Alexandra-Marina GHEORGHE, Universitatea din Bucureşti

MANGA, ANIME ŞI BLOGOSFERA: LUMEA VIRTUALĂ, LEXICUL JAPONEZ CONTEMPORAN ŞI GLOBALIZAREA

Despre Japonia se afirmă frecvent că se „globalizează" – mai cu seamă în sfera economicului, cel mai influent comentator al acestui proces fiind considerat *Kenichi Ohmae* [1]. Citând un studiu realizat de antropologii *Befu* şi *Stalker*, în consens cu comentatorul mai sus menţionat, cercetătorul *Dixon Heung Wah Wong* observa că fenomenul globalizării „nu este un proces abstract, ci profund implementat într-un context specific" **[**2]. Dacă despre implicaţiile economice ale acestui fenomen s-a discutat îndelung [3], studiile despre influenţele nipone în zona culturii sunt prea puţin numeroase [4]. Fenomenul „globalizării" (*gurōbaruka*) [5] nipone a înlocuit tradiţionala „internaţionalizare" (*kokusaika*) – proces care implica un alt tip de ecuaţie, care presupunea existenţa a doi actanţi, dintre cele două state unul fiind întotdeauna Japonia [6]. În acest proces vast al globalizării, artele vizuale japoneze joacă un rol din ce în ce mai important – începând cu arhitectura, continuând cu arta grafică şi încheind în ultimii ani, mai cu seamă cu elemente provenind din cultura populară. Nici România nu rămâne departe de acest fenomen. Vocabularul limbii române în spaţiul virtual tinde să se extindă mai mult decât orice aşteptare din pricina pătrunderii unui fenomen devenit deja o parte integrantă a globalizării: filmul de animaţie de provenienţă japoneză, cu particularităţile sale. În România, atât lumea reală, cât şi cea virtuală răspund stimulului extern. Pe de o parte în ultimii cinci ani au apărut reviste şi chiar cărţi cu acest subiect, poate cea mai neaşteptată fiind cea publicată în 2008, la Sibiu, în limba germană, cu acest subiect **[**7], o dovadă incontestabilă a popularităţii fenomenului în ţara noastră. În ceainăria numită „Yume" (în limba japoneză „vis") din Cluj, clienţii respectă codul cultural nipon (se descalţă la intrare, beau ceai japonez, încearcă să vorbească în limba japoneză, participă la întruniri ale clublui *manga-anime* din oraş, ascultă muzică din anime-uri) şi, în limitele unei sfere culturale clar delmitate, intră, drept urmare a unui real interes, într-o lume diferită de cea aflată dincolo de pragul magazinului. Pe de altă parte, lumea virtuală popularizează fenomenul cu o repeziciune şi amploare mult mai mare, prin intermediul blogurilor care uneori se găsesc chiar pe site-urile consacrate precum *www.otaku.ro*, *www.manga-anime.ro*, *www.manga-mania.ro*, *himawari.ro/mangaholic*, sau prin magazinul virtual *mangashop.ro* propunând consumatorilor acestui gen atât teme, motive şi imagini, cât şi obiecte mai puţin obişnuite pentru cultura circumscrisă spaţiului românesc, care presupun existenţa unui lexic nou. Chiar pe pagina de web aflată la începutul site-ului *otaku.ro* întâlnim un lexicon specializat (intitulat „Dicţionar") **[**8], din care ne reţin atenţia mai cu seamă termenii-cheie din vocabular: **manga** şi **anime**. Având întrebuinţarea similară celei sub care se prezintă în prezent, vechimea acestora nu depăşeşte un secol.

Dicţionarul termenilor artistici defineşte **manga漫画** (ce poate fi tradus prin „imagini capricioase") drept desen comic, realizat cu scopul de a-l face pe privitor să râdă [9]. Primele **manga** erau schiţe executate cu ajutorul pensulei, din numai câteva trăsături, obţinute rapid. Aceste prime desene pot fi împărţite în două categorii: cele care se adresează unui public larg şi cele care se adresează unui public restrâns, accentul căzând în al doilea caz, pe arta şi limbajul elevate. Deşi formele sub care a pătruns în Asia şi s-a răspândit mai apoi în întreaga lume datează din perioada de după cel de-al Doilea Război Mondial, această formă de cultură vizuală are o istorie impresionantă în spaţiul nipon, după cum subliniază şi criticul *Frederik L. Schodt* [10]. Cele mai vechi caricaturi-schiţe cu conţinut umoristic pot fi observate pe cea mai veche clădire recunoscută din lume, monument intrat în Patrimoniul UNESCO – Templul *Hōryū* (cunoscut şi sub denumirea de *Hōryūji*) [11], una dintre acestea datând se pare din 745 AD [12]. Dacă privim operele grafice ale Stareţului budist *Toba* (1053 – 1140),

BDD-A3410 © 2009 Editura Europlus
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-15 02:42:24 UTC)

Pergamentul animalelor înnebunite şi *Originea lui Shigisan*, înţelegem motivul pentru care este identificat drept primul *mangaka* (desenator de *manga*) din istoria artistică a Japoniei [13]. În timpul audierii unui curs de istoria artei japoneze ţinut de către un profesor nipon, *Yashiro Yukio*, la Harvard, un student american a făcut chiar o paralelă între desenele lui *Toba* şi deja clasicele personaje lansate de *Walt Disney* în anii '30 în Statele Unite ale Americii [14]. Nu s-a dovedit încă în nici un fel o reală „paternitate" a desenelor japoneze asupra celor aparţinând lui *Disney*, însă în unele studii de specialitate găsim paralele între imaginile japoneze – cum ar fi, spre exemplu cele ale preotului Zen *Ikkyū* (1394 – 1481), înfăţişând schelete dansând şi imagini similare în desenele animate semnate de Disney [15]. De asemenea, pot fi găsite asemenea imagini şi în impresionanta colecţie de artefacte nipone păstrate în depozitul imperial de la *Shōsōin*, din Nara [16]. Termenul de *manga* apare şi în opera prozatorului şi poetului *Santō Kyōden* (1761 – 1816) [17], acestuia urmându-i ca importanţă în perioada premodernă graficianul *Katsushika Hokusai* (1760 – 1849), autorul unei culegeri de imagini intitulate *Hokusai manga* [18] şi desenatorul *Watanabe Kazan* (1793 – 1841), al cărui subiect preferat este reprezentat de viaţa învăţăceilor şi mai cu seamă de farsele pe care aceştia le joacă învăţătorilor lor. În perioada modernă, pe de altă parte, numărul creatorilor de **manga** creşte, un impuls important sosind din partea ofiţerului britanic *Charles Wirgman* (1832 – 1891) şi a graficianului francez *Georges Ferdinand Bigot* (1860 – 1927), care aduc în Japonia spiritul şi stilul lui *Hogarth* şi *Daumier*, caricaturile lor având drept ţintă eforturile japonezilor de a se conforma unor standarde culturale şi mai cu seamă estetice occidentale.

Unul dintre numele cele mai cunoscute de **mangaka (**creatori de **manga**) din epoca *modernă* a fost acela al lui *Rakuten Kitazawa* (1876 – 1955) [19], fondatorul unei şcoli longevive de **manga** către sfârşitul epocii *Meiji* (1868 – 1912). Trăsăturile autohtone au fost completate şi mai apoi serios modificate de influenţele grafice sosite din Statele Unite ale Americii prin intermediul unor manga popularizate de ziarul Asahi. Începând cu anul 1923 au fost publicate primele benzi desenate preluate din ziarul *New York American*, ale unei istorisiri cu caracter umoristic intitulat *Bringing Up Father* („Educându-l pe tata"), în care personajele principale sunt *Jiggs* şi autoritara sa soţie, *Maggie* [20]. După modelul american aveau să fie realizate – de către desenatorul *Kabashima Katsuichi*, în conformitate cu scenariul editorului ziarului Asahi, *Suzuki Bunshirō* (1890 – 1951), secondat de Vicontele *Oda Nobutsune* – episoadele benzii desenate intitulate *Shōchan şi veveriţa* [21]. **Manga** influenţată de liniile şi moda occidentale va continua să se diversifice şi să evolueze atât în perioada care precedă cel de-al Doilea Război Mondial, cât şi după ce acesta se va încheia. Numai că după data de 1 februarie 1953, când în Japonia începe să emită primul post de televiziune **[**22], benzilor *manga*, desenate în cea mai mare parte în nuanţe de alb şi negru, li se adaugă un concurent serios. Există însă un factor important care contribuie la dezvoltarea în continuare a artei *manga* – pauperitatea celor mai mulţi dintre tinerii japonezi. Aceştia continuă să parcurgă reviste sau cărţi de **manga** în cantităţi impresionante, întrucât emisiunile televizate fie nu le erau accesibile, fie nu prezentau interes. Definitorie pentru cultura populară japoneză, **manga** reprezintă unul dintre cele mai puternice fenomene culturale ce însoţesc procesul „globalizării" Japoniei epocii contemporane. Dacă înainte de război în Japonia nu existase nici ***o*** *mangaka*, ci numai bărbaţi – autori de *manga*, imediat după încheierea celei de-a Doua Conflagraţii Mondiale, a apărut o autoare care avea să se menţină în topul popularităţii vreme de mai bine de o jumătate de secol – *Hasegawa Machiko* (1920 – 1992). Personajul feminin creat de ea în 1946, *Sazae san* („domnişoara" şi mai apoi „doamna" *Sazae*), avea să devină o figură populară – mai întâi ca tânără în vârstă de aproximativ 20 de ani, ce locuieşte împreună cu părinţii şi toate celelalte rude, pentru ca mai apoi să fie prezentată din postura de femeie măritată şi mamă a unui fiu, locuind însă şi acum tot împreună cu părinţii şi alte rude, în aceeaşi casă. Personajul avea să fie animat începând cu anul 1969, constituind unul dintre cele mai populare figuri ale animaţiei nipone – pe scurt *anime* – din ultimele decenii.

Denumirea de **anime** provine de la substantivul englezesc „animation" (cunoscut în limba română ca „film de animaţie") şi constituie o adaptare care, la rândul său, provine din prescurtarea termenului-sursă în limba japoneză: *animation* – *animēshon* (cuvântul preluat în

BDD-A3410 © 2009 Editura Europlus
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-15 02:42:24 UTC)

limba japoneză) – **anime.** Acestea pot fi transmise prin intermediul programelor de televiziune, al cinematografelor, videocasetofoanelor, sau online. Primul film de animaţie japonez, „Mukuzo Imokawa" („Uşierul"), este creat în 1917 de către *Oten Shimokawa* [23] şi are o durată de numai cinci minute. Acestuia îi urmează primul film de animaţie de lung metraj, „*Obasuteyama*" („Muntele unde bătrânele sunt abandonate"), realizat în 1924, urmat de alte filme mai lungi dintre care remarcăm filmul de animaţie „*Kujira*" („Balena", primul film de animaţie cu sunet) în 1927 şi „*Kuro nyago*" în 1930, primul anime cu personaje care comunică. Primul **anime** care va fi transmis prin intermediul televiziunii va fi „Instant History" („Istorie de moment"), începând cu anul 1961. Primul *mecha* [24] este realizat în preajma anului 1963 şi este intitulat „Gigantor". Primul personaj de **anime** care va fi cunoscut în afara Japoniei va fi *Astroboy* al lui *Osamu Tezuka* (1909 – 1989), cel mai prolific autor de benzi desenate şi filme de animaţie din perioada postbelică [25]. Cu ajutorul lui *Tezuka* şi al studiourilor americane *NBC*, este realizat primul film de animaţie în culori, publicul-ţintă fiind de această dată unul ne-japonez: *Janguru Taitei* (sau „Kimba, leul alb"). Primul *shōjo* (sau film de animaţie destinat publicului feminin) a fost realizat în 1966 şi s-a numit „Mica vrăjitoare Sally". Un an mai târziu acelaşi Tezuka devenea creatorul unui personaj – *Princess Knight* („Prinţesa Cavaler") ce urma să aibă toate trăsăturile distinctive ale unei tinere războinice, ce urma să fie animat în cunoscutul **anime** „Berusayu no bara" („Trandafirul de la Versailles"), substantivul utilizat aici ca nume al personajului, denumind în limba engleză termenul de „cavaler".

Deşi în urma evoluţiei impresionante a televiziunii pe fondul unei creşteri economice spectaculoase în perioada postbelică, ar fi fost de aşteptat ca **anime** să preia complet locul tradiţionalelor benzi desenate **manga,** acest lucru nu s-a întâmplat. În 1977, perioadă importantă de înflorire economică niponă, aproximativ douăzeci de procente din materialele tipărite erau **manga** [26]. Genul devine popular şi dincolo de graniţele Japoniei. Denumirea de **manga** este aplicată în prezent benzilor desenate originare din Japonia. Cele mai multe sunt desenate în alb şi negru, foarte puţine dintre acestea fiind ilustrate şi în culori. Genul a atins o popularitate impresionantă în Asia ultimelor decenii, acest lucru fiind dovedit şi de termenii utilizaţi: „manhua" în Taiwan, „manhwa" în Coreea de Sud, „manhua" în Hong Kong şi China, „la nouvelle manga" în Franţa şi „Amerimanga" sau „original English-language manga" în Statele Unite ale Americii [27].

Manga şi **anime** împart aceleaşi categorii de public, limbajul folosit fiind creat şi modificat în mod special pentru acesta. Mai mult, un fenomen lingvistic care însoţeşte „exportul" produsului cultural **manga-anime** îl constituie adaptarea *titlurilor* într-o altă limbă – uneori până la renunţarea la limba maternă a creatorilor. Acestea nu mai sunt scrise şi în limba japoneză decât în unele cazuri, în cele mai multe situaţii, fiind elaborate în limba celui mai mare importator de **manga-anime** şi partener economic al Japoniei – Statele Unite ale Americii. În 1972 **anime-**ul japonez *Battle of the Planets* impunea câteva prototipuri psihologice pe care aveau să le preia toţi producătorii de filme de animaţie de acţiune, promovând, din păcate, pe un fond al violenţei accentuate, înarmarea cu multiple arme sofisticate, comandate numai vocal. În 1974, în paralel cu dezvoltarea filmului animat japonez având o temă ce depăşeşte în mod evident lumea copiilor, regizori precum *Isao Takahata* şi *Hayao Miyazaki* încep adaptările unor povestiri clasice în anime pentru copii: *Heidi*, *Tom Sawyer* sau *Peter Pan şi Wendy* sunt doar câteva din producţiile lansate de aceştia. De la înfiinţarea Studioului *Ghibli* la Tōkyō, în 1986, **anime**-urile cu subiect poliţist, sportiv, horror, science-fiction sau *mecha* au început să fie dominate de fantastic. Remarcabile sunt „Castelul din cer" (1986) şi „Tonari no Totoro" („Vecinul meu Totoro", 1988) al lui *Hayao Miyazaki*. În 1989 *Katsuhiro Otomo* lansează un proiect apreciat în întreaga lume, publicul vizat fiind nu atât de mult copiii, cât adulţii, prin „Akira". Anii '90 şi înnceputul secolului al douăzeci şi unulea aduc o diversitate de filme de animaţie („Cronicile războiului Lodoss", „Nadia: secretul apei albastre", „Sailor Moon", „Prinţesa Mononoke", „Samurai X" şi „Castelul mişcător al urletului") şi numeroase întrebări legate atât de fundalul cultural, cât şi de limbajul utilizat.

BDD-A3410 © 2009 Editura Europlus
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-15 02:42:24 UTC)

Un element care contribuie la răspândirea culturii şi a limbajului care însoţeşte acest gen de manifestare îl constituie nou-creatul **blog,** precum şi comunitatea apărută în jurul fiecărui suport public de comunicaţie de acest fel. În cultura occidentală a celei de-a doua jumătăţi a secolului al douăzecilea îşi croiesc drum atât lumea cărţilor şi revistelor cu benzi desenate **manga,** cât şi filmele de animaţie televizate, respectiv virtuale, **anime,** generatoare ale unor grupuri ample de admiratori, respectiv subiecte de discuţii nelimitate pe diverse **bloguri,** în diferite limbi. În format virtual sau televizat, aceste **anime** sunt produse ale societăţii de consum ce lansează stiluri de viaţă, gândire şi preocupări ale tinerilor, indiferent de naţionalitatea şi limba lor. Pornite ca produse ale tradiţiei, un bun specific culturii populare japoneze, **anime,** respectiv **manga** constituie în prezent o parte importantă a culturii globale, un punct central în preocupările tinerilor, precum şi un exemplu *postmodern* al „periferiei" (cu sensul de cultură specifică unei arii clar determinate) ce dobândeşte, graţie mijloacelor moderne de comunicare, într-un timp scurt un statut „central" (un *bun* al culturii universale). **Blogurile** au început să cunoască un adevărat salt calitativ şi cantitativ în Japonia începând cu anul 2005 şi au devenit, în afara instrumentului celui mai eficient de propagare a ideilor şi imaginilor nipone în lume, o modalitate de a răspândi ca limbaj cu regim special, un adevărat cod de comunicare, termeni-cheie de origine japoneză, legaţi de cele mai multe ori de domeniul animaţiei. Din aproximativ 70 de milioane de **bloguri** înregistrate până în aprilie 2007 de către *Technocrati*, aproximativ o treime dintre acestea erau în limba japoneză, devansând numărul blogurilor în limba engleză cu aproximativ un procent [28]. Uşurinţa cu care blogurile sunt create şi întreţinute în întreaga lume, precum şi dorinţa oamenilor de comunicare nelimitată, cărora li se adaugă sentimentul libertăţii creat şi întreţinut de alternativa lumii virtuale sunt factori importanţi care determină evoluţia unui spaţiu al blogurilor – denumită **blogosferă**. Termenii de origine japoneză utilizaţi în acest spaţiu devin în acest mod cunoscuţi, pentru ca mai apoi să fie utilizaţi de membrii respectivelor „cluburi virtuale", iar răspândirea lor poate fi constatată cu uşurinţă. În conformitate cu un raport publicat în iunie 2005 de Ministerul Afacerilor Interne şi al Comunicaţiilor din Japonia [29], dintre persoanele chestionate în legătură cu motivele pentru care au început să aibă o atare activitate – **blogging-**ul – aproximativ jumătate a răspuns că utilizează acest mijloc pentru a transmite şi altora experienţele trăite de ei în fiecare zi, iar dintre cei rămaşi, aproximativ 31,8% au menţionat motivul de a împărtăşi informaţiile şi trăirile cu alte persoane, iar 27,5% au afirmat că vor să îşi facă astfel cunoscute ideile unui număr cât mai mare de participanţi. În conformitate cu acelaşi studiu, aproximativ 61,3% dintre blogguri sunt *jurnale online*. În acest fel **blogul,** se leagă de tradiţia literară japoneză a **nikki-**urilor, respectiv a confesiunilor de mai târziu. Despre tradiţia acestora din urmă, aplicabilă după cât se poate observa şi unora dintre bloguri, cunoscutul niponolog american *Donald Keene* afirma în anii '90:

> „Păstrarea unui jurnal constituie încă o parte obişnuită a vieţii fiecărui şcolar japonez, în special în timpul vacanţei de vară, însă (de prisos precizarea) prea puţine dintre acestea sunt de interes istoric. Dar obiceiul de a păstra un jurnal pare indestructibil legat de japonezi, probabil din pricina obişnuinţei timpurii." [30]

Strâns legat de pasiunea pentru lumea virtuală, **bloguri, manga** şi **anime** este termenul **„otaku".** Pasionaţilor unui domeniu li se spune în prezent în acest fel, la origine, cuvântul japonez desemnând „casa interlocutorului". În conformitate cu ediţia din 1990 a dicţionarului *Gendai yōgo kisochishiki* („Cunoştinţe de bază despre termenii epocii moderne") termenul se pare că a fost aplicat persoanelor extrem de pasionate de **manga** şi **anime,** de toate detaliile existente legate de filmele de animaţie, personaje, culise, însă prea puţin capabile să comunice cu cei din jur, uşor observate datorită unei ţinute simple: blugi şi tricouri şi [31]. Termenul **„otaku"** este aplicat celor care împărtăşesc aceleaşi pasiuni legate de acest univers al animaţiei, mai mult decât prezent atât în Japonia, cât şi în lume. Despre **otaku** Volker Grassmuck spunea că reprezintă o generaţie, precum şi o stare, un fel de a fi

BDD-A3410 © 2009 Editura Europlus
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-15 02:42:24 UTC)

caracteristic unui număr impresionant de japonezi şi ne-japonezi, izvorât din fetişul informaţiilor şi, am completa aici, exportat cu un oarecare succes[32].

Prin intermediul artelor vizuale considerate de către unii critici specifice spaţiului său [33], Japonia se „globalizează" nu numai economic, ci şi cultural, lansând prin **otaku** şi **blogurile** acestora, similare **nikki-**urilor japoneze, atât fenomenul **manga-anime**, cât şi practicile culturale anexe lor, contribuind semnificativ la îmbogăţirea *lexicului* european şi universal cu o terminologie specifică unei **blogosfere** aflată în extindere permanentă.

NOTE

[1.] Harumi Befu, (2003). ***The Global Context of Japan Outside Japan*** în Harumi Befu & Sylvie Guichard-Anguis editori, „Globalizing Japan. Ethnography of the Japanese Presence in Asia, Europe and America", London, New York: Routledge Curzon, p. 3.
[2.] Dixon Heung Wah Wong, (2003). ***Japanese Businesswomen of Yaohan Hong Kong. Toward a Diversified Globalization of A Japanese « Ethnoscape »***, în Befu, Harumi & Guichard-Anguis, Sylvie editori, „Globalizing Japan. Ethnography of the Japanese Presence in Asia, Europe and America", London, New York: Routledge Curzon, p. 52.
[3.] Sawako Nogan, editor, (1999). *Kokusai kōken Q&A. Sekai de katsuyaku suru Nihonjin* [„Contribuţii internaţionale: întrebări şi răspunsuri. Japonezii care evoluează în lume"]. Tōkyō: Kōdansha International.
[4.] Harumi Befu, ***Op. cit.***, p. 3
[5.] Sawako Nogan, ***Op. cit.***, p. 55
[6.] Harumi Befu, ***Op. cit.***, p. 3
[7.] Grăjdian Maria, (2008). *Das Japanische Anime* [„*Anime*-ul japonez"]. Hermannstadt: Verlag der Lucian Blaga Universität
[8.] url: http://otaku.ro/v2/index.php?itemid=182 consultat pe 29 mai 2009
[9.] *** (1990). *Nihon bijutsu yōgo jiten* [„Dicţionar de artă japoneză în termeni occidentali"]. *A Dictionary of Japanese Art Terms (Bilingual)*, Tōkyō:Tōkyō Bijutsu Co. Ltd. , p. 599
[10.] Frederik L. Schodt, (1986). ***Manga! Manga! The World of Japanese Comics***, Kodansha, Tōkyō şi Frederik L. Schodt, (1996). ***Dreamland Japan: Writings on Modern Manga***, Berkeley, CA: Stone Bridge Press.
[11.] Shigeo Miyao, (1967). ***Nippon no giga. rekishi to fūzoku*** [„Schiţe japoneze – istoric şi fundal social"]. Tōkyō: Daiichi hōki shuppan
[12.] Tsurumi Shunsuke, (1994). ***A Cultural history of Postwar Japan 1945 – 1980***, Kegan Paul International, London and New York, p. 30
[13.] Ibid., p. 31
[14.] Ibidem
[15.] Hakugen Ichigawa, (1970). ***Ikkyū***, (NHK bukkusu). Tōkyō: Nihon hōsō shuppan kyōkai
[16.] Paul Varley, (2000). ***Japanese Culture***, Fourth Edition, Honolulu: University of Hawai'i Press, p. 346
[17.] url: http//en.wikipedia.org/wiki/Manga, consultat pe 27 mai 2009
[18.] Paul Varley, ***Op. cit.***, p. 346
[19.] url: http//en.wikipedia.org/wiki/Manga, consultat la 27 mai 2009
[20.] Tsurumi Shunsuke, Op. cit., p. 28
[21.] Personajul principal este un băiat care are drept animal de companie o veveriţă. Cei doi coboară într-o lume subterană unde întâlnesc monştri imenşi pe care îi alungă, eliberând în acest fel comunitatea şoarecilor care fusese invadată de înfricoşătoarele creaturi. În schimbul faptelor sale vitejeşti, *Shōchan* va fi declarat primar în orăşelul şoarecilor, împlinind prin faptele sale dorinţele tuturor copiilor care par a nu-şi dori altceva decât să fie lăsaţi să îşi dovedească capacităţile
[22.] Tsurumi Shunsuke, Op. cit., p. 62
[23.] url: http://otaku.ro/v2/index.php?itemid=182 consultat pe 29 mai 2009
[24.] Termen argotic desemnând utilizarea roboţilor gigantici ca personaje de filme de animaţie.
[25.] O'Connel, Michael, (1999). *A Brief History of Anime*, Otakon, program book
[26.] Tsurumi Shunsuke, Op. cit., p. p. 44
[27.] url: http//en.wikipedia.org/wiki/Manga, consultat pe 26 mai 2009
[28.] Date despre evoluţia blogurilor şi a blogosferei se pot găsi la url: http://www.essex.ac.uk/chimera/content/pubs/wps/CWP-2005-02-blogging-in-the-Knowledge-Society-MB.pdf

BDD-A3410 © 2009 Editura Europlus
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-15 02:42:24 UTC)

[29.] Osamu Sawaji, (2006). ***A Personal Matter? Blogging in Japan*** în „The Japan Journal", April.
[30.] Donald Keene, (1991). ***Japanese Diaries*** în Boscaro, Adriana & Gatti, Franco & Raveri, Massimo editori, *„Rethinking Japan. Volume 1. Literature, Visual Arts & Linguistics"*. Sandgate, Folkestone, Kent: Japan Library, Limited, p. 144
[31.] url: http://otaku.ro/v2/index.php?itemid=137, consultat pe 29 mai 2009
[32.] url: http://otaku.ro/v2/index.php?itemid=182 consultat pe 29 mai 2009
[33.] Masao Miyoshi, (1989). *Against the Native Grain* în Miyoshi, Masao & Harootunian, H.D. editori, „Postmodernism and Japan", Durham and London: Duke University Press, p. 148

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE

*** (1990). *Nihon bijutsu yōgo jiten* [„Dicționar de artă japoneză în termeni occidentali"]. *A Dictionary of Japanese Art Terms (Bilingual)*. Tōkyō: Tōkyō Bijutsu Co. Ltd.
Befu, Harumi (2003). „The Global Context of Japan Outside Japan". *Globalizing Japan. Ethnography of the Japanese Presence in Asia, Europe and America*. Befu, Harumi & Guichard-Anguis, Sylvie editori. London, New York: Routledge Curzon.
Gheorghe, Alexandra Marina (2008). *Metamorfoze ale textului literar japonez de la Kojiki la Murakami*. Bucureşti: Editura Fundației România de Mâine
Heung Wah Wong, Dixon (2003). „Japanese Businesswomen of Yaohan Hong Kong. Toward a Diversified Globalization of A Japanese « Ethnoscape »". *Globalizing Japan. Ethnography of the Japanese Presence in Asia, Europe and America*. Befu, Harumi & Guichard-Anguis, Sylvie editori. London, New York: Routledge Curzon.
Ichigawa, Hakugen (1970). *Ikkyū*. NHK bukkusu. Tōkyō: Nihon hōsō shuppan kyōkai.
Keene, Donald (1991). „Japanese Diaries". *Rethinking Japan. Volume 1. Literature, Visual Arts & Linguistics*. Boscaro, Adriana & Gatti, Franco & Raveri, Massimo editori. Sandgate, Folkestone, Kent: Japan Library, Limited.
Miyao, Shigeo (1967). *Nippon no giga. rekishi to fūzoku* [„Schițe japoneze – istoric şi fundal social"]. Tōkyō: Daiichi hōki shuppan.
Miyoshi, Masao (1989). „Against the Native Grain". *Postmodernism and Japan*. Miyoshi, Masao & Harootunian, H.D. editori. Durham and London: Duke University Press.
Nogan, Sawako, editor (1999). *Kokusai kōken Q&A. Sekai de katsuyaku suru Nihonjin* [„Contribuții internaționale: întrebări şi răspunsuri. Japonezii care evoluează în lume"]. Tōkyō: Kōdansha International.
Sawaji, Osamu. (2006). „A Personal Matter? Blogging in Japan". *The Japan Journal*, April.
Schodt, Frederik L. (1986). *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tōkyō: Kodansha.
Schodt, Frederik L. (1996). *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press.
Shunsuke, Tsurumi (1994). *A Cultural history of Postwar Japan 1945 – 1980*. London and New York: Kegan Paul International.
Varley, Paul (2000) . *Japanese Culture*. Fourth Edition. Honolulu: University of Hawai'i Press.
http://www.essex.ac.uk/chimera/content/pubs/wps/CWP-2005-02-blogging-in-the-Knowledge-Society-MB.pdf
url: http//en.wikipedia.org/wiki/Manga
url: http://otaku.ro/v2/index.php?itemid=137
url: http://otaku.ro/v2/index.php?itemid=182

ABSTRACT

The present article aims at analyzing some linguistic and habitual trends as mass effects that are derived from a culturally globalizing Japan. Manga and anime, two significant Japanese cultural products are analyzed from two points of view: their evolution and linguistic effects in the world. From the lexical point of view, they present an interesting case of „periphery" that has become a „central" concern of many individuals. Along with these phenomena, the worldwide internet helped people of all ages cross the geographic barriers and enjoy the benefits of the bloggs, as well as of the blogosphere, where the manga-anime phenomenon is frequently discussed. There are also introduced terms – like „otaku" and „mecha", for instance. As bloggs share a lot of common features with the Japanese nikki, especially when they are regarded as online diaries, it is our inference that by the intermediate of the blogosphere, some cultural practices – aside from words proper – may be embedded in universal use.

BDD-A3410 © 2009 Editura Europlus
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-15 02:42:24 UTC)