poser
- [Random](#)
- Rantear
- S4S
- Screamer
- Spam
- Spamer
- Spoiler
- Stalker
- Troll
- Trolls
- Trolllear
- Unboxing
- Vlog
- Vlogger
- [Waifu](#)
- Wattpad
- Weirdo
- WTF
- YOLO
- Youtuber

• **Juego de rol**

- [Crítico](#)
- D4
- D6
- D10
- D12
- [D20](#)
- [D&D](#)
- *Dungeon*
- *DM*
- *IC*
- Manual
- [Master](#)
- [Metarol](#)
- OOC
- *Players*

• **Modas alternativas**

- *Angura*
- *Wamono*
- *Aristocrat*
- *Bloomers*
- *Boystyle*
- *Brand*
- *Casual Lolita*
- *Classic Lolita*
- *Coords*
- *Country Lolita*
- [Cyberpunk](#)
- *Cyber Lolita*
- *Dandy*
- *Deco Lolita*
- [Decora](#)
- *Dieselpunk*

- *Elegant Gothic*
- *Ero Lolita*
- *Eroguro kei*
- *Fairy kei*
- *Furry*
- *Furzona*
- *Gaslamp*
- *Gothic Lolita*
- *Guro Lolita*
- *Harajuku*
- *Hime Lolita*
- *JSK (jumper skirt)*
- *Kodona*
- *Kote Kote Kei*
- *Kuro Lolita*
- *Lolita*
- *Maid*
- *OffBRAND*
- *Oshare Kei*
- *Ouji*
- *Pastel goth*
- *Petticoat*
- *Pirate Lolita*
- *Punk Lolita*
- *RHS*
- *Sailor Lolita*
- *Shironuri*
- *Shirring*
- *Shiro Lolita*
- *Steamgoth*
- *Steampunk*
- *Steampunk Lolita*
- *Sweet Lolita*
- *Visual kei*
- *Wa Lolita*
- *Weird west*
- *Wristcuffs*

- *Yiff*

● Otaku

- *Ahegao*
- *Anime*
- *Art book*
- *Bishōjo*
- *Bishōnen*
- *Chibi*
- *Dōjinshi*
- *Doujin*
- *Echii*
- *Ending*
- *Fugoshi*
- *Fundashi*
- *Futanari*
- *Genderswap*
- *Gore*
- *Gundam*
- *Harem*
- *Hentai*
- *Hikkikomori*
- *Josei*
- *Kainoshi*
- *Kodomo*
- *Lolicon*
- *Mahō shōjo*
- *Manga*
- *Mangaka*
- *Mecha*
- *Opening*
- *OST*
- *Otako*
- *OVA*
- *Pandajoshi*

- *Seinen*
- *Seiyu*
- *Seme*
- *Shōjo*
- *Shōnen*
- *Uke*
- *Yaoi*
- *Yunoshi*
- *Yuri*

- **TCG**

- *Booster pack*
- *Cartas Magic*
- *Cartas Yu-Gi-Oh!*
- *Mazo de cartas*
- *Mulligan*

- **Términos genéricos**

- *Anti*
- *Bakka*
- *Cómic*
- *Convención*

- *Creepy*
- *Crossover*
- *Dorama*
- *Dorky*
- *Crush*
- *Hardcore*
- *J-pop*
- *K-pop*
- *Kawaii*
- *Klingon*
- *Kpopper*
- *Kryptonita*
- *Neet*
- *Nerd*
- *OMG*
- *Poser*
- *Post*
- *Postear*
- *Random*
- *Rantear*
- *Screamer*
- *Softcombat*
- *Sugoi*
- *Zombiewalk*
- *Zukistrukis*

Apéndice III - Ejemplos de fichas terminológicas

Término: Furry	F 10	F 11	F 12	F 13	F 15
Entrada en español	Furry	-	-	-	-
Entrada en Inglés	-	Furry	Furry	Furry	Furry
Entrada en Japonés	-	-	-		
Enunciado Esencial	interés en animales o criaturas antropomórficas (en parte humano y en parte animal), en una o varias artes o en algún sentido	Creates identity through anthropomorphism and therianthropy.	has been primarily driven by recognition of a long-running cultural appeal for graphical representations of the anthropomorphic, semi-animal beings that populated a wide variety of artistic depictions from the earliest artistic works created by Homo sapiens.	Most furries create for themselves an anthropomorphized animal character (fursona) with whom they identify and can function as an avatar within the community.	satisfying alter ego: not just a secret identity, but a super identity. just as earlier humans adopted animal totems they hoped to emulate, contemporary furry fans take on the identities of anthropomorphic animal characters, hoping to represent or imbue themselves with positive attributes: physical prowess, beauty, charisma.
Enunciados	Suelen usar uno			Some furries	

Accidentales	o varios avatares definido con rasgos animales y humanos, que llaman fursona ; abundan caninos, felinos y reptiles			wear elaborate costumes or paraphernalia such as animal ears or tails, or represent themselves as anthropomorphic animals in online communities such as Second Life.	
Enunciados Informativos	es una subcultura a partir de artistas, escritores y jugadores de rol que en 1992 empezaron a generar su propia jerga, arte y literatura		The furry fandom is a modern phenomenon with long historic roots and sources of reference . Having been consolidated by 1989 with the launch of the first furry convention, it originated from the speculative fiction fandom	The term furry describes a diverse community of fans, artists, writers, gamers, and role players.	

			subculture that had exponentially grown in geographic representation since 1969.		
Enunciados Relacionales					
Garantía Literaria	Gallardo Linares, Francisco Javier (2013)	Gallardo Linares, Francisco Javier (2013)	Underwood, Harry (2010)	Gerbasí, Kathleen; Plante, Courtney; Reysen, Stephen; Roberts, Sharon (2016)	Brown, Meghan (2015)
Disponibilidad en Internet de dicha garantía	http://www.postadigital.com/revista/v3/hemeroteca/jglinares.pdf	http://www.intersticios.es/article/view/10524/7774	https://worldofvalues.wordpress.com/tag/essays/	http://furscience.com/whats-a-furry/	https://lib.dr.iastate.edu/etd/14646/
Nota Histórica					
Observaciones					

Término: Cosplayer	F5	F 6	F 16	F 21	F 26
Entrada en español	Cosplaye r	Cosplayer			Cosplayer
Entrada en Inglés			Cosplayer	Cosplayer	
Entrada en Japonés					
Enunciado Esencial	Aficionados al disfraz de cualquier tipo; esta etiqueta normalmente implica otra afición anterior, que suele tener que ver con el manga	Persona que se hace trajes de sus personajes favoritos a mano y acude con ellos a los eventos.	someone who dresses up as a character from a film, TV programme, comic book, etc. as a hobby	who dress up as characters from manga, games, and anime.	cosplayer va a convertirse en un determinado personaje. Desde luego que el disfraz implica también una performance, pero en el cosplay se crea una identidad virtual mediante la que van a establecerse una serie de relaciones con el entorno, confirmando con ello su pertenencia a la comunidad otaku. Podemos definir el cosplay como disfrazarse, interpretar y jugar a convertirse en los personajes de los que se visten, de manera que supone una "escenificación de la

					interpretación de los otaku sobre los personajes japoneses” (A. Gómez Aragón; 2010:1040).
Enunciados Accidentales					
Enunciados Informativos				Largely overlapping with the fujoshi fandom, cosplay is a female-dominated niche grounded in a DIY and anticommercial ethic of costume making and performance. Although not characterized by formal forms of evaluation and hierarchy, cosplayers are highly conscious of quality standards for costumes. Only handmade costumes that conform to fujoshi	

				interests and moe pass muster; those cosplayers who dress up outside of otaku-dedicated venues or who display mainstream forms of sexuality to attract the male gaze are ostracized from the community.	
Enunciados Relacionales					
Garantía Literaria	Martinez García, Cristina (2014)	Castro, Eloisa (2016)	Cambridge Dictionary (2018)	Okabe, D. (2012)	Gomez Aragón, Anjhara (2012)
Disponibilidad en Internet de dicha garantía	summa.upsa.es/high.raw?id=0000033145&name=00000001.original.pdf&attachm ent=0000033145.pdf LA BÚSQUEDA DE NUEVOS VALORES, REFERENTES Y	https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/43559/Memoria%20Documental%20Cosplay%20%20.pdf?sequence=1	https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/cosplayer	http://web.mit.edu/condry/Public/jing-articles/Ito12FandomUnboundOtaku-Intro.pdf	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4026648

	MODEL OS EN UN MUNDO LÍQUIDO : EL REFUGI O DE LA CULTUR A "FRIKI" EN ESPAÑA (tesis doctoral de Cristina Martínez)				
Nota Histórica					
Observaciones					

Apéndice IV - Entrevistas a referentes

Entrevista 1

Nombre: Ulyses 54Grades García.

Trayectoria: Gamer (+22 años). Content creator (+2 años).

Edad: 25.

1. ¿Cómo definirías la Cultura Friki?

La definiría como los gustos de una persona que abarquen *anime*, tiras cómicas, la fantasía, la ciencia ficción y los videojuegos.

2. ¿Por qué crees que el ambiente friki se ha masificado?

Porque quienes son parte de esta cultura apuntan a otros que tienen los mismos gustos, sin discriminar cómo es la persona en cuanto a lo físico, raza o religión. También por lo que transmiten las franquicias de este ambiente, los valores que hacen a un ser humano respetable, la mayoría de las veces.

3. ¿Qué características consideras que debe tener un friki?

Debe ser una persona que se sienta atraída por las diferentes culturas que mencioné. Debe ser fanática de una por lo menos.

4. ¿Consideras que existen diferencias entre los términos *geek*, *nerd*, friki y *otaku*? En tal caso, ¿cuáles serían?

Sí. *Geek* es una persona fanática de la tecnología y la informática. También estarían incluidos *gamers* y *sci-fi fans*, por así decirlo.

Nerd es la persona que es muy estudiosa e introvertida, con una inteligencia muy por encima de la media.

Otaku es aquel al que le encanta todo el *anime* de estilo asiático y lleva eso a su vida cotidiana. No tiene por qué practicar *cosplay*).

Friki combinaría todas las anteriores y otras subculturas.

5. ¿Podrías realizar una lista de 15 términos que consideres propios de la

Cultura Friki?

Friki, *cosplay*, *cosplayer*, *gamer*, *MMORPG*, *arcade*, *AFK*, *e-sports*, *stream*, *furry*, *rol*, *otaku*, cómic. Esas son las que creo que se utilizan más en mi ámbito.

Entrevista 2

Nombre: Juan Aníbal Núñez.

Trayectoria: Organizador de *Juegarte* 2009.

Edad: 38.

1. ¿Cómo definirías la Cultura Friki?

Entiendo por friki toda persona que no encaja en la sociedad, ya sea por su forma de ser, vestir o actuar, sin importar su edad, aunque pasados los 30 es cuando más se remarca la diferencia entre una persona socialmente aceptable y un friki.

2. ¿Por qué crees que el ambiente friki se ha masificado?

Con el correr del tiempo, ser friki ha ido dejando de ser visto como algo raro, si bien aún no es masivamente aceptado. Creo que se compara ser *gamer* en los 80 en relación a ser *gamer* hoy, momento en que es difícil distinguir al *gamer* de verdad y al que lo es por moda. Es decir, el número de frikis ha aumentado considerablemente, pero no quiere decir que todos sean frikis porque evolucionaron así, sino que muchos quizá lo hacen por moda o por pertenecer a algo, sin contar los que se autodefinen como frikis simplemente por el hecho de hacerse los diferentes.

3. ¿Qué características consideras que debe tener un friki?

Como mencioné en la primera respuesta, las características más importantes, a mi entender, serían ser, vestir y actuar diferente a la persona aceptada socialmente, tener aficiones poco comunes y dedicarles mucho tiempo, léase *anime*, manga, videojuegos, series, rol, cómics, etc.

4. ¿Consideras que existen diferencias entre los términos *geek*, *nerd*, friki y *otaku*? En tal caso, ¿cuáles serían?

Existen diferencias marcadas: *geek* es una persona aficionada a la tecnología y la informática; *nerd* es alguien estudioso y rolero; *otaku*, aquel obsesionado con el *anime* y el manga. Según mi opinión, no son tan diferentes y creo que todos ellos

pertenecen a una categoría que los engloba: el friki.

5. ¿Podrías realizar una lista de 15 términos que consideres propios de la Cultura Fiki?

Gamer, lolero, LOL, MMORPG, anime, fujoshi, hentai, yaoi, cosplay y sus derivados, AFK, modas alternativas, kigurumi, GTA, nerfear, KOF, GOT, potterhead, trekkie, brony, rol, TCG, softcombat.

Entrevista 3

Nombre: Carolina Pintos.

Trayectoria: *Cosplayer, cosmaker, propmaker*, ganadora de varios concursos de *cosplay*.
Representante de Uruguay en Yamato Cosplay Cup 2018.

Edad: 25 años.

1. ¿Cómo definirías la Cultura Friki?

Es un grupo de características compartidas por una población determinada, destacando los gustos por la animación japonesa, los videojuegos, el cómic y el *cosplay*.

2. ¿Por qué crees que el ambiente friki se ha masificado?

Por ser una cultura que posee varios entretenimientos, atrayendo así a diversos tipos de personas, indiferentemente de su edad, género o estatus social.

3. ¿Qué características consideras que debe tener un friki?

Debe compartir alguna de las aficiones anteriormente nombradas, pero cabe destacar que la población friki es de las más diversas, ya que une a personas que superficialmente no poseen características en común.

4. ¿Consideras que existen diferencias entre los términos *geek*, *nerd*, friki y *otaku*? En tal caso, ¿cuáles serían?

Sí. Un *otaku* es una persona que disfruta de mirar animación japonesa; un *nerd* es una persona intelectual que disfruta de los juegos de rol y la ciencia ficción; un *geek* es un amante de la tecnología; finalmente, un friki es una persona que posee gustos extravagantes, como por ejemplo realizar *cosplay*.

5. ¿Podrías realizar una lista de 15 términos que consideres propios de la Cultura Friki?

Se me ocurren varios términos: *waifu*, *anime*, *geek*, *furry*, *fandub*, *cosplay*, *cosplayer*, *cospobre*, *cosmake*, *Lolita*, *steampunk*, *fandom*, *shippear*, *manga*, *otaku*,

GG, bakka, gamer, random, dorama, crossover, OVA, kawaii, nerfear, e-sports, sugoi, kameko, seme, yaoi, League of Legends, uke, meme, gjjinka, prop, baiembidioza.

Entrevista 4

Nombre: Lucía Vivianna Ribero.

Trayectoria: Fundadora/administradora de la comunidad de moda Lolita en Uruguay “The Tea Saloon” (2010-a la fecha).
Cosplayer (2010-2013).

Edad: 30 años.

1. ¿Cómo definirías la Cultura Friki?

Entiendo como cultura las expresiones y formas de ser y actuar de una comunidad, en donde se comparten los gustos, hobbies, hábitos, habilidades y preferencias. Las costumbres son propias de cada comunidad, y es lo que caracteriza a cada individuo que la integra. La Cultura Friki (o nerd), en particular, abarca un montón de cualidades, como el gusto por el cine, los cómics, por series de diversos géneros, *anime*, manga, videojuegos, dibujos animados, *cosplay*, etc.

2. ¿Por qué crees que el ambiente friki se ha masificado?

Es un ambiente muy amplio en cuanto a lo que lo define y es por esto que genera interés en toda clase de personas. A su vez, es un ámbito que siempre está incorporando nuevas cosas, lo que contribuye a que el público aumente.

3. ¿Qué características consideras que debe tener un friki?

En realidad no suelo utilizar el término friki; es como encasillar a las personas, encuadrar a todos quienes tengan ciertos gustos como si fueran iguales. Por ejemplo, si a una persona le gusta únicamente el *anime*, y se lo encasilla como friki, se puede dar a entender que le gusta todo el resto de elementos que caracterizan a su cultura (como cómics, videojuegos, *cosplay*, etc). La realidad es que se trata simplemente de una persona a la que le gusta el *anime*, y nada más que eso. Desde mi postura, siento que la palabra friki hasta podría considerarse despectiva por cómo surge y cómo se la ha utilizado en muchos casos. Lo ideal (al menos para mí) sería referirse a cada situación por su término, los cuales serían *nerd*, *otaku*, *geek*, *gamer*, historietista, *cosplayer*, *Lolita*.

Creo que *nerd* sería la palabra adecuada, ya que, por definición, serían personas entusiastas y apasionadas por sus intereses.

4. ¿Consideras que existen diferencias entre los términos *geek*, *nerd*, *friki* y *otaku*? En tal caso, ¿cuáles serían?

Sí, por supuesto que existen diferencias. En la pregunta anterior comenté que *nerd* sería, desde mi punto de vista, la palabra que por definición engloba el concepto buscado que generalice los gustos. *Nerd* es alguien que se apasiona por algo. Por definición de Wikipedia, 'personas a las que les gusta estudiar y practicar juegos de rol; generalmente son apasionados de las temáticas científico tecnológicas, así como de la literatura de ciencia ficción o fantasía', pero para mí es alguien que se apasiona por algo en concreto (cualquier cosa) y que le encanta estudiar y saber sobre dicho interés. Creo que históricamente se asoció un *nerd* con alguien relacionado a la tecnología, videojuegos, cómics, etc. Pero, en realidad, ¿no podría ser un *nerd* alguien que se apasiona por la historia? ¿Por la filosofía? ¿Por la ciencia? ¿Por el arte? ¿Por la medicina? También en Wikipedia dice que no son sociables, pero no lo considero así porque a muchos *nerds* les apasiona hablar sobre lo que les gusta y conocer gente con los mismos gustos e intereses.

También dice que "pueden tener ciertas dificultades para practicar deportes", y en este momento, soy instructora de fitness. Por ende, creo que el término utilizado generalmente es incorrecto y engloba de mala manera a los individuos que son parte de la cultura *nerd*.

Continuando con los siguientes términos, cada uno en particular hace referencia a una cosa en concreto. Por ejemplo, el *otaku* es aquel al que le gusta el *anime* y el *manga*. Un **gamer** es quien juega a videojuegos y busca perfeccionarse en eso. Un *geek* es como un *nerd*, pero únicamente aficionado a la informática y la tecnología, y algo que lo caracteriza es que se interesa por lo más actual, por lo que está de moda.

5. ¿Podrías realizar una lista de 15 términos que consideres propios de la Cultura Friki?

Lolita, steampunk, harajuku, bloomers, coords, Classic Lolita, Sweet Lolita, Gothic Lolita, Aristocrat Lolita, Hime Lolita, Country Lolita, Punk Lolita, Wa Lolita, Sailor Lolita, maids, petticoat.

Entrevista 5

Nombre: Alejandro Chaves.

Trayectoria: Dueño de la tienda Fan Zone, donde se venden artículos variados destinados a los fanáticos. Este comercio ha participado como stand comercial en muchas convenciones realizadas en Uruguay desde 2014. Además, es parte de la organización de *Friki Fest*, la cual realiza cuatro eventos anuales, y colaboró en la organización de *Encuentro Friki*, un evento solidario que tuvo lugar en la Biblioteca Nacional. Se define como *gamer* dentro de la Cultura Friki.

Edad: 29.

1. ¿Cómo definirías la Cultura Friki?

La Cultura Friki es un conjunto de culturas alternativas, abarca todas las culturas que se puedan asociar a algún tipo de fanatismo o interés extremo por algo específico. Dichas culturas pueden abarcar el interés específico por lo estético, literario, musical o recreativo particular; jamás está involucrado con la política o la religión.

Todas las áreas que están dentro de la Cultura Friki, independientemente de estar enfocadas en algo específico (por ejemplo, una cultura estética), tienen su propio lenguaje, comportamiento, vestimenta, actividades e historia.

Al ser algo que se modifica constantemente, ya que nuevas tendencias y culturas se absorben dentro del conjunto friki, es imposible dar una definición específica que dure en el tiempo sobre cómo está compuesta.

2. ¿Por qué crees que el ambiente friki se ha masificado?

Todas las áreas y rubros que abarcan la Cultura Friki buscan constantemente un espacio social de expresión y compartir gustos afines.

Los motivos, como el cambio de la sociedad, que avanza constantemente hacia una apertura a las nuevas culturas, la posibilidad que otorga Internet y la visualización de las cosas a las que no se tenía acceso hacen que paulatinamente vayan creciendo los espacios en los que pueden manifestarse las culturas alternativas.

A su vez, los espacios se han convertido en parte del mercado, convirtiendo a las culturas frikis en potenciales áreas de crecimiento económico, por lo que la tendencia en el mundo apunta a sacar provecho de los intereses específicos y extraordinarios de las personas para convertirlos en una tendencia comercial.

3. ¿Qué características consideras que debe tener un friki?

Para que una persona sea considerada friki, tiene que tener un interés muy amplio, cercano al fanatismo, sobre cualquier tipo de cultura alternativa que se considere dentro del ámbito friki ya mencionado anteriormente. Los frikis adoptan aunque sea parcialmente aspectos de la cultura dentro de su rubro; en los casos más comunes adoptan parte del lenguaje utilizado específicamente en su área o vestimenta específica. En casos extremos adoptan comportamientos sociales y físicos.

4. ¿Consideras que existen diferencias entre los términos *geek*, *nerd*, friki y *otaku*? En tal caso, ¿cuáles serían?

Los cuatro términos son completamente distintos. Frikis es un término amplio, abarcativo de cualquier cultura alternativa. *Geek* es un término que se utiliza específicamente para designar a los fanáticos de la tecnología y la informática. Muchos *gamers* (quienes tienen fanatismo por los videojuegos) suelen a su vez también ser *geeks*. *Nerd* es un término que se utiliza para gente que no solo apunta hacia la tecnología e informática, sino también hacia la ciencia ficción u otros géneros de literatura o cine. Comúnmente se pueden encontrar *nerds* en zonas de juegos de rol (personificación de personajes de ciencia ficción) o juegos estratégicos matemáticos. *Otaku* es la persona que tiene un fanatismo extremo para con la cultura japonesa, específicamente el manga o el *anime*.

5. ¿Podrías realizar una lista de 15 términos que consideres propios de la Cultura Frikis?

Siendo *gamer*, voy a hacer una lista sobre términos utilizados específicamente en el rubro, que son parte de la Cultura Frikis en una rama particular.

Gamer: persona que tiene habilidades de aprendizaje y entendimiento rápido en los videojuegos.

AFK: "lejos del teclado", utilizado cuando tienes que alejarte brevemente del videojuego para que tus compañeros sepan que no estás.

BRB: “ya vuelvo”, término también utilizado para avisar a tus compañeros que no estarás en el videojuego momentáneamente.

GG: “buen juego”, utilizado normalmente para felicitar al oponente al terminar una partida.

Troll: término utilizado para quien juega solamente para molestar a los demás jugadores, de forma errática y tonta.

Flamer: jugador que suele gritar y enojarse cuando algo no sucede como quisiera dentro del videojuego.

YOLO: “solo vives una vez”, término utilizado cuando vas a hacer algo muy arriesgado para poder dar vuelta una partida.

Stompear: cuando repentinamente una partida que estaba pareja empieza a ser ganada de forma arrasadora por un jugador o equipo.

Rushear: intentar ganar muy rápidamente.

OP: cuando un jugador o personaje es demasiado fuerte, casi invencible.

Nerfear: cuando un personaje es demasiado OP, se suele nerfear el personaje, que implica debilitarlo para que sea más equilibrado.

Campear: término utilizado cuando en un videojuego te quedas escondido o esperando a que el otro jugador realice una acción.

Micro: término utilizado en los videojuegos para hacer referencia a movimientos muy detallados y específicos, sobre todo utilizado en juegos de estrategia.

Macro: término utilizado en los videojuegos para hacer referencia a movimientos amplios que se efectúan para poder hacer los movimientos o estrategias más globales y básicos necesarios para poder vencer.

Carrear: término utilizado cuando uno o varios jugadores de un equipo se destacan tanto que únicamente gracias a ellos ganan en el videojuego.

Entrevista 6

Nombre: Lucía Toledo.

Trayectoria: Organizadora de *Freak Out!* y *One Up*, eventos frikis reconocidos en el ambiente local, realizados en la Intendencia de Montevideo de forma gratuita. Además, ha participado con tiendas llamadas Darkmoon y Pride, actualmente con un local en el Centro de Montevideo.

Edad: 31.

1. ¿Cómo definirías la Cultura Frikí?

Para mí, la Cultura Frikí es un compendio de diferentes aficiones relacionadas a la animación, las series, las películas, los juegos, la música, la moda, y la producción gráfica (cómic, libros), tanto japonesa como norteamericana y europea, con una temática en común, que sería todo lo que tiene que ver con la fantasía.

Generalmente las historias tienen elementos fuera de la común, fuera de nuestra realidad, a lo que me refiero es que si bien hay historias cotidianas basadas en el mundo y tiempo en que vivimos, en su mayoría son fantásticas, en tiempos distintos y mundos distintos.

Respecto a las aficiones, las hay de todo tipo, aquellos que ven *anime*, que es la animación japonesa, otros que ven películas y series, generalmente norteamericanas o europeas, los que leen manga, que es el cómic japonés, o los que leen cómics occidentales. También están los que juegan en distintos tipos de consolas para la casa o portátiles, o los que crean y son desarrolladores de videojuegos. Hay gente que disfruta de dibujar sus personajes favoritos u otros de su creación, o más profesionalmente dibujan manga o cómic, hasta trabajan para el exterior, hay personas que también viven de ese arte. También encontramos a los *cosplayers*, que se visten de personajes salidos de todos los medios antes mencionados y que lo hacen por *hobby* y, no todos, pero algunos tienen interés de competir a nivel nacional e internacional en grandes competencias de *cosplay*. En cuanto a la música, se suele escuchar pop y rock japonés o coreano, por el lado oriental, y por el lado occidental, se escuchan géneros más alternativos, rock, metal, punk, pop, electrónica, generalmente no se escucha música latina, que no estaría dentro de la Cultura Frikí. En lo que respecta a la moda, como en cualquier

grupo social, se busca por lo general vestir prendas o accesorios que tengan que ver con aquello que les gusta, aunque no es exactamente un requisito, a fin de cuentas cada quien tiene su estilo. Sí creo que hay algunas corrientes de moda japonesa que han influido en la vestimenta de la Cultura Friki, que van desde vestimentas oscuras, con estilo gótico, hasta atuendos más coloridos, divertidos y pomposos, pero siento que las vestimentas especiales se reservan más para eventos que para la vida diaria. Obviamente uno no tiene por qué hacer solo una de estas cosas, generalmente a los frikis les gusta desarrollar varias actividades.

2. ¿Por qué crees que el ambiente friki se ha masificado?

Yo diría que por la misma razón por la que hoy en día todo se ha masificado, por la globalización y el acceso a Internet. Hace unos 15 años, era muy difícil conseguir material, ya sea revistas, cd, manga, cómics, porque no había demanda, poca gente estaba en esta movida, y porque en realidad a nivel global, en español tampoco se editaban tantas cosas. También era difícil conseguir capítulos de series o películas por Internet. Cuando no había ADSL, los pocos que se podían dar el lujo de pagar Internet, podían estar un día entero tratando de bajar un solo capítulo, y encima en no muy buena calidad. Por otro lado, los canales de televisión local apenas si transmitían algún *anime*. En la TV por cable había más variedad, pero tampoco era que podías ver *anime* 24 horas, se transmitía en pocos horarios y claro que no todos podían acceder, por el precio. Cuando llegó el ADSL, tampoco era muy accesible, pero tiempo después, sí, ya todo el mundo podía estar conectado. Proliferaron en ese momento muchos foros, al menos aquí en Uruguay, y grupos con los mismos intereses, aunque a veces eran un poco difíciles de encontrar. Creo que Facebook fue la red social que más contribuyó al *boom* del ambiente friki y de muchas otras cosas en general, por la cantidad de cosas que uno puede compartir allí, por la inmediatez de la información te enterás de muchas actividades y eventos que de otra forma ni sabrías que existían, y aparte esta red social facilitó mucho encontrar gente con tus mismos intereses, cosa que antes era difícil. También los eventos que se hacían contribuyeron a que el ambiente creciera, ya que ponían a lo friki en un contacto más directo con la población general. Un conocido llegó a decir que los eventos eran “germinadores de frikis”. Otra cosa interesante es que antes a la gente le costaba decir que era friki o que le gustaban determinadas cosas por miedo al rechazo social, no fue nunca mi caso,

pero sé de gente que tuvo ese problema, pero ahora es diferente, y también lo atribuyo a la globalización. El resto del mundo ya sabe que existe un ambiente friki, por lo que ya no te sentís tan “raro”, no es que te guste algo de lo que nadie haya escuchado hablar.

3. ¿Qué características consideras que debe tener un friki?

No creo que haya reglas a seguir y en realidad nunca me gustaron los movimientos que hacen un listado de requisitos, como “si no viste tal cosa, o si no sos así, o si no tenés esto, no sos friki”. Yo creo que cualquier persona que comparta el interés, es friki, ya sea que, por ejemplo, haya visto un solo *anime* o que haya visto más de 100. Lo importante es el sentimiento, la felicidad que te genera disfrutar de lo que te gusta. Si tuviera que poner un requisito, sería tener la capacidad de conmoverse. Creo que las temáticas que maneja cualquier serie, película, libro, historieta o juego tienen que despertar algo en tu interior, no son frívolas, apuntan mucho a los sentimientos, te llegan al corazón. Creo que esa emoción se contagia.

4. ¿Consideras que existen diferencias entre los términos *geek*, *nerd*, friki y *otaku*? En tal caso, ¿cuáles serían?

Para mí se les puede encontrar diferencias, aunque la gente los usa muchas veces para referirse a lo mismo. El primer término que conocí fue *otaku*, pero cuando me puse a investigar, supe que en Japón se usaba de forma despectiva porque iba referido a personas que estaban tan metidas en su afición que se olvidaban del mundo. Y uno no puede olvidarse de la vida real. Pero el resto del mundo tomó el término para designar a todo fanático del *anime* y del manga y se volvió algo positivo, como un orgullo. Friki, por otro lado, creo que es más abarcativo. Por ejemplo, para mí, *otaku* era solo referido a la animación y la producción gráfica japonesa, pero siento que friki abarca también la animación y el cómic de otras partes del mundo, y también considero que abarca lo que tiene que ver con videojuegos, libros y películas de fantasía. *Geek*, en mi opinión, es el término más exclusivo para los amantes de la tecnología y los videojuegos, aunque para algunas personas incluye más cosas y lo usan de forma parecida a friki u *otaku*, pero es de uso más occidental, no lo he visto referido a la cultura japonesa. Y *nerd*, para mí, siempre fue alguien adicto a los estudios o que se fija en cosas en las que otros no se fijarían; tienen intereses diferentes al promedio y saben mucho de

aquello que les gusta, pero no lo asociaría a la Cultura Friki, creo que es un término más general.

5. ¿Podrías realizar una lista de 15 términos que consideres propios de la Cultura Friki?

Los más básicos, además de los términos del punto 4, y que son los que la mayoría de la gente, cuando los mencionás, no tiene idea qué son: *anime*, *manga*, *cosplay*. Otros son *rol*, *TCG* (*Trading Card Games*, juegos de cartas), *LoL* (*League of Legends*, *random*). También están los términos *chan*, *san*, entre otros, que en Japón se ponen después de un nombre o apellido y son calificativos de estatus social o de la relación que tiene una persona con otra. También hay palabras relacionadas a las modas alternativas, como *Lolita*, *steampunk*, etc.

Entrevista 7

Nombre: Aliusha Díaz.

Trayectoria: A partir de 2007, se ha acercado a la Cultura Friki y hasta el presente se desempeña como *cosplayer*, presentadora de eventos, *streamer*, conductora del programa *Kameko*, modelo, maquilladora y maquilladora FX.

Edad: 34.

1. ¿Cómo definirías la Cultura Friki?

Si bien algo friki se define como algo fuera de la norma, cada día esta cultura está más normalizada y centrada en ciertas tribus urbanas que emergen y se complementan. Se comenzó a utilizar como algo relacionado a las deformidades y los circos de personas, pero, más traído a la realidad, a los *nerds*, *fans* del *anime*, los cómics y demás. Hoy la cultura integra muchísimas ramas que no están dentro de lo estándar o que lo bordean. Así que definiría la Cultura Friki como eso: lo que está por fuera de la norma o cercano, pero no del todo dentro de ella. Arraigado fuertemente en la cultura del *anime*, los cómics, la literatura fantástica, programas de TV, trayendo cada vez más ramas a ser consideradas, como el maquillaje, el *K-pop*, etc. Una cultura inclusiva de las culturas minoritarias.

2. ¿Por qué crees que el ambiente friki se ha masificado?

Se ha masificado por su capacidad de aceptación y adaptación al mundo actual. Tiene una base de fans muy grande en la franja etaria más adaptable, y más en busca de un espacio al cual pertenecer, que son los adolescentes. No pierde adeptos entre sus seguidores adultos.

3. ¿Qué características consideras que debe tener un friki?

Tener un gusto mayor que lo considerado "normal" por alguna de las ramas que integran la Cultura Friki: fan del *anime*, del *cosplay*, del *K-pop*, etc.

4. ¿Consideras que existen diferencias entre los términos *geek*, *nerd*, friki y *otaku*? En tal caso, ¿cuáles serían?

Sí, creo que han ido cambiando con los tiempos también, ya que *nerd* y *geek* solían ser lo mismo. Al día de hoy se utiliza mucho más el término *nerd* (o *nerdo*). Son aquellas personas que tienen un gusto más profundo por temas más frikis, como series de televisión, en general relacionadas a la ciencia ficción, como *Star Trek*, o juegos en los que se requiere mucho conocimiento, como Magic: The Gathering o mesas de rol. *Geek* ha quedado más relegado a los fans de la electrónica y computación. Un *otaku* sería alguien relacionado a la cultura asiática, *anime*, etc. Friki creo que es la palabra que puede unir a todas sin ser específica respecto a una rama dentro del ambiente. Lo que tienen en común es que comenzaron siendo peyorativos, o con connotaciones negativas, pero al masificarse y al vestir estas “etiquetas” de manera orgullosa, han ido perdiendo lo negativo para convertirse en símbolo de la cultura; una manera de encontrarse con más personas con gustos similares.

5. ¿Podrías realizar una lista de 15 términos que consideres propios de la Cultura Friki?

Fandom, cosplay, cosmaker, gijinka, cosplayer, kanekalon, manga, fanservice, fan art, niños rata, gamers, GG, izi, sugoi, YOLO, stalker, crossplay, crítico, rolear, metarolear, chibi, otaku, anime, kameko, harem, yaoi.

Entrevista 8

Nombre: Gabriel Aziz (*Zeta*).

Trayectoria: Dueño de Wirewood y coorganizador del evento *Continuará*.

Edad: 47.

1. ¿Cómo definirías la Cultura Friki?

Como una manera de vida.

2. ¿Por qué crees que el ambiente friki se ha masificado?

Realmente no sé si se ha masificado, sino que el público rota mucho. Lo vemos en que la cantidad de visitantes no aumenta mucho en los eventos en los que hay que pagar entrada (que es donde se ve el verdadero friki); en los gratuitos es diferente. Yo considero que en los años que estoy en el ambiente, no solo con la tienda u coorganizando *Continuará*, sino como integrante del mismo, el público ha rotado mucho. No quiere decir que las personas que en algún momento han participado dejen de sentirse parte del mismo, pero usualmente uno llega al ambiente y se motiva, participa, hace muchas cosas y después va gradualmente dejando ese montón de cosas y solo se dedica a lo que más lo llena. Si juntáramos a la gente que ha pasado por los diferentes eventos en estos años, no podría ser en un lugar cerrado.

3. ¿Qué características consideras que debe tener un friki?

Ninguna; ser como sos en lo que te gusta y listo, no fijarse en el qué dirán.

4. ¿Consideras que existen diferencias entre los términos geek, nerd, friki y otaku? ¿Cuáles serían?

No, todos somos frikis en el, no importa lo que te guste, es decir, no a todos los frikis le gustan las Magic o juegos de mesa o el *anime*. Pero respetás a todos y los apoyás. Creo que si caemos en un pequeño enfrentamiento, no está bueno. Creo que es el único o uno de los únicos ambiente donde el respeto está por encima de todo.

6. **¿Podrías realizar una lista de 15 términos que consideres propios de la Cultura Friki?**

Cosplay, TCG, rol, anime, cómics, colecciones, juegos de mesa, arcade, consolas, ropa o modas, series, otaku, master, D&D.

Entrevista 9

Nombre: Rodrigo Salvador Rocha.

Trayectoria: “En el ambiente friki en Uruguay estoy desde 2002, con el primer *Montevideo Comics*, pero ya antes había ido a *Fantabaires* en Argentina, además de que colecciono cómics, figuras de acción, libros de ciencia ficción y otras cosas desde mi infancia.

Edad: 40.

1. ¿Cómo definirías la Cultura Friki?

Para empezar, tenemos que ver de dónde viene el término friki. Originalmente estaba relacionado con los *freak shows*, los circos ambulantes en los que presentaban gente con características especiales o ciertas deformidades, por eso en su origen es un término despectivo. Hoy por hoy, se utiliza para definir a todo lo que engloba cómics, *anime*, coleccionismo de figuras de acción, ciencia ficción, juegos de mesa, rol, *cosplay* y un largo etcétera.

2. ¿Por qué crees que el ambiente friki se ha masificado?

Lamentablemente, creo que se masificó por moda. Hoy día, con las películas de superhéroes y el *anime*, además de series relacionadas, mucha gente lo toma como moda, algo para hacerse ver o para ser “único y especial”. Incluso es notorio si se compara a los frikis de antes con los de ahora.

3. ¿Qué características consideras que debe tener un friki?

Eso es complicado, ya que hay muchas variantes de frikis, así que lo único característico, hoy por hoy, es lo que ya mencioné en la primera pregunta.

4. ¿Consideras que existen diferencias entre los términos *geek*, *nerd*, friki y *otaku*? En tal caso, ¿cuáles serían?

Sí, las hay.

Geek: está interesado en todo lo que sea tecnología, o relacionado con los nuevos productos a nivel electrónica, computación o *gadgets* tecnológicos.

Nerd: si bien hoy día es un término que se utiliza igual que friki, originalmente se usaba para referirse a los inteligentes o “bochos” a nivel de estudios.

Friki: término que engloba a todas las otras características.

Otaku: si bien acá se utiliza para referirse al fanático del *anime* o del manga, en Japón básicamente es un término que se refiere a un fanático enfermizo, y no solo del *anime* o del manga.

5. ¿Podrías realizar una lista de 15 términos que consideres propios de la Cultura Friki?

Cyberpunk, steampunk, dieselpunk, cosplay, booster, trekkie, figuras de acción, otaku, cómics, manga, anime, whovians, rol, gamers, nerd, geek, cartas Magic.

Entrevista 10

Nombre: Andrès Maurer.

Trayectoria: *Cosplayer* desde 2012. Ha sido invitado a varios eventos internacionales en Argentina y Costa Rica.

Edad: 25.

1. ¿Cómo definirías la Cultura Friki?

Para tener una definición clara de la Cultura Friki (considerando friki a toda aquella persona que desarrolla un interés importante, ya sea intelectual, espiritual o material, hacia algo específico, determinado y distintivo, que influye de manera considerable en su relacionamiento social y modo de vida), esta sería el impacto social que afecta al grupo que comparte las mismas características.

Considero que el término Cultura Friki es un término global, que abarca todas las variables, así tengan relación entre sí o no, y no solo al significado designado únicamente a lo relacionado con fans de videojuegos, *anime*, cultura oriental, etc.

2. ¿Por qué crees que el ambiente friki se ha masificado?

No siento que se haya masificado como tal, porque siempre fue algo masivo, sino que actualmente hay más medios para darse a conocer y organizarse.

3. ¿Qué características consideras que debe tener un friki?

Simplemente que su atracción o fanatismo hacia algo sea constante y a tal grado que afecte su modo de vivir, su interacción con la sociedad y surja una necesidad de demostrarlo y manifestarse de alguna manera.

3. ¿Consideras que existen diferencias entre los términos *geek*, *nerd*, *friki* y *otaku*? En tal caso, ¿cuáles serían?

Pienso que friki es la palabra general y *geek*, *nerd*, *otaku*, diferentes ramas de esta, con intereses y características diferentes.

4. ¿Podrías realizar una lista de 15 términos que consideres propios de la Cultura Friki?

Como “propios” en sí, no; los términos se pueden compartir con otros ámbitos y culturas, pero sí puedo enumerar 15 términos que podrían formar parte, como ideas: *cosplay/cosplayer, gamer, kameko, kryptonita, nerd, otaku, post/posteo, K-pop, cartas Yu-Gi-Oh!, mulligan, mazo, decora, blogger, ringers, 501st Legion.*

Apéndice V - Referencias de las imágenes representativas

Término	Título	Autor	Características	Enlace
501st Legion	Unofficial 501st Legion Photo (final V1.1)	Steven Lam	Image Width - 15700 Image Height - 8940 Bits Per Sample - 8 8 8 Compression - Adobe Deflate Photometric Interpretation - RGB Orientation - Horizontal (normal) Date and Time (Modified) - 2017:04:26 22:55:04	https://www.flickr.com/photos/slamto/33924484651/ [fecha de consulta: marzo 2019]
AFK	AFK	Cross Aura	Bit Depth - 8 Color Type - RGB Compression - Deflate/Inflate Filter - Adaptive Interlace - Noninterlaced Software - Adobe ImageReady XMP Toolkit - Adobe XMP Core 5.3-c011 66.145661, 2012/02/06-14:56:27 Original Derived From	https://www.flickr.com/photos/killerperhaps/36002353102/ [fecha de consulta: marzo 2019]

			<p>Document ID - xmp.did:13CC 5A1DAC71E7 1181AAA0E6 06CAE5AA Creator Tool - Adobe Photoshop CS6 (Windows)</p> <p>julio de 2017</p>	
Arcade	arcade_web 1080	Michael B. Stuart	<p>Quality - 96% XMPToolkit - Adobe XMP Core 5.0-c061 64.140949, 2010/12/07- 10:57:01 Creator Tool - Adobe Photoshop CS5.1 Macintosh Instance ID - xmp.iid:24536 4B8C72911E1 98FABE1AB9 BBB888 Version - 100 APP14 Flags0 - [14], Encoded with Blend=1 downsampling APP14 Flags1 - (none) Color Transform - YCbCr</p> <p>septiembre de 2012</p>	<p>https://www.flickr.com/photos/justsaytheword/8038155874/</p> <p>[fecha de consulta: diciembre 2018]</p>
Blogger	Rosie the Blogger	Mike Licht	JFIFVersion -	https://www.flickr.com/photos/notionscapital/249

			<p>1.01</p> <p>X-Resolution - 300 dpi</p> <p>Y-Resolution - 300 dpi</p> <p>XMPToolkit - 3.1.1-112</p> <p>Document ID - uuid:55EF0176A ECEDB11A5A0C 5436ABB8E26</p> <p>Instance ID - uuid:56EF0176A ECEDB11A5A0C 5436ABB8E26</p> <p>Derived From Instance ID - uuid:B907C68C0 FC5DB11B62AE 5D83D2B1DD2</p> <p>Derived From Document ID - uuid:B807C68C0 FC5DB11B62AE 5D83D2B1DD2</p> <p>Date and Time (Digitized) - 2007:03:09 18:36:07-08:00</p>	<p>3066577/</p> <p>[fecha de consulta: diciembre 2018]</p>
Booster pack	Lorwyn x2	JaulaDeArdilla	<p>Sony DSC-T3 f/3.5 6.7 mm 1/8 320 Flash (apagado, no disparó) Diciembre 2007</p>	<p>https://www.flickr.com/photos/jauladeardilla/2143867193/in/photolist-8US4KM-4grT2t</p> <p>[fecha de consulta: diciembre 2018]</p>

Brony	IMG_8447.jpg	Jeff Higgins	Canon EOS Digital Rebel XSi EF28-135mm f/3.5-5.6 IS USM f/3.5 28.0 mm 1/2000 200 Flash (apagado, no disparó)	https://www.flickr.com/photos/jeff_higgins/7308565958/ [fecha de consulta: diciembre 2018]
Cartas Magic	Kartensammlung	Oliver Hallmann	Canon EOS REBEL T3i 70-300mm f/5.0 160.0 mm 1/60 800 Flash (apagado, no disparó) Abril 2013	https://www.flickr.com/photos/ohallmann/8664025352/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Cartas Yugi	_DSC0909.jpg	Sebastian Gambolati	Nikon D7000 24.0-85.0 mm f/2.8-4.0 f/9.0 66.0 mm 1/80 400 Flash (apagado, no disparó) septiembre de 2013	https://www.flickr.com/photos/sagadegeminis/9669031847/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Chibi	bleachchibi mural2	josiiiiiiiiiiii	JFIFVersion - 1.01 X-Resolution - 96 dpi Y-Resolution - 96 dpi marzo de 2010	https://www.flickr.com/photos/35927078@N00/4470480771/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Cosmake	IMAG1418	Gordon Tarpley	HTC ADR6300 4.9 mm 145	https://www.flickr.com/photos/gordontarpley/6233347773/in/photolist-auPx8k-dnxLJx-avAXiF-aqMVR6-azcDmn-oo64SW-ayuYpt-as1TLZ-axPVpP-aaEGWN-aAJsjV-axSB2W-azfjbw-avDytJ-oo6obr-avARwk-azcx9e-aAMBji-oogTxJ-axqAd1-871aNJ-oroQBn-9tAgD6-9tDkehttps://www.flickr.

				com/photos/7168480@N02/23618551186G-svZuox-opqkBs-seuzj2-9tzXpx-9tAc6c-stFYUQ-k9yegP-o88K6C-oroCBF-opBpuU-nVdao7-svYKoz-9tDjH9-9tA61p-9tDf9s-o8ajFP-k9xBbp-aAiCWY-aAfXsP-ayxGi5-as4vgu-ooapk5-azfjxQ-azcApt-omgqmA-ayuYUp [fecha de consulta: marzo 2019]
Cosplay	Mostly Merry Mutants	greyloch	Canon EOS REBEL T3i EF-S18-55mm f/3.5-5.6 IS II <i>f/7.1</i> 20.0 mm 1/60 100 Flash (apagado, no disparó)	https://www.flickr.com/photos/7168480@N02/23618551186 Licencia Creative Commons [fecha de consulta: marzo 2019]
Cosplayer	Starcon_18	By Green.Org	Tomada el 28 de julio de 2017	https://www.flickr.com/photos/bygreenorg/36376544172/ [fecha de consulta: marzo 2019]

Critico (rol)	Double Natural 20's	David Raynes	Apple iPhone f/2.8 febrero de 2010	https://www.flickr.com/photos/rayners/4377330708/in/photolist-7ENXV7-MERQb-MF1bc-cQpTBA-3pEW1G-7ENYDm-7HfDK2-cQpSdE-2N3KZ9-buuX5Y-mUgAHj-buuWz3-6xP2DP-dP5S43-bffYsK-dNZfPz-7EKdEN-bffBie-bffNFR-bffuuZ-HKwriw-bffw4c-dP5RM1-bffGer-bff75K-7MiQ5A-cQpQkY-rhtap8-bfeUmX-6xSzns-bfg1mp-8m9ref-6xPiaB-5V9aux-cU7LTE-bfg6kK-bfgcpv-6xNYXg-6xSMn3-6xP7zZ-bfg4HF-bffspi-Z1dbbY-bfeS1g-mUhHEd-6xNogg-6xNA8k-mUfKsf-6xTaw-2abyV2 [fecha de consulta: marzo 2019]
Crossplay	Kouen Ren (Magi: The Labyrinth of Magic) by Reika	zweit	Material Gráfico de una entrevista realizada por la revista Koi-Nya (2014)	https://www.koinya.net/2014/10/03/entrada-la-cosplayer-reika-en-la-viii-japan-weekend-de-madrid/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Cyberpunk	CyberPunks	Garibaldi McFlurry	Todos los derechos reservados Canon EOS 400D Digital EF-S18-55mm f/3.5-5.6	https://www.flickr.com/photos/garymcmurray/2481610398/ [fecha de consulta: marzo 2019]

			<p><i>f/10.0 55.0 mm 1/200 100 Flash (apagado, no disparó)</i></p> <p>mayo de 2008</p>	
D20	Dice-024	Varjohaltia	<p>Subida el 14 de octubre de 2007</p>	<p>https://www.flickr.com/photos/varjohaltia/1563471191/</p> <p>[fecha de consulta: marzo 2019]</p>
D&D	Game Day D&D	infelix	<p>Nikon Coolpix S51c <i>f/3.6 9.4 mm 1/13 200 Flash (apagado, no disparó)</i> julio de 2008</p>	<p>https://www.flickr.com/photos/infelix/2640145205/in/photolist-52irbV-PMTdo-52ihKi-5dPBmc-NRVhn-6zPotg-7GteE7-52nvy7-7f1KQ-rvB587-2kxsRQ-a4wK3r-refShr-2kxwof-rtpw9g-muwvwT-4bSAiS-9JVEAt-4z6GZq-puByJ-9JVAo4-6W1woN-52ih6B-52ii8B-aqNWK-ApJnp-52nvUo-2ktc5B-52joig-52jgLi-2kxuQW-2kt8o8-b7AqiB-2kt9JR-re9bL5-2ktZT-2ktEgt-2ktn6M-reftyR-rvBei1-2kxWo3-2ktCPv-6VWqUt-6W1mXS-6VWkx4-6W1r3G-6VWv1P-refu2z-M6xMTX-refqAB</p> <p>[fecha de consulta: marzo 2019]</p>
Decora	Harajuku Decora Fashion	Tokyo Fashion	<p>Tomada el 23 de junio de 2012</p>	<p>https://www.flickr.com/photos/tokyofashion/7420992638/in/photolist-ciLwyW-2b1RnFU-2auUQuN-9WKg6-opY1Bk-7i6VDH-dCFCEp-e6ck9n-7p72R5-7sZufg-7sZug8-61C829-9hMSPc-6Byh7D-9mAf3Y-onFyeg-4qCRqV-oeHmCH-9mxouv-GACca-</p>

				sdeM92-PWWWU-2b1RyFi-qGqgb9-2bTMVcM-j8X4c-e6i8km-n4a2s-7nSj2m-8Qicz-e6bXXZ-7iNeN9-nrHYWf-e6ckLz-eCUuw6-7iT9vF-nHdPrg-e6cubH-qFNKJq-dsQfon-cSPPNj-5RGcnQ-9xyJfk-74JBjG-2cFupT3-7iHuSc-7iRjdp-4E5aUx-KHWWea-6t7sBT [fecha de consulta: marzo 2019]
E-sport	Final Fantasy XIV Battle Challenge online	dronepicr	Nikon D5500 17.0-55.0 mm f/2.8 <i>f</i> /4.0 24.0 mm 1/60 720 Flash (apagado, no disparó) agosto de 2017	https://www.flickr.com/photos/132646954@N02/36016834084/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Fandom	IMG_0769	Jarrett Campbell	Canon EOS 40D EF75-300mm f/4-5.6 USM <i>f</i> /5.6 135.0 mm 1/200 400 Flash (apagado, no disparó)	https://www.flickr.com/photos/wjarrettc/4958184317/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Fandub	AHHH!!! WE FOUND IT WE FOUND IT!!	Debs (ò_ó)♪	Sony DSC-T70 <i>f</i> /3.5 6.3 mm 1/8 400	https://www.flickr.com/photos/littledebbie11/4537202642/in/photolist-7UWmgL [fecha de consulta: marzo 2019]

			Flash (apagado, no disparó)	
Fanservice	Daphne and Velma Fanart	gatesjillianwriter	Digital Art / 3-Dimensional Art / Characters / Female	https://www.deviantart.com/gatesjillianwriter/art/Daphne-and-Velma-fan-art-from-Mystery-inc-717594336 [fecha de consulta: marzo 2019]
Friki	San Diego Comic-Con 2013	Andres Stark Comiccon	Sony DSC-HX200V f/2.8 4.8 mm 1/100 100 Flash (apagado, no disparó)	https://www.flickr.com/photos/99081763@N02/9319354980 [fecha de consulta: marzo 2019]
Furry	Anthrocon-2015-153	Douglas Muth	Nikon D3000 35mm f/1.8 f/4.0 35.6 mm 1/60 400 Flash (encendido, disparó) julio de 2015	https://www.flickr.com/photos/dmuth/20015595600/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Gamer	E3 gamer	jon jordan	Tomada en la E3 del 2009 septiembre de 2009	https://www.flickr.com/photos/jontintinjordan/3590811301/in/photostream/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Geek	No, this is not	Marta Manso	Canon EOS 350D Digital	https://www.flickr.com/photos/ladypain/178384326/

			f/3.5 30.0 mm 1/13 800 Flash (apagado, no disparó)	[fecha de consulta: marzo 2019]
Gijinka	ILCE-7M2- 06334- 20170702- 1733-Pano // Konica Hexanon AR 57mm 1:1.2 (Late Version) (Pokemon Eevee's gijinka team)	Ottatemita	Sony ILCE-7M2 Konica Hexanon AR 57mm 1:1.2 (Late Version) 57.0 mm 1/200 200 Flash (apagado, no disparó)	https://www.flickr.com/photos/11398395@N04/35981608132 [fecha de consulta: marzo 2019]
Harem	Date A Live	Danny Choo	JFIFVersion - 1.01 X-Resolution - 28 dpi Y-Resolution - 28 dpi febrero de 2013	https://www.flickr.com/photos/dannychoo/8501267091/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Hentai	capa geek games 2	Fábio Francisco de Souza	JFIFVersion - 1.02 X-Resolution - 72 dpi Y-Resolution - 72 dpi Orientation - Horizontal (normal) Software - Adobe Photoshop CS Windows Date and Time (Modified) - 2007:03:26	https://www.flickr.com/photos/fabiofco/435256959/in/photolist-EsNJK-8U5boX-dYkCqc-482qmW-dYkCH6-dYrjS-23AzuHc-GguCHw-drPAX5-7oGdZn-jAf94-oh1ue9-dZsHiy-9N1wR3-nheBXe-7Ng8SF-drPBhC-mzDk3c-mxY8nH-dYrwP9-77ZSng-drPAkm-R98upr-qcvbKK-8PUHT3-mirY8p-9MXEKP-Gij4wd-HDWseZ-drPAY9-drPAR5-G8TLTV-

			13:57:43 Artist - ffrancisco marzo de 2007	drPAqY-GoTe8R-FRQmck-7o6Q3A-9MXGN6-9CdhJL-dYkPkP-Fyh8V3-5mor9H-fuZDn1-dYrjCA-dYrjGC-dYkCgZ-8Mfebt-gjZYjf-ndkCc-4BUrcD-argvNR [fecha de consulta: marzo 2019]
Juego de rol	World's End, second session	Alison Warner	Algunos derechos reservados Canon EOS Digital Rebel XSi EF-S18-55mm f/3.5-5.6 IS f/4.5 37.0 mm 1/13 800 Flash junio de 2009	https://www.flickr.com/photos/brimley/3641771037/in/photolist-6xP2DP-7EKdEN-7MiQ5A-rhtap8-cQpSdE-2N3KZ9-buuX5Y-mUgAHi-buuWz3-dP5S43-bffYsK-dNZfPz-bffBie-bffNFR-bffuuZ-HKwriw-bffw4c-dP5RM1-bffGer-bff75K-cQpQkY-8m9ref-2KdLfs-2KdReN-2K9zcZ-88e5zK-7EK6rn-bfeUmX-6xSzns-bfg1mp-6xPiaB-5V9aux-cU7LTE-bfg6kK-bfgcpv-6xNYXg-6xSMn3-6xP7zZ-bfg4HF-bffspi-Z1dbbY-bfeS1g-mUhHEd-6xNogg-6xNA8k-mUfKsf-6xTwaw-2abyV2-mUfvo3-bffLL6 [fecha de consulta: marzo 2019]
K-pop	K-Pop Festa #Kpop	Andy Miah	Canon EOS 5D Mark III EF70-200mm f/2.8L IS II USM f/3.2 200.0 mm 1/2500 4000 Flash (apagado, no disparó) Febrero 2018	https://www.flickr.com/photos/andymiah/40152567422/in/photolist-24b9ppd-239biKf-dJL4sc-dJSHRG-dJRtzC-Sjuawh-dJKWkF-23B75nF-dqMqMA-aySh67-dJL1na-eBricU-zwuDqf-24WL9aZ-eBrijpN-7CXBw2-dJRtX9-ePFd7Z-ePSCgC-ayQewV-dqMpMd-GQqmnL-RNoJHd-eBrhiA-ayPU2F-fF7AMX-dJRqM3-

				eBrh5U-ePSBLh-ePSCxS-dJKZ3v-ayPo9T-e1KSNc-cQMhYS-ePSCdW-dJRRJG-dJRmh-eBo8oR-dJRvTy-eBo7bp-hPxUvV-cGXXfb-esgFbf-hPxQ3B-e1H3Kg-27ANDxD-hPyqyE-dqMhUe-fD1iM1-dw5UBG [fecha de consulta: marzo 2019]
Kameko	Cosplay @ Comiket 84 - Summer 2013 @ Tokyo Big Sight	Guilhem Vellut	Olympus XZ-1 <i>f</i> /3.5 24.0 mm 1/400 100 Flash (auto, no disparó)	https://www.flickr.com/photos/o_0/9493106932/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Kryptonita	Glowing Kryptonite!	Martin Chung	JFIFVersion - 1.01 X-Resolution - 1 dpi Y-Resolution - 1 dpi	https://www.flickr.com/photos/solkana/11350074495/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Lolita	Kex	FoxSchumacher	Canon EOS-1D Mark IV EF28mm f/1.8 USM <i>f</i> /2.0 28.0 mm 1/80 800 Flash (apagado, no disparó) diciembre de 2014	https://www.flickr.com/photos/foxschumacher/15555107334/ [fecha de consulta: marzo 2019]

Manga	Manga	Daniel Héctor Stolfi Rosso	samsung GT-I9505 f/2.2 4.2 mm 1/33 80 Flash (apagado, no disparó) agosto de 2015	https://www.flickr.com/photos/dhstolfi/20386229694/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Master	HotDQ: Session 1	Oracle Omega	Samsung-SM-N900A f/2.2 4.1 mm 1/15 200 Flash (apagado, no disparó) enero de 2018	https://www.flickr.com/photos/frandallfarmer/25182118967/in/pool-dungeons_and_dragons/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Mazo de cartas	Magic The Gathering with @josiahplatt & @jessharkerplatt #nerds	Charles Williams	JFIFVersion - 1.01 X-Resolution - 1 dpi Y-Resolution - 1 dpi marzo de 2011	https://www.flickr.com/photos/charlesonflickr/5575474765/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Metarol	-	-	Material gráfico de un post realizado por http://descansodelescriba.blogspot.com En febrero del 2011	http://descansodelescriba.blogspot.com/2011/02/metarol-o-como-cargarse-una-partida.html [fecha de consulta: marzo 2019]
MMORPG	clusterfuck before ros	mk30	Captura de pantalla extraída del Juego online World of Warcraft Subida el 15 de diciembre de 2007	https://www.flickr.com/photos/mk30/2112664065/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Mulligan	-	-	Parte de la gráfica de un post del blog "Otra vez mulligan" enero de 2013	http://otravezmulligan.blogspot.com/2013/01/magic-para-dummies-01-el-mulligan.html [fecha de consulta: marzo 2019]

Nerd	aaron points out a nerd 3	wintersoul1	JFIFVersion - 1.01 X-Resolution - 72 dpi Y-Resolution - 72 dpi	https://www.flickr.com/photos/aquariawintersoul/4647579806/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Otaku	Otaku Girl	Danny Choo	JFIFVersion - 1.01 X-Resolution - 300 dpi Y-Resolution - 300 dpi diciembre de 2010	https://www.flickr.com/photos/dannychoo/5299646864/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Post	Forums - selfsupport groups	dtasheva	Etiquetas <ul style="list-style-type: none"> ● forum ● texto ● captura de pantalla ● aire libre ● documento 	https://www.flickr.com/photos/78654549@N03/7047920797/in/photolist-bJNriP-UKhen6-RJHW1y-U3QXKB-peDiTb-pe7rDH-eVmC6b-23FkMUJ-23FkMi3-ocHa4h-eXsyTU-eVnCYs-eXttmw-bJErGi-WkE8RU-U19NvE-EgoMYj-261tp3s-RvRatj-LmAoFt-nKSwdk-68LPek-np8i6S-68LXJv-crqyRL-4UYBbt-27qiQ1E-gqmx2-5yJXpZ-YhKpcA-gf3UmG-nLDi4Y-2a988Ap-pZSae4-pmcjAz-QjdLd-GMgVda-9wvf2c-D8ihqr-otewDG-2a7wEJc-rpo99x-7B3ri7-mgyLyF-pkjMDL-7AYszH-qh8aCg-wEeswZ-4T3fp2-qhX36a [fecha de consulta: marzo 2019]
Potterhead	The story we	LOListheway	Canon EOS	https://www.flickr.com/photos/54488038@N05/

	love the best do live in us forever		1000D f/4.0 30.0 mm 1/5 200 Flash (apagado, no disparó) agosto de 2011	6077345166/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Random	Random Numbers	Merete Veian	Etiquetas <ul style="list-style-type: none"> • 2008 • august • random • numbers • winners 	https://www.flickr.com/photos/mereteveian/2799596884/in/photolist-5goEBN-8xCfaw-8MatTp-27nCuH-8A6Xpv-27m9CK-bDJ77-qWxdcJ-sHRqsS-27nCu8-9cU9cT-fWENe6-2k5k97-2ErvME-26wzGY-HXeegez-6mTag4-Pp4AJ-9KpV1n-FDQBo-umd1Ro-26rx3Z-8mDC9v-9KsGSW-27noaQ-8Aa5Ww-Nt64y-5AZfdH-8ZpJyV-PoZ7u-244LnNF-YENLXT-5B18ge-JAVP2C-27rGRU-8TL2uX-5hZGLf-bmP2mu-JLmKz-7HxrM3-aKPhet-ehq9g-4bKqRN-i1cx25-fkikFp-6vETY-FJH5sL-dHWxT4-7bYgUw-2b3UMm3
Ringers	Tolkienist's fest VesCon in Moscow 2017 Feb 23-24 / Толкинистск ий фестиваль Вескон в Москве	Dmitry Horov	Nikon D90 28.0 mm f/2.8 f/4.0 28.0 mm 1/60 2000 Flash (apagado,	https://www.flickr.com/photos/horov/40289318591/ [fecha de consulta: marzo 2019]

			no disparó) febrero de 2016	
Softcombat	Albanime 2012	Alba Palacios	Fotografías tomadas durante las Albanime 2012. Albanime 2013 - 4 y 5 de Mayo. www.albanime.com Canon EOS 500D f/6.3 29.0 mm 1/60 100 Flash (apagado, no disparó)	https://www.flickr.com/photos/alamez/8688956325/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Steampunk	Steampunk	Bart	Canon EOS Digital Rebel XT EF-S18-55mm f/3.5-5.6 f/5.0 27.0 mm 1/60 400 Flash (encendido, disparó) agosto de 2008	https://www.flickr.com/photos/cayusa/2844544569/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Stream	Twitch launches Clips so avid gamers can swiftly share shorter films of their favorite times	Jason Farrell	Image Width - 738 Image Height - 495 Bit Depth - 8 Color Type - RGB Compression - Deflate/Inflate	https://www.flickr.com/photos/130106808@N05/26996155710/ [fecha de consulta: marzo 2019]

			Filter - Adaptive Interlace - Noninterlaced Profile Name - icm 26 de mayo de 2016	
Tcg	Bushiroad Giveaway	Danny Choo	JFIFVersion - 1.01 X-Resolution - 240 dpi Y-Resolution - 240 dpi mayo de 2011	https://www.flickr.com/photos/dannychoo/5679425476/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Trekkie	Trekkies going to Comic Con	Nathan Rupert	Canon EOS 40D EF-S17-55mm f/2.8 IS USM <i>f/2.8</i> 55.0 mm 1/320 100 Flash (apagado, no disparó)	https://www.flickr.com/photos/nathaninsandiego/4825227431/ [fecha de consulta: marzo 2019]
Waifu	My Top 10 waifu to Sleep made by multiverse10 1	kinghypertahu	1.eve from elsword 2.vert from hyperdiemension 3.ruby rose from rwby 4.nozomi tojo from love live 5.celica from infinite stratos 6.kyou from clannad 7.lucoa from	https://www.deviantart.com/kinghypertahu/art/My-Top-10-waifu-to-Sleep-made-by-multiverse101-723581514 [fecha de consulta: marzo 2019]

			miss kobyashi dragon maid 8.fuuko from accel world oh samurai girls 9.momoya from maijkoi 10.tohka from date a live	
Yaoi	Fujoshi Shops Tokyo	Danny Choo	JFIFVersion - 1.01 X-Resolution - 240 dpi Y-Resolution - 240 dpi diciembre de 2012	https://www.flickr.com/photos/dannychoo/8276325511/ [fecha de consulta: marzo 2019]

Apéndice VI - Imágenes del Glosario Web

Imagen 1.



Imagen 2.



Imagen 3.



Imagen 4.

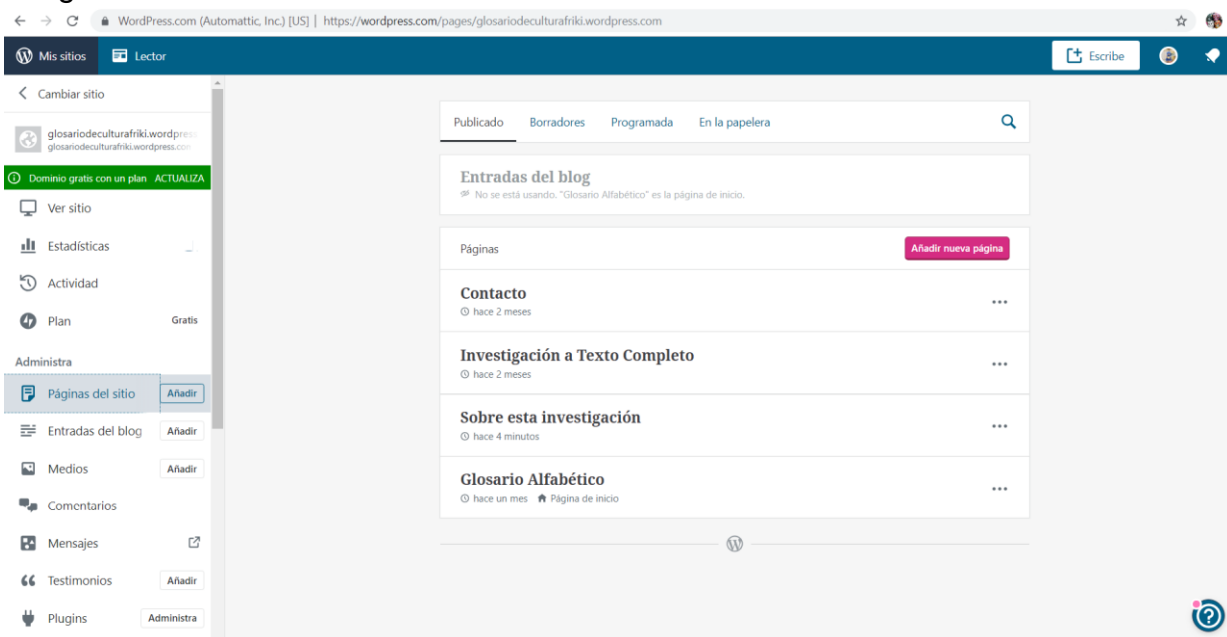


Imagen 5.



Imagen 6.

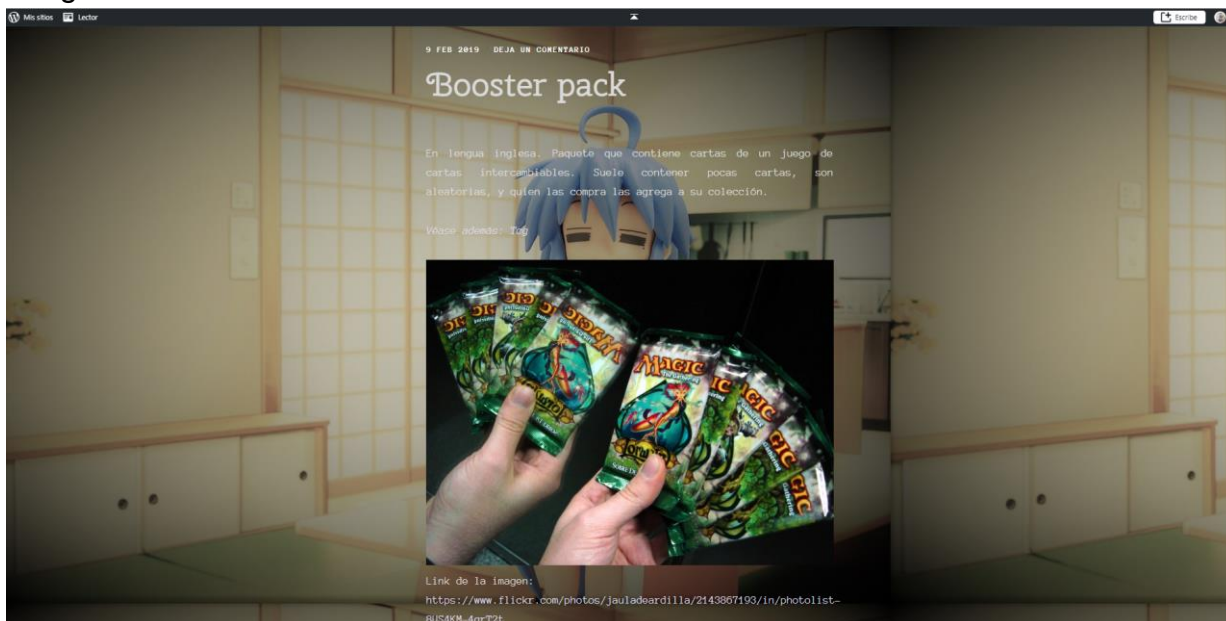


Imagen 7.

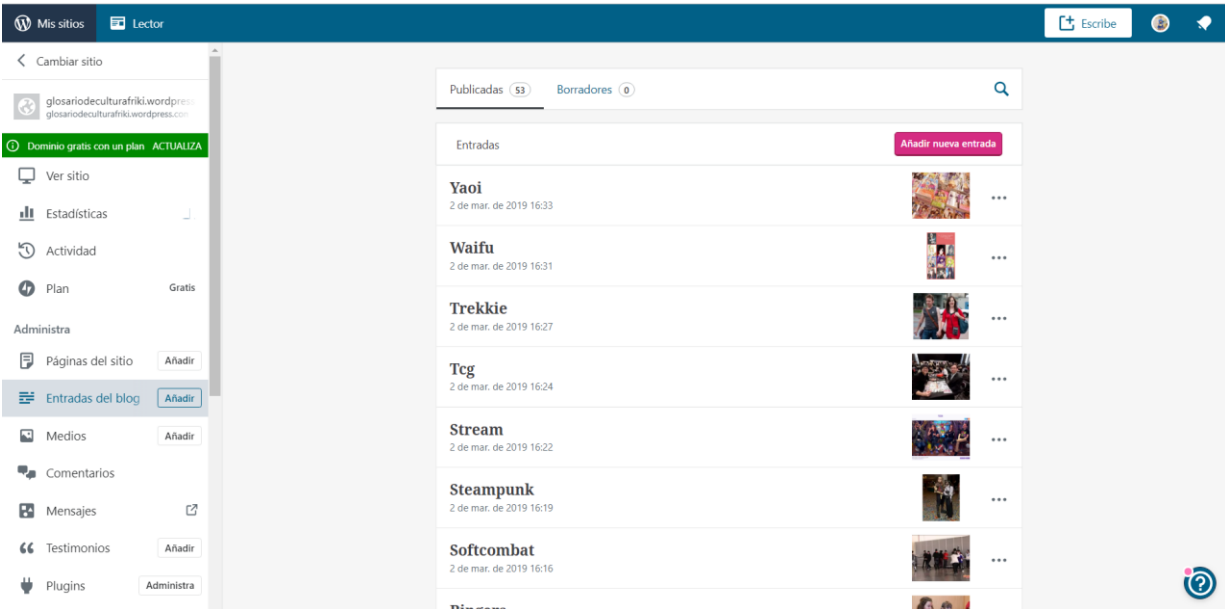


Imagen 8.

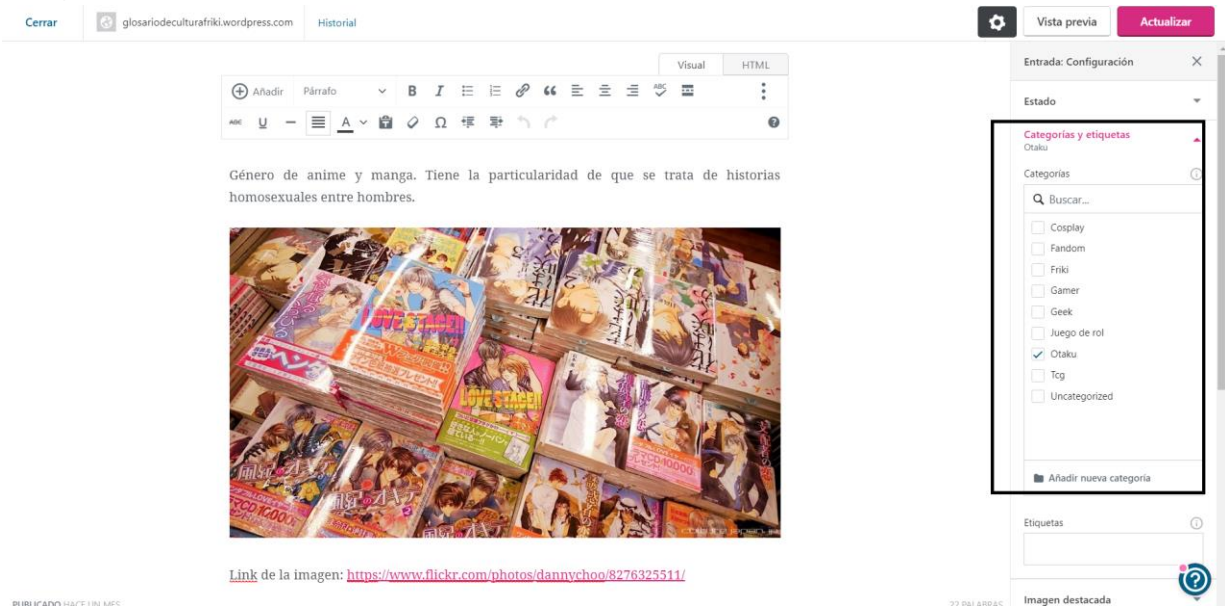


Imagen 9.

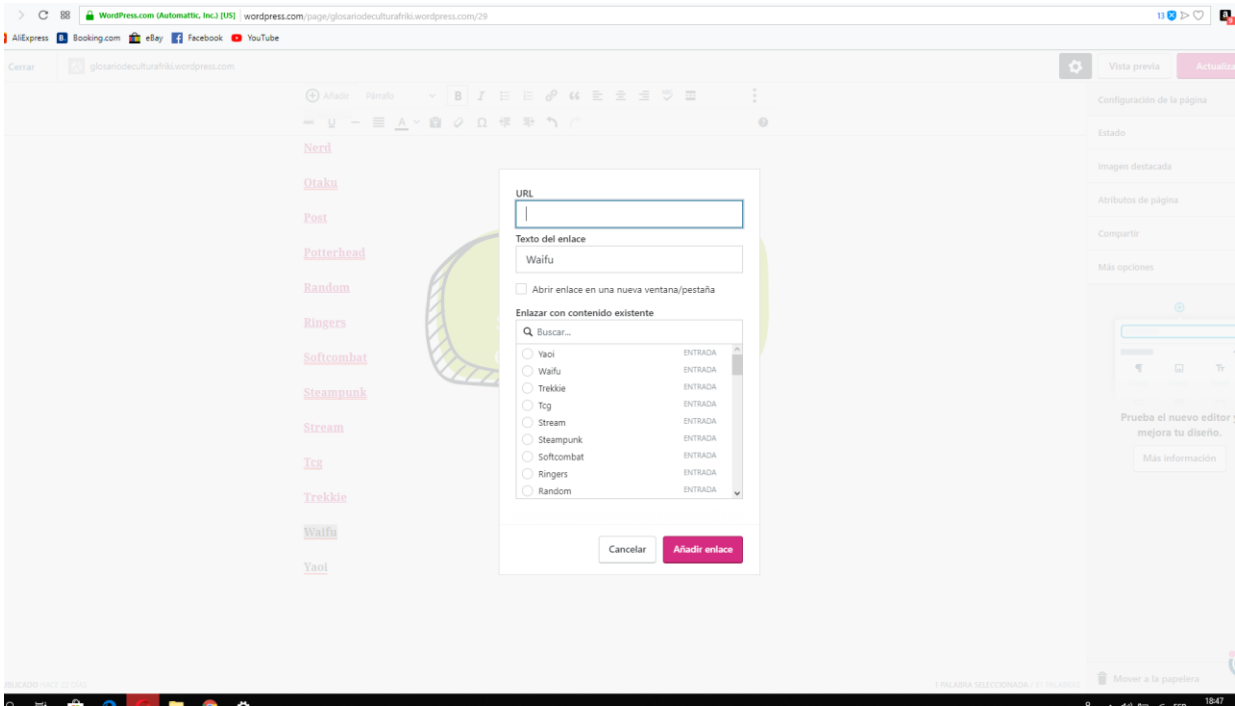


Imagen 10.

