

Aprendizaje informal del español en una comunidad china de aficionados a la música

Informal learning of Spanish in a Chinese music fan community

Yuan-Cloris Li; Daniel Cassany

Note: This article can be read in its English original version on:
<https://revista.profesionaldelainformacion.com/index.php/EPI/article/view/87370>

Cómo citar este artículo.

Este artículo es una traducción. Por favor cite el original inglés:

Li, Yuan-Cloris; Cassany, Daniel (2023). "Informal learning of Spanish in a Chinese music fan community". *Profesional de la información*, v. 32, n. 6, e320605.

<https://doi.org/10.3145/epi.2023.nov.05>

Artículo recibido el 19-05-2023
Aceptación definitiva: 5-09-2023



Yuan-Cloris Li

<https://orcid.org/0000-0002-1418-4571>

Universitat Pompeu Fabra
Departament de Traducció i Ciències del
Llenguatge
Roc Boronat, 138
08018 Barcelona, España
yuan.li@upf.edu



Daniel Cassany ✉

<https://orcid.org/0000-0003-3494-5531>

Universitat Pompeu Fabra
Departament de Traducció i Ciències del
Llenguatge
Roc Boronat, 138
08018 Barcelona, España
daniel.cassany@upf.edu

Resumen

En el contexto de la digitalización y la cultura participativa, la cultura popular ha generado numerosas prácticas lingüísticas online que muestran el potencial para el aprendizaje informal de idiomas. Este estudio se centra en una comunidad digital conformada por fans chinos de la música pop en español. Con un enfoque de etnografía virtual y métodos mixtos que incluyen entrevistas y rastreo en la Web de la producción de los fans, recopilamos datos de un miembro particular que dedica su ocio a traducir al chino letras de canciones en español, y analizamos cómo se lleva a cabo el aprendizaje informal de idiomas en este contexto. Los resultados indican que: 1) la flexibilidad de roles y colaboraciones dentro de la comunidad contribuye a co-construir el conocimiento; 2) las prácticas fans se impulsan para satisfacer las necesidades emocionales y conformar una identidad compartida; y 3) los aficionados desarrollan estrategias para traducir las expresiones coloquiales del idioma extranjero. Entre estas estrategias hallamos la triangulación de significados a través de las letras, el uso de múltiples herramientas digitales, la retroalimentación de otros miembros de la comunidad y la adopción de un enfoque crítico hacia las fuentes para garantizar su fiabilidad. Estos hallazgos, que muestran habilidades altamente especializadas para recuperar información y alfabetizarse críticamente en el ámbito fan, podrían servir de inspiración para incorporar la traducción de letras en la educación formal de idiomas con el propósito de incrementar la adquisición de vocabulario no estandarizado y el cultivo del pensamiento crítico.

Palabras clave

Prácticas de fans; Etnografía virtual; Traducción de letras; Canciones; Aprendizaje informal de idiomas; Expresiones coloquiales; Alfabetización crítica; Chino; Español; Cooperación.

Abstract

In the context of digitalization and participatory culture, pop culture has sparked numerous online linguistic practices exhibiting the potential for informal language learning. This study centers around an online community consisting of Chinese fans of Spanish-language pop music. Adopting the virtual ethnography approach and using mixed methods including interviews and web-crawling of fan production, we collected data from one particular member who devotes his free time to translating Spanish-language song lyrics into Chinese, and we analyze how informal language learning takes place in this context. Our results indicate that 1) the flexibility of roles and collaborations within the community



contribute to the co-construction of knowledge; 2) fan practices are fueled by the technology-facilitated fulfillment of emotional needs and the formation of a shared identity; and 3) systematic strategies appear when amateur online translators go about trying to translate colloquial expressions in a foreign language. Among these strategies are the triangulation of meanings across lyrics, the use of multiple online tools, a reliance on feedback from fellow community members, and a critical approach to sources with an eye to ensuring their reliability. These findings showing highly specialized information retrieval and critical literacy skills in fan practices could serve as inspiration for integrating lyrics translations into formal language education to enhance the acquisition of non-standardized vocabulary and the cultivation of critical thinking.

Keywords

Fan practices; Virtual ethnography; Lyrics translation; Songs; Informal language learning; Critical literacy; Chinese; Spanish; Castilian; Colloquial expressions; Cooperation.

Financiación

Esta investigación cuenta con la financiación de una beca predoctoral de la primera coautora (2022FI_B_00718, *Generalitat de Catalunya*), el proyecto competitivo de investigación coordinado por el segundo coautor (*OralGrab. Grabar videos y audios para enseñar-aprender*, PID2022-141511NB-I00, *Ministerio de Ciencia e Innovación de España*), y los fondos de GRAEL (*Grup de Recerca en Aprenentatge i Ensenyament de Llengües*) (2021 SGR 471, *AGAUR, Generalitat de Catalunya*).

1. Introducción

La tecnología digital ha modificado profundamente el consumo de la cultura popular, la dinámica de las redes sociales y los patrones de aprendizaje de la adolescencia (Jenkins; Ford; Green, 2013). Los espacios digitales recién creados, como webs y redes sociales, han ayudado a los fans a desarrollar comunidades colaborativas online y espacios de afinidad (Gee, 2005), en los que estos fans se implican a menudo en experiencias de aprendizaje informal, adquiriendo conocimientos y destrezas específicos como la competencia lingüística (Black; Castro; Lin, 2015). Como resultado, el campo del aprendizaje informal de idiomas ha merecido atención académica creciente en las últimas décadas, especialmente en el aprendizaje asistido por computadora (Vázquez-Calvo, 2021) y las prácticas del fandom.

Se han explorado extensamente prácticas de fans como jugar a videojuegos, ver videos o escribir fanficción, pero sabemos poco sobre la participación de los fans en la música y el aprendizaje informal de idiomas (Ludke; Morgan, 2022). Esto se debe probablemente al hecho de que las plataformas convencionales de música restringen la actividad de sus usuarios a la escucha individual de música, lo que dificulta el análisis de prácticas que son comunitarias por naturaleza. En un intento por abordar esta laguna, nuestro estudio de caso se centra en la comunidad de música online respaldada por una plataforma china, *NetEase Cloud Music (NECM)*. Esta plataforma ofrece a sus fans oportunidades diversas no solo para consumir música sino también para compartirla (comentarla) y producir contenido (por ejemplo, subir letras, traducirlas), alineándose con el concepto de alfabetismo transmedia (Scolari *et al.*, 2018). El término “comunidad” se refiere específicamente al grupo de fans que interactúan con canciones en español en *NECM*. Estas personas comparten un interés y una identidad colectiva, a menudo autodenominada el “Círculo de Música Hispánica” en las secciones de comentarios, para distinguirse de los fans de música en otros idiomas. Con el enfoque de observación etnográfica a largo plazo, buscamos analizar la estructura organizativa de esta comunidad, las motivaciones subyacentes a sus prácticas fans y las estrategias que emplean sus miembros para aprender idiomas informalmente.

Escuchar música no solo es una actividad recreativa generalizada, sino que también puede servir de puente entre el aprendizaje formal e informal de idiomas (Ludke; Morgan, 2022). Aunque numerosos estudios empíricos confirman los beneficios de escuchar música pop para mejorar varias habilidades lingüísticas (Degrave, 2019), el uso de la música en el aula todavía diverge significativamente de lo que se defiende en teoría (Eng, 2013). Esperamos que este trabajo aporte otras maneras de aprovechar el potencial de la música en la educación formal de idiomas, con el examen de las dinámicas de aprendizaje informal de los adolescentes fuera del aula.

1.1. Nuevas alfabetizaciones digitales en espacios de afinidad

Adoptamos el marco conceptual de los alfabetismos digitales (Buckingham, 2006) y los nuevos alfabetismos (Barton; Lee, 2013) para investigar las prácticas letradas y de aprendizaje de idiomas de los fans de la música en una comunidad digital china. Con el avance de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), las prácticas de los fans han migrado rápidamente a las redes sociales o plataformas online (Sauro; Zourou, 2019). Esto no solo ha provocado cambios en los hábitos de lectura y escritura (Livingstone, 2004), sino también una transformación en muchas formas arraigadas de socializar, interactuar y aprender

La tecnología digital ha modificado profundamente el consumo de la cultura popular, la dinámica de las redes sociales y los patrones de aprendizaje de la adolescencia

(Rice, 2002). El alfabetismo digital requiere sobre todo que los fans sean competentes con las herramientas técnicas que permiten recuperar información (Buckingham, 2006). Por otra parte, desde la perspectiva de los *new literacies*, dicho alfabetismo no solo se refiere al proceso cognitivo de decodificar información, sino también a las diversas formas en que grupos diversos se integran en las prácticas socioculturales (Gee, 2015). Por lo tanto, consideramos las actividades letradas de los fans como una práctica cultural determinada por las normas y valores comunitarios situados en un contexto social específico (Heath, 1983). En este ámbito, los fans utilizan tecnología digital para acceder a información, interactuar y discutir, en un proceso que resulta naturalmente en la mejora de su competencia lingüística, conciencia intercultural y sus destrezas transmedia (Benson, 2015; Scolari et al., 2018).

Los fans utilizan tecnología digital para acceder a información, interactuar y discutir, en un proceso que resulta naturalmente en la mejora de su competencia lingüística, conciencia intercultural y sus destrezas transmedia

Las TIC han ampliado enormemente el campo y las oportunidades de las prácticas fans y han facilitado la aparición de comunidades de prácticas digitales (Wenger, 1998). Gee (2005) propuso el término *espacios de afinidad* para referirse a los entornos digitales que congregan individuos con un interés compartido (Duffet, 2013) para socializar y participar en una serie de prácticas iniciadas por el grupo. La aparición de la tecnología móvil ha aumentado drásticamente la interacción, la colaboración y la cohesión entre los miembros de una comunidad fan (Thorne, 2015). Mientras tanto, en la era de la Web 2.0, los usuarios ya no solo acceden pasivamente a la información de la web, sino que también se convierten en productores de contenido. El consecuente fenómeno social de cultura participativa (Jenkins, 2006; Jenkins; Mizuko; Boyd, 2015) ha contribuido a la transición de las prácticas fan desde el consumo a la participación y creación (Vázquez-Calvo, 2021), e incluso ha cambiado fundamentalmente la forma en que se construye y difunde el conocimiento (Kessler, 2013).

1.2. Canciones y adquisición de un segundo idioma

Además, nuestro enfoque teórico se basa en teorías consolidadas de adquisición de un segundo idioma. Según la *hipótesis del filtro afectivo* (Krashen, 1982), las emociones negativas pueden impedir la asimilación del lenguaje. Sin embargo, las canciones pueden crear un entorno de aprendizaje favorable al reducir la ansiedad e incrementar la motivación (Piri, 2018), como muestra la implicación de los fans con la música. En la actual era digital, los académicos prestan cada vez más atención a la importancia del input audiovisual (audio e imagen con transcripción escrita o traducción subtitulada) en la adquisición de un segundo idioma (Peters; Heynen; Puimège, 2016), especialmente con el vocabulario (Montero-Pérez; Peters; Desmet, 2018). Como recurso multimodal prevalente, las canciones ofrecen un input auténtico y significativo a los aprendices de idiomas (Pavia; Webb; Faez, 2019). Si bien numerosos estudios exploran la efectividad de escuchar canciones para memorizar su vocabulario (Coyle; Gracia, 2014), sigue siendo poco explorado el impacto de la traducción de letras en la adquisición de idiomas. Siguiendo los principios de la enseñanza de idiomas basada en tareas (Long, 2014), sostenemos que un compromiso activo en tareas verbales (como traducir letras e indagar sobre su significado) fomenta más la comprensión del lenguaje que la participación pasiva (por ejemplo, solo escuchar canciones o leer traducciones).

1.3. Revisión de la bibliografía

Aunque durante mucho tiempo las prácticas fan no merecieron el interés académico (Werner, 2018), en la última década hay un reconocimiento creciente del impacto significativo de la cultura popular y de sus prácticas letradas, en la vida cotidiana de los adolescentes (Black; Castro; Lin, 2015). Muchas de estas prácticas ocurren hoy en entornos tecnológicos y “se basan en gran medida en la interpretación textual” (Sauro, 2017, p. 139), demostrando el potencial para el aprendizaje digital e informal de idiomas (Sockett, 2014; Lee; Dressman, 2018). Por lo tanto, la combinación de habilidades lingüísticas y competencia digital que implican estas prácticas amateurs ha merecido recientemente mucha atención en los campos de la lingüística aplicada y el aprendizaje de idiomas asistido por ordenador.

Las prácticas fan ricas en lenguaje tienen dos géneros principales:

- el fanfic, y
- traducción de fans.

El fanfic (secuelas o adaptaciones escritas por fans de historias o personajes existentes; Jamison, 2013), es el foco de la mayoría de los estudios sobre cultura fan y aprendizaje informal de idiomas (Sauro, 2017; 2020). La investigación se ha centrado en el empoderamiento de la identidad multilingüe (Black, 2009; Thorne; Black, 2011; Schreiber, 2015) y en el desarrollo de la destreza escritora (Guerrero-Pico; Establés; Costa-Sánchez, 2022). Al contrario, aunque la traducción fan ha recibido menos atención (Vázquez-Calvo et al., 2019), comprende varias subcategorías como la subtitulación (*fansubbing*), el doblaje (*fandubbing*) y la traducción de cómics (*scanlation*). De hecho, la traducción merece una investigación mucho más profunda ya que es un componente esencial de la comunicación en el mundo multilingüe (Muñoz-Basols, 2019).

Los principales géneros culturales involucrados en los estudios de traducción fan son el anime (Pérez-González, 2007; Shaferova; Cassany, 2019), el manga (Valero-Porras; Cassany, 2015) y los videojuegos (Muñoz-Sánchez, 2009; Vázquez-Calvo

et al., 2019). Tanto el anime como los videojuegos destacan por su integración de imágenes visuales con componentes auditivos y enfatizan el papel de los subtítulos. **Sokoli** (2018), **Soler-Pardo** (2017; 2020) y **Talaván** (2013) resaltan la efectividad de los subtítulos en el aprendizaje de idiomas, especialmente en la adquisición léxica. Además, debido a la complejidad y al gran volumen de trabajo, esta actividad suele realizarse en grupos bien organizados con división de roles y organigrama jerárquico (**Zhang; Cassany**, 2019; **Vázquez-Calvo**, 2021); estos trabajos exploran la organización de estas comunidades, los procesos de traducción o el uso de herramientas lingüísticas (principalmente diccionarios y traductores), así como la adquisición de conocimientos socioculturales sobre el idioma meta (**Sauro**, 2017). Dada la naturaleza audiovisual del material traducido (**Dwyer**, 2018), también son de interés académico las técnicas verbales (ej., omisión, paráfrasis) empleadas por los fans para ajustar el recuento de palabras a la limitación de espacio de la pantalla.

Pero todavía hay muy poca investigación sobre cómo los fans musicales mejoran su competencia lingüística (**Ludke; Morgan**, 2022) al participar en comunidades centradas en la comprensión, la traducción y el comentario de letras de canciones. Creemos que es necesario llenar este nicho de investigación por dos motivos: la música es una actividad de entretenimiento cultural importante (**Werner; Tegge**, 2021), y hay un consenso sobre su efectividad como instrumento para aprender idiomas en general (**Jolly**, 1975; **Ludke**, 2020) y en el aula (**Bennett**, 2019).

Con respecto a las letras de las canciones, exploraremos algunas cuestiones que no se han examinado en profundidad. Por ejemplo, aunque formen parte de equipos, los traductores de letras a menudo trabajan solos porque la carga de trabajo es pequeña. Por lo tanto, vale la pena investigar las relaciones entre los miembros de estas comunidades relativamente laxas y las formas flexibles en que cooperan, con sus motivaciones y su interés en construir una identidad colectiva.

Además, se cree que las canciones pop usan un lenguaje auténtico (**Engh**, 2013), con expresiones coloquiales (**Akbary; Shahriari; Hosseini-Fatemi**, 2018) y diversas variedades lingüísticas, no siempre presentes en los libros de texto que usan una variedad estándar (**Saraceni**, 2017). Los diccionarios convencionales y las apps de traducción tienen poca utilidad para el traductor fan al interpretar estas expresiones y variedades. Por eso examinaremos los métodos y las estrategias empleados por los fans para garantizar una traducción precisa. Finalmente, la mayor parte de la investigación en esta área se ha centrado en las traducciones del inglés (**Sauro; Zourou**, 2019; **Ludke; Morgan**, 2022); por lo tanto, nos fijaremos en una comunidad fan que traduce canciones del español al chino.

En resumen, nos planteamos estas dos preguntas de investigación:

- 1) ¿Qué roles desempeñan los miembros de una comunidad de traducción de letras, cómo colaboran y cuáles son sus motivaciones?
- 2) ¿Qué recursos y estrategias utilizan para comprender las expresiones coloquiales de las letras?

2. Metodología

Nuestro estudio cualitativo adopta un enfoque de etnografía virtual (**Hine**, 2015) para analizar cómo los fans musicales utilizan recursos lingüísticos digitales para aprender idiomas informalmente. Inspirados en las técnicas de recolección de datos digitales de **Androutsopoulos** (2017), empleamos métodos mixtos para recopilar y triangular información, como las entrevistas semi-estructuradas, el rastreo (*scraping*) de web, la captura de pantallas, las grabaciones, el chat de seguimiento y las notas de campo.

Elegimos *NECM*, el equivalente chino de *Spotify*, como contexto para este estudio por sus atributos comunitarios únicos, que promueven la traducción musical amateur a gran escala. A diferencia de la mayoría de las plataformas musicales occidentales, que solo tienen una función básica de reproducción, *NECM* se asemeja más a una red social. Con la idea de “socialización a través de canciones”, se anima a los usuarios a interactuar entre sí a través de actividades interactivas como subir letras, traducir canciones y publicar comentarios. La participación en estas prácticas, especialmente la traducción, puede tener el efecto incidental de mejorar la competencia lingüística y la comprensión intercultural, como en la comunidad de traductores de juegos (**Vázquez-Calvo**, 2021).

2.1. La comunidad musical y Benito

Antes de recopilar datos, la primera coautora observó la plataforma como participante (**Springely**, 2016) durante tres meses para contactar con miembros activos de la comunidad. Los criterios para participar exigen tener más de un año de experiencia con la plataforma y contribuir (subir letras o traducción) con 20 canciones en el último año. En julio de 2022, obtuvimos el consentimiento de un “subidor” de letras y cinco traductores. Luego realizamos entrevistas de audio semi-estructuradas con ellos por *WeChat*. Utilizamos estas entrevistas manualmente con análisis de contenido para hallar patrones e ideas comunes, lo que contribuyó a comprender las prácticas de la comunidad, la motivación de los participantes y su distribución de roles y estrategias de aprendizaje de idiomas.

Siguiendo el método de muestreo de bola de nieve (**Cohen; Manion; Morrison**, 2007), contactamos con dos traductores adicionales con más de 100 canciones traducidas, según recomendaciones de los primeros contactos, y esto nos permitió acceder a esta comunidad particular. Decidimos tomar a uno de estos traductores experimentados, con el pseudónimo ‘Benito’, como punto central de referencia para este estudio. Benito posee una perspectiva integral derivada de su amplia experiencia en toda la gama de roles: subir letras, traducirlas, comentarlas. Las entrevistas preliminares con los

otros siete participantes proporcionaron un contexto fundamental y guiaron nuestra exploración en profundidad con Benito. Sus datos coinciden con las de otros entrevistados, pero con mayor completitud y detalle. Por eso, hemos elegido presentar solo los datos de Benito en este estudio.

Benito, un entusiasta del reggaetón y miembro activo de esta comunidad, destaca por su productividad y sus habilidades lingüísticas. Es hablante nativo de chino y está cursando un posgrado en traducción chino-inglés mientras se forma de modo autodidacta en español. Sus contribuciones a la comunidad son notables; desde 2019 ha traducido al mandarín más de 200 canciones en español¹, que han escuchado más de dos millones de usuarios. También tiene conocimientos sobre el español latinoamericano. Dado que el material disponible en China para aprender español se basa sobre todo en el español peninsular, pocos chinos conocen las variedades latinoamericanas. Benito es un *influencer* modesto, con más de 1.300 suscriptores y ha forjado amistades con un número significativo de traductores aficionados y subidores de letras. Estaba encantado de compartir su experiencia de traducción con nosotros y se ofreció a mantener el contacto a largo plazo porque consideraba a la primera coautora como especialista en español.

2.2. Recopilación de datos

2.2.1. Treinta y tres canciones

Mediante técnicas de rastreo de web (22-9-2022), extrajimos las letras, las traducciones y los comentarios de 33 canciones traducidas por Benito: 30 que había traducido más recientemente y 6 que calificó en la primera entrevista como las que más le impresionaron (tres canciones pertenecen a ambas categorías). La mayoría son de géneros latinoamericanos como el reggaetón (23), pop latino (5) o trap (2); predomina claramente el reggaetón con más de dos tercios de la muestra. Las canciones exhiben perfiles lingüístico-culturales variados ya que pertenecen a 34 músicos de diez países hispanohablantes, con mayoría colombiana. Por otra parte, sobre los 4.144 comentarios de estas canciones, analizamos solo los 67 directamente relacionados con Benito (ver Tabla 1), como comentarios publicados por él o reacciones a sus comentarios.

2.2.2. Entrevistas semi-estructuradas

Realizamos dos entrevistas en chino de audio en profundidad con Benito (ver Tabla 1), con un resultado de 6 horas, 55 capturas de pantalla y 16 enlaces. Cada entrevista duró aproximadamente tres horas, ya que Benito tenía una gran cantidad de observaciones personales y experiencias para compartir. La primera entrevista exploratoria (19-7-2022) se centró en sus antecedentes lingüísticos, motivación, tareas comunitarias del *NECM*, distribución de roles, interacción con otros miembros, la traducción de canciones y su efecto en su aprendizaje de idiomas.

Tras esta entrevista, compilamos las 33 canciones mencionadas y elaboramos una lista de 54 expresiones del español latinoamericano que aparecían en las canciones, aunque no se incluyeran en el *Diccionario de la Real Academia Española (DRAE)*. Luego preparamos una segunda entrevista más enfocada (30-10-2022), en la que pedimos a Benito que reprodujera el proceso seguido para determinar el significado de 13 expresiones con significados polisémicos o específicos de una región que habíamos seleccionado de la lista. Esto proporcionó datos sobre sus estrategias de búsqueda de palabras y análisis crítico de herramientas técnicas. También obtuvimos así una visión más detallada sobre la traducción *amateur* de canciones y la dinámica de construcción de su identidad digital.

2.2.3. Otros datos

Complementamos los datos de las entrevistas de diversas maneras. Para enero de 2023, el primer coautor y Benito habían mantenido un contacto cercano a través de *WeChat* durante seis meses, acumulando 2.538 mensajes de chat, que permitieron llenar cualquier laguna de comprensión de las prácticas letradas de Benito. Este también proporcionó un vídeo de captura de pantalla de 49 minutos de su traducción de "Llorando en un Ferrari", en la que detalló cada paso del proceso de traducción, desde la preparación hasta la publicación. Además, a lo largo del estudio, el primer coautor escribió notas de campo una vez al mes para registrar las ideas obtenidas, que comprendían en total 2.178 palabras y se centraban en la actividad de la comunidad, la distribución de roles y la interacción entre sus miembros. El corpus resultante de datos se resume en la Tabla 1.

Tabla 1. Corpus de datos

	Textos online		Entrevistas	Mensajes	Captura de pantalla en vídeo	Notas de campo
	Traducciones	Comentarios				
Número	33	67	2	2.538	1	7
Duración			6h 03m		49m	
Palabras	17.523	1.543	77.689	26.639		2.178

2.3. Análisis de datos

Utilizamos la aplicación *Atlas.ti* para almacenar, organizar y clasificar nuestros datos multimedia. La funcionalidad de este software es bastante rudimentaria, limitándose principalmente a la codificación y recuperación de textos codificados. Inicialmente, empleamos el programa de transcripción de audio *Iflyrec.com* para procesar las dos entrevistas, debido al gran volumen de datos (más de 77.000 palabras transcritas) y a nuestra renuencia a omitir cualquier informa-

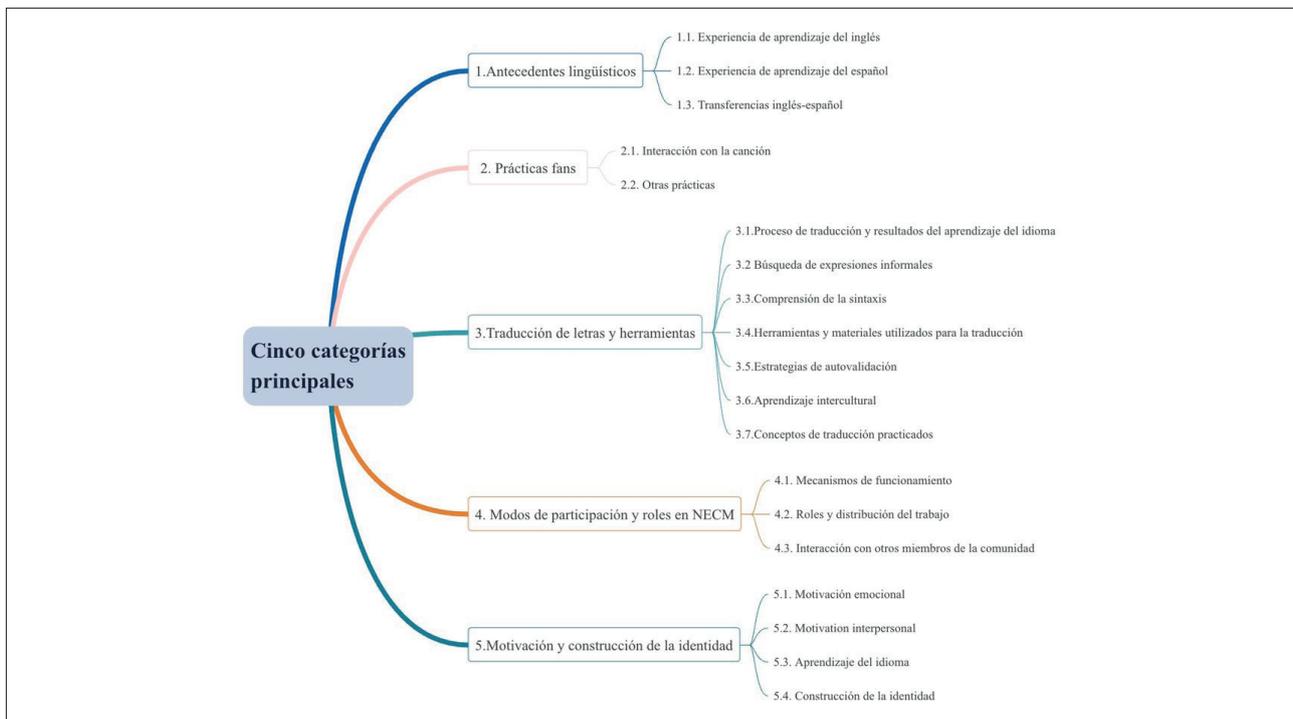


Figura 1. Clasificación temática de los datos

ción que pudiera ser relevante. Posteriormente, siguiendo el principio impulsado por los datos (Selvi, 2019), aplicamos procedimientos de análisis de contenido para codificar las entrevistas y crear categorías (Schreier, 2014). El marco de codificación fue revisado, modificado y ampliado de forma continua a medida que se agregaban nuevos datos, lo que resultó en cinco categorías principales:

- antecedentes lingüísticos;
- prácticas de aficionados;
- traducciones y herramientas de letras;
- modos de participación y roles en *NECM*; y
- motivación y construcción de identidad.

Estas categorías se dividieron en 19 subcategorías (ver Figura 1).

3. Resultados

3.1. Colaboración en la comunidad

3.1.1. Roles y distribución del trabajo

NECM incentiva a los usuarios a aportar contenido de manera voluntaria. Excepto el audio de las canciones, los usuarios aportan el resto de contenido con cuatro roles principales:

- subidor (*uploader*) de letras;
- traductor;
- comentarista; y
- oyente.

Estos cuatro roles son dinámicos y flexibles, ya que *NECM* es una comunidad abierta y los usuarios no están limitados a un rol fijo.

Los roles más notables son subidor de letras y traductor, que se reconocen oficialmente en la plataforma como “contribuyentes”. Las letras y sus traducciones precisas y sincronizadas con el fragmento de la canción pueden ayudar significativamente al público a entender las canciones. Además, ambos roles requieren destrezas especializadas, como un aprovechamiento sofisticado de las herramientas técnicas y una alta competencia lingüística, respectivamente.

El subidor de letras se responsabiliza de hallar la letra original de una canción en webs como *Genius* y *AZLyrics*, y de convertir el texto plano descargado en formato LRC utilizando editores como *LRC maker* para agregar etiquetas de tiempo al comienzo de cada línea: [mm:ss.xx], donde “mm” son los minutos, “ss” los segundos y “xx” los milisegundos. Para insertar estas etiquetas con precisión, el subidor debe comprender las reglas básicas de pronunciación del idioma en el que se canta la canción. Este formato permite que los oyentes vean las letras desplazándose sincronizadas con la pista de audio mientras escuchan la canción (ver Figura 2).

El trabajo del traductor es el más valorado, ya que una buena traducción es crucial para que los oyentes entiendan adecuadamente el significado de una canción. Dado que la mayoría de los traductores aficionados carecen de conocimientos musicales, se centran en la transferencia precisa del significado más que en preservar la musicalidad de la letra. Para garantizar una traducción precisa, utilizan un gran número de recursos lingüísticos, como diccionarios, foros idiomáticos online, etc. (ver Estrategias de Aprendizaje). En esta etapa es cuando ocurre sobre todo el aprendizaje.

Siguiendo normas, solo se puede subir una traducción después de proporcionar la letra desplazable, para asegurar así la sincronización entre traducción, letra original y pista de audio. Esto fomenta la colaboración entre subidores y traductores. Ambos grupos trabajan juntos a menudo, coordinándose estrechamente con mensajes privados en esta plataforma u otras para poder ser los primeros en publicar. Esto se debe a que la plataforma solo elige la primera traducción aportada.

Alternativamente, un subidor puede publicar la letra sincronizada y esperar hasta que otro miembro proporcione una traducción. Aunque no siempre se conozcan, el subidor y el traductor contribuyen conjuntamente a facilitar la comprensión y la difusión de las canciones. Además, los usuarios pueden asumir roles híbridos, por ejemplo, actuando como subidores y traductores.

Comentar no requiere ninguna habilidad especial, ya que los comentarios están en mandarín, el idioma de los miembros de la comunidad, y cualquier miembro es bienvenido. Los comentarios suelen criticar la calidad de la traducción, explicar el contexto de la canción o debatir cuestiones lingüísticas y culturales relacionadas con la letra. De este modo, los comentaristas también “contribuyen” a la comunidad, aunque su aportación es mucho menos importante que la de quienes suben o traducen las canciones.

Finalmente, casi todos los usuarios de *NECM* asumen el papel de oyente. La audiencia masiva no solo se beneficia receptivamente del contenido de las canciones publicadas, sino que también proporciona su propia retroalimentación informando de errores en la sincronización o traducción o simplemente haciendo clic a un “me gusta” o “no me gusta”. Esta valoración de la audiencia puede ayudar a los subidores o traductores a perfeccionar sus habilidades a los traductores o subidores.

Para aumentar el sentido de pertenencia, *NECM* promueve intencionalmente la creación de identidades colectivas. En primer lugar, la plataforma ha creado un conjunto de emoticonos (Figura 3) basados en su mascota, llamada duoduoxixi (多多西西), que hace referencia a las notas musicales “do” y “xi”, y los usuarios desarrollan gradualmente una identidad compartida a medida que aprenden a utilizar estos emoticonos. En segundo lugar, *NECM* otorga a los usuarios apodos



Figura 2. Las letras se desplazan verticalmente por la pantalla mientras se reproduce la canción, y la negrita indica el verso reproducido en cada momento.



Figura 3. Emoticonos creados por *NECM* y ejemplo de uso en los comentarios.

colectivos. Cuando nació la plataforma, algunos usuarios la apodaron “pueblo de nube” (云村) y se autodenominaron “aldeanos” (村民), porque el ambiente colaborativo de la comunidad les hacía sentir como si formasen parte de una pequeña y unida comunidad rural. Desde entonces, *NECM* ha reconocido oficialmente este apodo al renombrar la interfaz en que los usuarios interactúan como “Plaza del pueblo nube” (云村广场).

3.1.2. Co-construcción del conocimiento

Muchas prácticas letradas de fans dependen de la colaboración directa y jerárquica entre participantes para co-construir conocimientos. En contraste, *NECM* opera con una estructura más horizontal, en la que la inteligencia colectiva se aprovecha de manera orgánica y espontánea. Lévy (1999), líder del concepto de inteligencia colectiva, observa que la tecnología digital facilita la transición de conocimiento personal a colectivo y cosmopolita. Al dividir las tareas y ofrecer a los usuarios autonomía para participar, se generan intercambios y una acumulación vibrante de conocimiento, incluso si no hay interacción interpersonal directa entre la mayoría de los miembros. A medida que estos se sumergen en la plataforma, ya sea escuchando, leyendo, reflexionando o contribuyendo, fomentan un ecosistema dinámico de intercambio de conocimientos. Si bien la participación activa contribuye visiblemente a la construcción del conocimiento, la participación silenciosa de la mayoría de los usuarios comunes, caracterizada por la internalización pasiva, la reflexión y una posible diseminación de información, enriquece y evoluciona aún más el sedimento de conocimiento compartido.

La comprensión que alcanzó Benito sobre la polisemia del término “perro” ilustra esta dinámica. En nuestro corpus, “perro” se usa con tres significados (Tabla 2). Benito aprendió en primer lugar el significado estándar de “animal de compañía”. Los otros dos significados más coloquiales los aprendió leyendo el trabajo de otros traductores. El “perro” de “Medallo City” de Maluma recordó a Benito el uso coloquial en inglés de *dawg* para referirse a un amigo, lo cual consideró que tenía sentido en el contexto de una canción con jerga que rinde homenaje a la ciudad natal del cantante:

“Sabía desde hace mucho tiempo el uso de ‘perro’ para referirse a ‘amigo’. Probablemente lo aprendí leyendo otras traducciones de canciones... Sé que la ortografía informal de ‘dog’ en inglés, ‘dawg’, se usa de manera similar... Maluma escribió esta canción en nombre de su país, así que pensé que aquí ‘perros’ deben ser amigos, de lo contrario no tendría sentido” (Benito, 30/10/2022).

En la canción “7 de Mayo”, por otro lado, Benito interpretó “perro” como “mujeriego”, porque en la misma línea el cantante (J Balvin) se refiere a “ser parte de un trío”. Esto le recordó el uso de “perra” (femenino de “perro”, literalmente “puta”), que había aprendido previamente de otra canción de J Balvin:

“Lo traduje como ‘cabrón’; no es una traducción literal; de hecho, este ‘perro’ se refiere a hombres mujeriegos... ‘Hice tríos’ es una indicación obvia. En la canción *Perra* de J Balvin, ‘perra’ se usa para aludir a mujeres promiscuas. En este contexto, este ‘perro’ parece tener un significado similar” (Benito, 30/10/2022).

Tabla 2. Tres significados de “perro”.

Canción	Letra original	Traducción de Benito (con versión literal al español)	Fuente de aprendizaje
De 100 a 0	Soy perro y quiero ser tu gato.	想做你的猫 哪怕我自己是只小狗 (Quiero ser tu gato, aunque sea un perrito .)	Conocimientos previos del español.
Medallo City	Con todos los ritmos y con todos mis perros .	带着所有的节奏 带着所有的朋友 (Con todos los ritmos y con todos mis amigos .)	Traducciones de otras canciones.
7 de Mayo	Que fui perro , que hice tríos porque hacía frío	我曾经是个坏蛋 我曾经做过许多风流之事因为我内心冰冷 (Yo era un cabrón que tuvo muchas relaciones amorosas porque era frío.)	“Perra” de J Balvin

La participación silenciosa de Benito, evidenciada con la asimilación y la reflexión sobre las aportaciones de otros, junto con su participación activa en la interpretación, remezcla y diseminación del conocimiento, ejemplifica la dinámica de *NECM* de co-construcción de conocimiento.

3.2. Motivaciones para aprender español

En comparación con el aprendizaje tradicional, la falta de supervisión externa en el entorno digital provoca que muchos aprendices que intentan aprender un idioma online a menudo abandonen rápidamente. Por lo tanto, valía la pena investigar qué motivaba la persistencia de Benito al traducir más de 200 canciones en cuatro años para aprender español.

Explicó que sus cuatro principales fuentes de motivación son: 1) su gusto por determinados cantantes; 2) la satisfacción de ver reconocidas sus habilidades; 3) el sentido de pertenencia a la comunidad online; y 4) el deseo de aumentar su competitividad como traductor.

Ser fan de músicos de reggaetón como J Balvin o Maluma es una de las identidades que Benito siente más profundamente. Por ello, traducir canciones se ha convertido para él en una forma de sentirse cerca de sus ídolos más allá del espacio y el tiempo:

“Lo hago por amor a estos cantantes. Los fans como nosotros están lejos de España y América Latina. ¡A medio mundo de distancia! Estamos tratando de conocerlos realmente en lugar de tratarlos como ídolos online. Muchos fans no tienen la oportunidad de viajar, ¿entonces cómo pueden satisfacer su pasión? La traducción de letras es una forma de hacerlo, ¿verdad?” (Benito, 19/07/2022)

Además, plataformas como *NECM* ponen las traducciones a disposición de una amplia audiencia; brindan a Benito la oportunidad de cumplir tanto su deseo de compartir como su sentido de obligación de apoyar a sus ídolos en la expansión de su popularidad.

En el fandom, proporcionar traducciones se considera una contribución. Los traductores tienen mayor visibilidad e influencia que los fans comunes que consumen productos de manera pasiva. Los traductores veteranos incluso ganan sus propios seguidores debido a la calidad de su trabajo. Benito creó una lista con sus canciones traducidas, que ha acumulado más de 10.000 reproducciones y ha contribuido a ganar más de 1.300 seguidores. En la sección de comentarios, Benito ha recibido una gran cantidad de valoraciones positivas, incluidos cumplidos y expresiones de gratitud. También le han otorgado títulos honoríficos como 大神 (Gurú) o 大佬 (Goat), términos del fandom que se refieren a un experto o influencer. Además, la plataforma otorga a los traductores activos privilegios especiales como una forma de mostrar reconocimiento; por ejemplo, las traducciones de Benito se publican directamente sin esperar la revisión y aprobación ordinarias. Este sentimiento de logro es una fuente importante de motivación para él: “Me alegra ser reconocido por otros” (19/07/2022).

Otro punto es que es difícil encontrar personas interesadas en el español en China, ya que el inglés sigue siendo el idioma extranjero predominante. Por lo tanto, Benito se ha dirigido a la comunidad online, que ofrece oportunidades para congregarse a las personas con intereses similares. A través de sus intercambios online o de sus colaboraciones, ha desarrollado amistades con fans de ideas afines. Otro de nuestros entrevistados, con el pseudónimo “Tío dragón”, es un influyente subidor de letras con quien Benito suele colaborar. Esta conexión colaborativa ha pasado a ser una relación personal más íntima hasta convertirse en amistad.

Dado que solo unos pocos chinos hablan español, Benito cree que saber español le confiere un prestigio *cool*. Por su gran número de hablantes, cree que es un idioma influyente y espera su buena competencia idiomática aumente también su competitividad profesional:

“Pienso que saber español es probablemente lo más genial del mundo. ¿Cómo puedo encontrar mis fortalezas como aprendiz de español? Quiero empezar con mi área favorita: las canciones, y aprender más y más profundamente que los demás. Quiero ser un poco diferente a otras personas” (Benito, 19/07/2022).

Sin embargo, no hay recompensa financiera que obtener de la traducción fan; más bien, es el cumplimiento de necesidades emocionales, como ser parte de una comunidad, así como el sentido de logro, lo que constituye la fuerza impulsora más profunda para Benito. Dos condiciones favorables para satisfacer estas necesidades emocionales son la retroalimentación positiva recibida de la comunidad de fans y la facilidad de la interacción online.

3.3. Estrategias de aprendizaje de idiomas online

Como amante veterano de las canciones españolas, Benito se expone a la oferta vasta de música de dos maneras: buscando colaboradores afines de sus artistas favoritos y navegando por las listas de reproducción de música latinoamericana de *Spotify*, actualizadas semanalmente. Esta intensa exposición tiene un impacto significativo en su adquisición del idioma, puesto que, mientras escucha canciones, lee las letras, las canta y las memoriza conscientemente.

3.3.1. Integración de datos lingüísticos mediante asociación y analogía

Benito es hábil al correlacionar instancias comparables de palabras o expresiones y derivar patrones lingüísticos utilizando todas las letras conocidas como un corpus. Por ejemplo, estaba confundido con el significado de la canción de Rosalía “Despechá” y no encontraba explicación alguna online. Pero recordó otra canción cuyo título tiene una ortografía final no estándar similar: “Arrebatá”. Encontró entonces una versión en inglés (*lyricstranslate100.blogspot.com*), donde la palabra “desacata” se traduce como *uncontrolled* y refleja en la grafía del participio “desacatada”, la forma con que se pronuncia en la canción, de manera informal (Figura 4).

“ Dos condiciones favorables para satisfacer las necesidades emocionales son la retroalimentación positiva recibida de la comunidad de fans y la facilidad de la interacción online ”

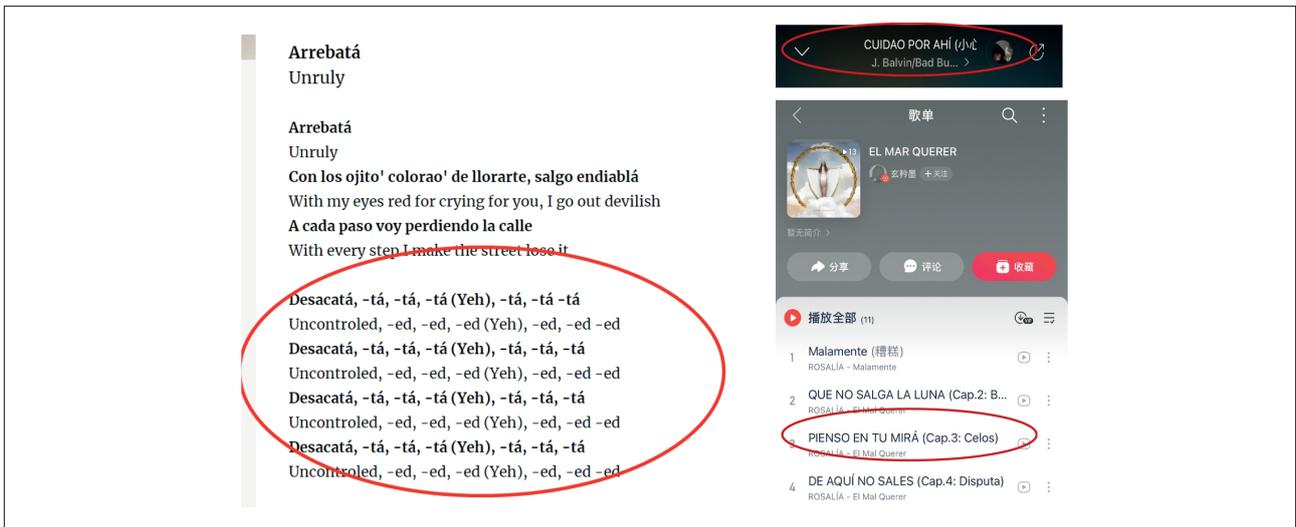


Figura 4. Utilización de letras para explorar cambios ortográficos (“despechá”).

En consecuencia, conjeturó que “despechá” es una forma gráfica del participio pasado “despechada”, y buscó ejemplos de formas comparables para respaldar esta teoría. Encontró así varios ejemplos, como “cuidao” en lugar de “cuidado” en la canción “Cuidao por ahí” de Bad Bunny y J Balvin, y “mirá” por “mirada” en la canción “Pienso en tu mirá” de Rosalía (Figura 4). El segundo ejemplo demuestra el hecho de que la doble “a” se convierte en una única “a” con tilde gráfico después de la pérdida de la “d”.

Basándose en letras conocidas, Benito verificó la pérdida de la *-d-* intervocálica en participios y sustantivos pasados que terminan en *ado/ada* en español, y las convenciones de escritura correspondientes. De este modo confirmó su conjetura de que “despechá” era una forma truncada de “despechada”.

3.3.2. Validación cruzada mediante el uso de múltiples fuentes

La búsqueda de palabras desconocidas durante la traducción brinda más oportunidades de aprendizaje. Al carecer de estudios formales de español, Benito investiga con bastante frecuencia numerosas palabras, lo cual aumenta su input de lectura, especialmente dado que en su búsqueda siempre prioriza los materiales en español sobre los del inglés o el chino. Por otro lado, muchas de las expresiones informales usadas en el reggaetón no aparecen en los diccionarios oficiales convencionales; esto obliga a Benito a consultar fuentes alternativas como foros y diccionarios editables co-autorizados por hablantes nativos, para contrastar la precisión de su interpretación.

Ilustramos su uso flexible de herramientas lingüísticas técnicas con su descubrimiento del fenómeno de inversión de sílabas en el español hablado de América Latina. Dicha búsqueda se concreta con la palabra “lleca”, que aparece en la canción “Medallo City” y no aparece en el *DRAE*. Benito descartó primero la posibilidad de que un fan hubiera subido

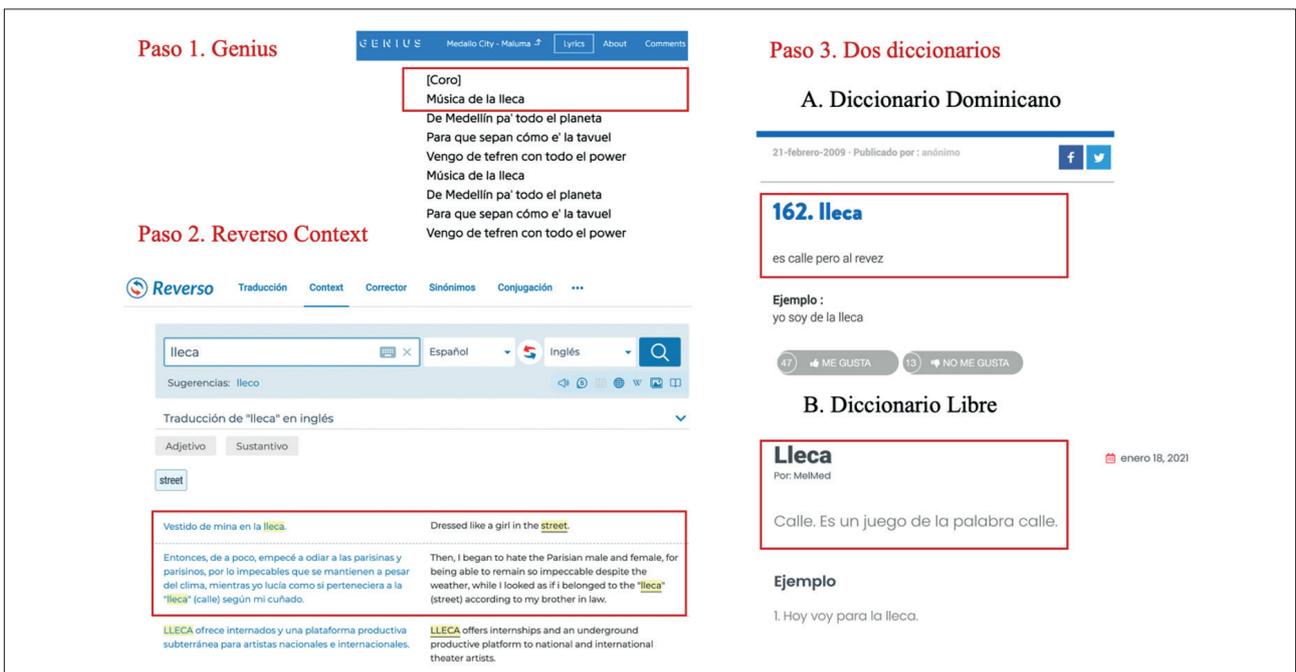


Figura 5. Pasos de Benito para aclarar la inversión de sílabas en “lleca”.

una versión defectuosa de la letra en español en *NECM*, al confirmar que las letras publicadas en el web oficial de letras (*Genius*) usaban la misma forma.

Luego, utilizando *Reverso context*, un corpus online multilingüe que proporciona contextos auténticos para cualquier palabra, confirmó que “lleca” era un término de uso real que se traducía al inglés *street* (calle). Finalmente, consultó varios diccionarios online para determinar que “lleca” era el resultado de la inversión de las dos sílabas de “calle”, una práctica común en la jerga de América Latina. El proceso con que Benito aclaró el significado de “lleca” se ilustra en la Figura 5.

“ Muchas de las expresiones informales usadas en el reggaetón no aparecen en los diccionarios oficiales convencionales; esto obliga a consultar fuentes alternativas como foros y diccionarios editables co-autorizados por hablantes nativos, para contrastar la precisión de su interpretación ”

Sobre este ejemplo, Benito fue hábil al combinar varias herramientas para interpretar expresiones verbales, como motores de búsqueda (*Google*), webs de letras (*Genius*, *LyricTranslate*), diccionarios digitales (*Urban Dictionary*, *Diccionario Libre*, etc.), foros (*WordReference*, *Spanish Language Stack Exchange*, etc.), corpus (*Reverso*) y traducción automática (*Google Translate*). Entre ellas, las herramientas más usadas y que considera más efectivas son los diccionarios digitales editables y los foros que surgieron con el apoyo de la Web 2.0, que permiten al usuario discutir directamente con hablantes nativos el uso informal del lenguaje. En estas últimas dos herramientas, además, la nacionalidad del informante suele mostrarse, lo cual resulta útil para comparar el uso del vocabulario entre regiones. Sin embargo, una desventaja evidente de este enfoque combinado de herramientas es que la información está descentralizada y que no hay ningún foro o diccionario únicos que cubra todos los aspectos.

Benito fue cauteloso en cuanto al uso de sistemas de traducción automática como *Google Translate*. Aunque los autodidactas de idiomas extranjeros usan frecuentemente este programa, Benito lo utiliza menos. Considera que los traductores automáticos tienen dificultades para abordar las dificultades particulares de la traducción de letras habladas, como 1) predecir sujetos verbales que se han elidido; 2) analizar la sintaxis en el contexto de múltiples saltos de línea no convencionales; y 3) identificar la elisión o la aspiración de la /-s/ final de sílaba (a menudo transcrita en letras en español como un apóstrofo).

3.3.3. Recepción de retroalimentación

Dado que la traducción de letras de canciones está accesible a los millones de suscriptores de *NECM*, Benito recibió una gran cantidad de retroalimentación en la sección de comentarios o a través de mensajes privados. Aunque la mayoría de los comentarios eran simples opiniones sobre su trabajo, también se generaban oportunidades para interactuar y aprender de sus pares.

En “Medallo City”, por ejemplo, Benito tomó la iniciativa de escribir acerca de los desafíos a los que se había enfrentado al traducir “lleca”. Su explicación sobre el fenómeno de inversión de sílabas generó 32 respuestas: 21 mostraban gratitud o elogio y 7 dieron lugar a intercambios complejos (Tabla 3).

Tabla 3. Intercambios sobre la inversión de sílabas en “Medallo City”.

Turno	Comentarista	Comentario literalmente traducido al español
1	Benito:	Mi primera traducción de la canción de Maluma se subió con éxito [Emoji llorando]. Esta es posiblemente la más difícil de todas las canciones en español que he traducido... Maluma canta muchas palabras al revés (lleca = calle, tavuel = vuelta, etc.). Leer la letra es como descifrar un código... [Emoji llorando]
2	(A):	¡Gracias por la traducción! Siento que las palabras se cantan al revés para rimar. [Emoji sorprendido]
3	Benito @ 2:	Pero ¿por qué escribí “chimba” como “bachim”? [Emoji de cara con lágrimas de alegría] Obviamente, la rima es peor, jajaja.
4	(A) @3:	Jajaja, entonces realmente no entiendo.
5	(C):	¿Por qué leen las palabras al revés? [Emoji llorando]
6	(D):	Debe ser lo mismo que el verlan en francés, que se usa principalmente en la calle/en la vida cotidiana.
7	(E):	“Expresándome con jerga local, represento a Medallo a nivel global”.
8	(F) @ 3	En América Latina, les gusta hablar de esa manera, por ejemplo, “Nepe”, “Nopor”.

Esta secuencia de ocho comentarios de seis participantes demuestra que el aprendizaje del idioma surge de la negociación del significado y el intercambio. El primer comentario contribuye a la discusión y divulgación subsiguientes sobre la inversión de sílabas. (A) argumenta que este fenómeno lingüístico está diseñado para rimar. Sin embargo, la opinión de (A) se ve cuestionada por la pregunta de Benito. Tras la negociación entre (A) y Benito, queda claro que la inversión de sílabas no tiene la intención de facilitar la rima. Dado que las dudas permanecen sin resolverse, un tercer comentarista (C) reitera la pregunta, que provoca tres respuestas más. (D) añade nueva información al referirse al “verlan francés” y explica su contexto de uso. (E) cita la letra original, en que el cantante señala que está utilizando intencionadamente la jerga local. Finalmente, (F) confirma esta práctica ofreciendo algunos ejemplos más.

Benito describe al inicio la inversión de sílabas, pero son los comentarios 6 y 7 los que aportan datos nuevos y transforman la conversación en un recurso público de aprendizaje. Al compartir su conocimiento, los usuarios descubren colectivamente que la inversión de sílabas es una característica común de la jerga callejera en América del Sur (con paralelismos en francés) y que la utiliza el cantante para enfatizar su identidad, no para facilitar la rima. En las entrevistas, Benito admite que fue esta conversación la que le permitió comprender plenamente este fenómeno lingüístico. Esto ejemplifica cómo la interacción online puede desempeñar un papel facilitador en el aprendizaje del idioma.

3.3.4. Recepción crítica

Cabe señalar que las fuentes de información que consulta Benito son plataformas de intercambio de participación voluntaria, como *Genius*, foros, diccionarios abiertos o la propia *NECM*, y que la ausencia de revisión rigurosa en dichos sitios provoca inevitablemente la presencia de datos erróneos. Por ello, Benito mantiene una vigilancia constante y examina críticamente cualquier información.

El enfoque crítico de Benito se refleja en estas precauciones, que afirma adoptar cuando indaga sobre cuestiones lingüísticas:

1. No aceptar ciegamente ningún dato de veracidad o procedencia dudosa hasta haberlo verificado con otras fuentes.
2. Fijarse en la fiabilidad y la autoridad del informante según, por ejemplo, su nombre y el lugar de origen o la ausencia de estos datos.
3. Recordar que hay múltiples variedades del español, aunque haya también mucho intercambio e interacción entre cantantes de diferentes países (por ejemplo, aunque Rosalía es española, muchas de sus canciones incorporan jerga y ortografía latinoamericanas).
4. Utilizar el contexto de uso como un criterio superior para interpretar el significado.

Los puntos primero, tercero y cuarto se ilustran con este ejemplo. Benito quedó intrigado al descubrir que la palabra “yeca” en “Qué calor”, de Major Lazer y J Balvin (Figura 6), se traducía como “cigarrillo”, dado que no había ningún indicio de esta noción en el original. Por lo tanto, buscó en foros para verificar si existía una marca de cigarrillos llamada “Yeca”.

Pero en vez de encontrar alguna explicación de este hecho, descubrió en la discusión en un diccionario digital que “yeca” podía ser una ortografía alternativa de “lleca” (Figura 6). Dado que había observado previamente el fenómeno del *yeísmo* en las canciones de J Balvin (Figura 6), y combinado esto con su conocimiento de la inversión silábica utilizada en “Medallo City” (además del hecho de que tanto J Balvin como Maluma son colombianos), determinó que “yeca” era el resultado de la inversión de sílabas y el cambio ortográfico de “calle”.

“Cabe señalar que las fuentes de información consultadas son plataformas de intercambio de participación voluntaria, como *Genius*, foros, diccionarios abiertos o la propia *NECM*, y que la ausencia de revisión rigurosa en dichos sitios provoca inevitablemente la presencia de datos erróneos. Por ello es necesario mantener una vigilancia constante y examinar críticamente cualquier información”

The screenshot shows two columns of information. The left column contains two song examples with lyrics and translations. The right column shows a dictionary entry for 'yeca' with its meaning and a user comment.

1. Ejemplo de yeca en “Qué calor”

Que Calor (MV) 极高音质
火热
专辑: Que Calor 歌手: Major Lazer / El A... 来源: 搜索页

Por favor, que ca
来吧 热
En la discoteca
在这夜店里

Que calor, yeca
热火朝天 点支烟

Para la muñeca por favor
递给那位姑娘

3. Ejemplo del yeísmo

7 De Mayo (MV) 极高音质
专辑: 7 De Mayo 歌手: J. Balvin 来源: 搜索页

Dios te bendiga y te tenga como joya
愿上帝保佑你 将你视作珍宝

Sé que mi música te soya
我知道 我的音乐会让你疯狂 (soyar: 哥伦比亚方言)

Yo crecí escuchando a JAY-Z y a Beyoncé
我听着Jay-Z和Beyonce的音乐长大

“soyar” debería escribirse como “sollar”, lo cual es una manifestación del yeísmo.

2. Significado de yeca

S Dictionary
Open and Collaborative
Home page

Spanish

Meaning of yeca

furoya

yeca 12
Graphic dissimilation of lleca (to make it more suko).

Danilo Enrique Noreña Benítez

It means experience, knowledge, expertise, skill, ability, knowledge. Also in the street language yeca or lleca mean Street, away from home.

Figura 6. Verificación de la mala traducción de “yeca”.

En resumen, Benito empleó varias estrategias para asegurar la precisión de su interpretación de coloquialismos, como asimilar textos auténticos como materiales de aprendizaje, validar de forma cruzada entre múltiples fuentes, recibir retroalimentación externa o examinar críticamente la autoridad de las fuentes.

En el plano colectivo, la cohesión y la cooperación se fortalece con la unidad del grupo y su diferenciación con las otras comunidades externas

4. Discusión

Aunque realizamos entrevistas con un total de ocho participantes, optamos por destacar los datos de uno de ellos: Benito. La dependencia de los datos de un solo participante conlleva limitaciones para capturar completamente las experiencias de todos los miembros de la comunidad. No obstante, dada la naturaleza confirmatoria de las otras entrevistas y observaciones, argumentamos que nuestros hallazgos sobre la actividad de la comunidad, la distribución de roles y la motivación de los participantes, ofrecen una representatividad alta de la comunidad.

Sobre la primera pregunta (RQ1), nuestros datos muestran que *NECM* es una comunidad abierta y dinámica, con participantes que asumen roles claramente definidos, aunque de manera fluida, sin asignación fija de tareas. A diferencia de otros grupos jerárquicos liderados por fans, con barreras de entrada previamente reportadas, como los traductores catalanes de videojuegos (Vázquez-Calvo, 2021), esta plataforma divide el proceso de traducción de canciones en cuatro fases, proporcionando la interfaz correspondiente y definiendo los roles que llevan a cabo cada fase (subidor de letras, traductor, comentarista, oyente). Así los miembros de la comunidad tienen la autonomía para elegir cómo y cuánto desean participar según sus habilidades y preferencias.

Este sistema maximiza el potencial de la cultura participativa (Jenkins, 2006) al fomentar la cooperación masiva. Más allá de la colaboración directa entre individuos, observamos aquí otro tipo de co-construcción del conocimiento (Kessler, 2013) que surge de la colaboración indirecta a gran escala. Como en estudios anteriores sobre prácticas fans, nos hemos centrado en los participantes más activos, pero los resultados revelan también cómo las audiencias comunes y con carencias de habilidades pueden beneficiarse de un reservorio online de inteligencia colectiva.

En segundo lugar, los entrevistados muestran dos niveles de motivación, que impactan significativamente en la sostenibilidad de las prácticas fans digitales. En un plano individual, las actividades satisfacen las necesidades emocionales profundas de los fans, además de empoderar su identidad (Sauro, 2017) y contribuir a mejorar su autoconfianza. En el plano colectivo, la cohesión y la cooperación se fortalece con la unidad del grupo y su diferenciación con las otras comunidades externas.

Los comportamientos que hemos observado contradicen la visión tradicional de falta de interactividad en la música (Sockett, 2014) ya que la plataforma ofrece oportunidades para producir (por ejemplo, traducir canciones), compartir y consumir contenido (Scolari et al., 2018). Estas actividades pueden, a su vez, generar oportunidades para aprender idiomas de manera informal.

Para responder a la RQ2, analizamos la interpretación del vocabulario de las letras. Descubrimos los métodos de búsqueda profesional para desbloquear el significado de expresiones informales, y los esquemas de validación rigurosos que usa Benito, impulsados por su motivación. Comparado con el desciframiento de léxico general desconocido, que requiere una única herramienta lingüística (diccionario o software de traducción), para interpretar expresiones informales, Benito demuestra habilidades mucho más sofisticadas como: 1) interrelacionar letras e interpretar su contenido como datos lingüísticos a través de la asociación y la analogía; 2) combinar varias herramientas como plataformas de medios, motores de búsqueda o recursos lingüísticos valorando sus fortalezas y debilidades; y 3) aprovechar la inteligencia colectiva de la comunidad y su retroalimentación para aprender.

Como autodidacta del español, Benito ha podido desarrollar estas habilidades debido a tres factores: 1) su conocimiento sofisticado de teorías de traducción y de herramientas lingüísticas como estudiante de traducción inglés-chino; 2) su dedicación, pasión y tiempo a la traducción de letras, motivado por su identidad fan; y 3) el enorme apoyo emocional y técnico recibido de la comunidad de fans. Benito reconoce que, aunque traducir canciones fomenta su aprendizaje del español, su progreso en las diversas destrezas es asimétrico. Estima que sus habilidades de comprensión, auditiva y lectora, se sitúan entre los niveles B2 y C1, gracias a la exposición auditiva extensa y a la frecuente consulta de materiales. En cambio, su habilidad de hablar o escribir en español son más débiles debido a la falta de oportunidades para practicar.

Nuestras observaciones evidencian que el contenido generado por los usuarios, fomentado por la web 2.0, no solo ha impulsado el cambio de paradigma en las plataformas sociales, sino que también ha facilitado la creación de herramientas lingüísticas innovadoras. Por ejemplo, la aparición de diccionarios online contruidos con la participación masiva de los usuarios rompe con las tradicionales compilaciones de expertos y autoridades y tiene un gran beneficio para registrar, almacenar y consultar expresiones informales o dialectales.

Hemos observado que la diversidad de variedades geográficas y sociolingüísticas del español, con sus expresiones polisémicas, provoca que la traducción exija mucho más que una simple tarea de recuperar información, sino un conjunto complejo de habilidades letradas y críticas, como ejemplifica el caso de Benito: 1) saber cómo aprovechar recursos

auténticos y corpus de textos como letras, explicaciones de hablantes nativos, y *Reverso Context*; 2) validar de manera cruzada diversas fuentes; y 3) filtrar críticamente toda la información, prestando atención especial a la fiabilidad de las fuentes.

Pocos estudios se han centrado en las estrategias de aprendizaje informal y estos tienden a centrarse en la tipología del aprendizaje informal, categorizado, por ejemplo, con las cuatro dimensiones de **Scolari et al.**

(2018): tema, tiempo, espacio, relación y roles. Por ello, nuestro foco ha sido identificar las estrategias individuales que tienen éxito en el aprendizaje informal. Sugerimos que hay dos habilidades cruciales involucradas en este campo: la recuperación de información y el pensamiento crítico, y que este último resulta clave para transformar la información en conocimiento (**Buckingham**, 2006).

5. Conclusiones

La plataforma *NECM*, distinta de las plataformas convencionales de transmisión de música, emerge como pionera en los medios sociales musicales, al fomentar tanto la interactividad del usuario como la generación colaborativa de contenido, y al convertirse en un entorno exitoso de aprendizaje informal. Este contexto innovador no solo redefine los patrones del consumo de música, sino que también cataliza la formación de comunidades musicales de fans en espacios de afinidad. En contraste con las jerárquicas comunidades fans más tradicionales, la estructura horizontal de esta plataforma empodera a sus miembros con la agencia en la selección de roles, promoviendo así una colaboración en la creación de contenido y generando un enfoque descentralizado para acumular conocimiento.

Nuestra investigación no solo subraya esta dinámica del aprendizaje informal en comunidades fans digitales, sino que ofrece sugerencias relevantes para la educación formal de idiomas. El estudio sugiere que la motivación intrínseca, como la pasión documentada en los miembros de la comunidad *NECM*, juega un papel crucial en la adquisición de idiomas. Los docentes pueden permitir que los aprendices elijan ocasionalmente las manifestaciones de la cultura popular que les gustaría estudiar, o introducir más actividades que contribuyan a crear una atmósfera de participación activa en el aula. La autenticidad de los materiales, demostrada por la eficacia de la traducción de letras de canciones, puede ayudar notablemente a aprender vocabulario no estandarizado (**Akbary; Shahriari; Hosseini Fatemi**, 2018) o las sutilezas de las variedades lingüísticas. Los educadores formales podrían aprovechar las letras de canciones u otros recursos populares como materiales complementarios y enseñar a los aprendices las estrategias empleadas por Benito para comprender expresiones coloquiales.

En la actualidad, la variedad de español que se enseña en China es el español peninsular, aún considerado como la variedad de prestigio o “estándar”, lo que conduce a un desconocimiento del español latinoamericano (**Lu; Zheng; Ren**, 2019). Sin embargo, en la comunidad de fans online, las variedades latinoamericanas se valoran por su vinculación con la juventud y la cultura popular. Esto sugiere que la cultura popular es un excelente medio para aumentar la conciencia de los aprendices sobre la diversidad lingüística debido a la autenticidad de sus textos y a la atmósfera inclusiva que genera.

Como se ha señalado, este estudio de caso tiene la gran limitación de utilizar en gran medida datos de un solo individuo. Aunque este sea un enfoque habitual en muchos trabajos sobre aprendizaje informal en comunidades digitales (**Sauro; Zouruo**, 2019), este enfoque implica inevitablemente una falta de generalización de los resultados (**Zainal**, 2007). Sin embargo, es difícil investigar de modo cuantitativo las prácticas y los resultados del aprendizaje de idiomas de comunidades fans como colectivo. Por ello, hacemos un llamado a futuras innovaciones en métodos de investigación para permitir la recopilación de grandes cantidades de datos sobre las prácticas fans y a la realización de estudios de seguimiento.

Nuestros hallazgos sugieren varias nuevas líneas para investigaciones futuras. Basándonos en el diseño de tareas instructivas asociadas con la fanficción (**Sauro; Sundmark**, 2016), se podrían desarrollar y ensayar tareas de traducción de canciones en la educación formal. Este estudio se centra en el reggaetón porque nuestros participantes sienten predilección por este género musical. Desde las perspectivas lingüística y documentalista, el reggaetón reviste interés particular, por sus coloquialismos, variación dialectal y expresiones culturalmente situadas. Estas complejidades representan desafíos para la comprensión, la traducción y la interpretación, especialmente si los fans proceden de regiones cultural y geográficamente distantes como China. Pero *NECM* es un rico repositorio de diversidad de géneros musicales, que incluyen no solo pop sino también rock y música folclórica, etc. La traducción fan de estos géneros –que sin duda conectarían con poblaciones muy diferentes– también representa un nicho académico inexplorado. Asimismo, dada la prominencia internacional

“Nuestras observaciones evidencian que el contenido generado por los usuarios, fomentado por la web 2.0, no solo ha impulsado el cambio de paradigma en las plataformas sociales, sino que también ha facilitado la creación de herramientas lingüísticas innovadoras”

“En contraste con las jerárquicas comunidades fans más tradicionales, la estructura horizontal de esta plataforma empodera a sus miembros con la agencia en la selección de roles, promoviendo así una colaboración en la creación de contenido y generando un enfoque descentralizado para acumular conocimiento”

de géneros musicales asiáticos como el K-pop, el J-pop y el C-pop, explorar sus traducciones al español también sería un área de estudio interesante. Finalmente, considerando la multimodalidad de la música, valdría la pena explorar las versiones musicales (*cover*) de los fans, un proceso que implica retener tanto la musicalidad como el significado de una canción.

En definitiva, la práctica de los fans potenciada por la tecnología es un terreno fértil para el aprendizaje informal de idiomas que merece una mayor atención académica.

6. Nota

1. Lista de canciones traducidas de Benito:
<https://music.163.com/#/playlist?id=2278462379>

7. Referencias

- Akbary, Maryam; Shahriari, Hesamoddin; Hosseini-Fatemi, Azar** (2018). "The value of song lyrics for teaching and learning English phrasal verbs: A corpus investigation of four music genres". *Innovation in language learning and teaching*, v. 12, n. 4, pp. 344-356.
<https://doi.org/10.1080/17501229.2016.1216121>
- Androutsopoulos, Jannis** (2017). "Online data collection". In: *Data collection in sociolinguistics*. New York: Routledge, pp. 233-244.
- Barton, David; Lee, Carmen** (2013). *Language online: Investigating digital texts and practices*. New York: Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203552308>
- Bennett, Phillip A.** (2019). "The effects of music in the foreign language learning classroom". *Relay journal*, v. 2, n. 1, pp. 6-16.
<https://doi.org/10.37237/relay/020102>
- Black, Joanna; Castro, Juan; Lin, Ching-Chiu** (2015). *Youth practices in digital arts and new media: Learning in formal and informal settings*. New York: Palgrave. ISBN: 978 1 137475176
- Black, Rebecca W.** (2009). "Online fan fiction, global identities, and imagination". *Research in the teaching of English*, n. 43, pp. 397-425.
<https://www.jstor.org/stable/27784341>
- Buckingham, David** (2006). "Defining digital literacy. What do young people need to know about digital media?". *Nordic journal of digital literacy*, v. 1, n. 4, pp. 263-276.
<https://doi.org/10.18261/ISSN1891-943X-2006-04-03>
- Cohen, Louis; Manion, Lawrence; Morrison, Keith** (2007). *Research methods in education*. New York: Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203029053>
- Cope, Bill; Kalantzis, Mary** (2000). *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge.
- Coyle, Yvette; Gómez-Gracia, Remei** (2014). "Using songs to enhance L2 vocabulary acquisition in preschool children". *ELT Journal*, v. 63, n. 3, pp. 276-285.
- Degrave, Pauline** (2019). "Music in the foreign language classroom: How and why?". *Journal of language teaching and research*, v. 10, n. 3, pp. 412-420.
<https://doi.org/10.17507/jltr.1003.02>
- Duffett, Mark** (2013). *Understanding fandom: An introduction to the study of media fan culture*. New York: Bloomsbury.
- Dwyer, Tessa** (2018) "Audiovisual translation and fandom". In: Pérez-González, L. (ed.). *The Routledge handbook of audiovisual translation*. Abingdon: Routledge, pp. 436-452.
<https://doi.org/10.4324/9781315717166-27>
- Eng, Dwayne** (2013). "Why use music in English language learning? A survey of the literature". *English language teaching*, v. 6, n. 2, pp. 113-127.
<https://doi.org/10.5539/elt.v6n2p113>
- Gee, James-Paul** (2005). "Semiotic social spaces and affinity spaces: From the age of mythology to today's schools". In: Barton, D.; Tusting, K. (eds.). *Beyond communities of practice: Language, power and social context*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 214-232.
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511610554.012>

La cultura popular es un excelente medio para aumentar la conciencia de los aprendices sobre la diversidad lingüística debido a la autenticidad de sus textos y a la atmósfera inclusiva que genera

- Gee, James-Paul** (2015). "The new literacy studies". In: Rowsell, Jennifer; Pahl, Kate (eds.). *The Routledge handbook of literacy studies*. Abingdon: Routledge, pp. 35-48.
- Guerrero-Pico, Mar; Establés, María-José; Costa-Sánchez, Carmen** (2022). "Fan fiction y prácticas de lectoescritura transmedia en Wattpad: una exploración de las competencias narrativas y estéticas de adolescentes". *Profesional de la información*, v. 31, n. 2, e310212.
<https://doi.org/10.3145/epi.2022.mar.12>
- Hartley, John** (2009). "Uses of YouTube. Digital literacy and the growth of knowledge". In: Burgess, Jean; Green, Joshua (eds.). *YouTube: Online video and participatory culture*. Cambridge, GB: Polity, pp. 126-143.
- Heath, Shirley B.** (1983). *Ways with words: Language, life, and work in communities and classrooms*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Jamison, Anne** (2013). *Fic: Why fan fiction is taking over the world*. Dallas, TX: Smart Pop Books.
- Jenkins, Henry** (2006). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. New York: New York University Press.
- Jenkins, Henry; Ford, Sam; Green, Joshua** (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. New York: New York University Press.
- Jenkins, Henry; Mizuko, Ito; Boyd, Danah** (2015). *Participatory culture in a networked era: A conversation on youth, learning, commerce, and politics*. Cambridge, GB: John Wiley & Sons.
- Jolly, Yukiko S.** (1975). The use of songs in teaching foreign languages. *Modern language journal*, v. 59, n. 1-2, pp. 11-14.
<https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.1975.tb03618.x>
- Kessler, Greg** (2013). "Collaborative language learning in co-constructed participatory culture". *Calico journal*, v. 30, n. 3, pp. 307-322.
<https://www.jstor.org/stable/calicojournal.30.3.307>
- Krashen, Stephen** (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. New York: Prentice Hall.
- Lee, Ju-Seong; Dressman, Mark** (2018). "When IDLE hands make an English workshop: informal digital learning of English and language proficiency". *TESOL Quarterly*, v. 52, n. 2, pp. 435-445.
<https://doi.org/10.1002/tesq.422>
- Lévy, Pierre** (1999). *Collective intelligence: Mankind's emerging world in cyberspace*. New York: Perseus Publishing.
- Livingstone, Sonia** (2004). "Media literacy and the challenge of new information and communication technologies". *The communication review*, v. 7, n. 1, pp. 3-14.
<https://doi.org/10.1080/10714420490280152>
- Long, Mike** (2014). *Second language acquisition and task-based language teaching*. New York: John Wiley & Sons.
- Lu, Xiuchuan; Zheng, Yongyan; Ren, Wei** (2019). "La motivación en el aprendizaje de ELE: el caso de hablantes de L1 chino en niveles universitarios". *Círculo de lingüística aplicada a la comunicación*, n. 79, pp. 79-98.
<https://doi.org/10.5209/clac.65649>
- Ludke, Karen M.** (2020). "Songs and music". In: Dressman Mark; Randall-William Sadler (eds.). *The handbook of informal language learning*. Hoboken: John Wiley & Sons, pp. 203-214.
- Ludke, Karen M.; Morgan, Kathryn A.** (2022). "Pop music in informal foreign language learning: A search for learner perspectives". *ITL-International journal of applied linguistics*, v. 173, n. 2, pp. 251-285.
<https://doi.org/10.1075/itl.21009.lud>
- Montero-Pérez, Maribel; Peters, Elk; Desmet, Piet** (2018). "Vocabulary learning through viewing video: the effect of two enhancement techniques". *Computer assisted language learning*, v. 31, n. 1-2.
<https://doi.org/10.1080/09588221.2017.1375960>
- Muñoz-Basols, Javier** (2019). "Going beyond the comfort zone: Multilingualism, translation and mediation to foster plurilingual competence". *Language, culture and curriculum*, v. 32, n. 3, pp. 299-321.
<https://doi.org/10.1080/07908318.2019.1661687>
- Muñoz-Sánchez, Pablo** (2009). Video game localisation for fans by fans: The case of romhacking. *The Journal of Internationalization and Localization*, v. 1, n. 1, pp. 168-185.
<https://doi.org/10.1075/jial.1.07mun>
- Pavia, Niousha; Webb, Stuart; Faez, Farahnaz** (2019). "Incidental vocabulary learning through listening to songs". *Studies in second language acquisition*, v. 41, n. 4, pp. 745-768.
<https://doi.org/10.1017/S0272263119000020>

- Pérez-González, Luis** (2007). "Intervention in new amateur subtitling cultures: A multimodal account". *Linguistica Antverpiensia*, n. 6, pp. 67-80.
<https://doi.org/10.52034/lanstts.v6i.180>
- Peters, Elke; Heynen, Eva; Puimège, Eva** (2016). "Learning vocabulary through audiovisual input: The differential effect of L1 subtitles and captions". *System*, v. 63, pp. 134-148.
<https://doi.org/10.1016/j.system.2016.10.002>
- Piri, Somaye** (2018). "The role of music in second language learning". *Studies in literature and language*, v. 17, n. 1, pp. 75-78.
<https://doi.org/10.3968/10449>
- Rice, Ronald E.** (2002). "Primary issues in Internet use: Access, civic and community involvement, and social interaction and expression". In: Lievrouw, Leah A.; Sonia Livingstone (eds.). *Handbook of new media: Social shaping and consequences of ICTs*. London: Sage, pp. 105-129.
- Saraceni, Claudia** (2017). "A discussion of global Englishes and materials development". In: A. Maley; B. Tomlinson (eds.). *Authenticity in materials development for language learning*. Newcastle: Cambridge Scholars, pp. 65-83.
- Saunders, Benjamin; Sim, Julius; Kingstone, Tom; Baker, Shula; Waterfield, Jackie; Bartlam, Bernadette; Burroughs Heather; Jinks, Clare** (2018). "Saturation in qualitative research: exploring its conceptualization and operationalization". *Quality & quantity*, n. 52, pp. 1893-1907.
<https://doi.org/10.1007/s11135-017-0574-8>
- Sauro, Shannon** (2017). "Online fan practices and CALL". *Calico journal*, v. 34, n. 2, pp. 131-146.
<https://www.jstor.org/stable/90014685>
- Sauro, Shannon** (2020). "Fan fiction and informal language learning". In: Dressman, Mark; Sadler, Randall-William (eds.). *The handbook of informal language learning*. New York: Wiley-Blackwell, pp. 139-152.
<https://psycnet.apa.org/doi/10.1002/9781119472384.ch9>
- Sauro, Shannon; Sundmark, Björn** (2016). "Report from Middle-Earth: Fan fiction tasks in the EFL classroom". *Elt journal*, v. 70, n. 4, pp. 414-423.
<https://doi.org/10.1093/elt/ccv075>
- Sauro, Shannon; Zourou, Katerina** (2019). "What are the digital wilds?". *Language learning & technology*, v. 23, n. 1.
<https://doi.org/10125/44666>
- Schreiber, Brooke-Ricker** (2015). "'I am what I am': Multilingual identity and digital translanguaging". *Language learning & technology*, v. 19, n. 3, pp. 69-87.
<https://doi.org/10125/44434>
- Schreier, Margrit** (2014). "Qualitative content analysis". In: U. Flick (ed.). *The SAGE handbook of qualitative data analysis*. London: Sage Publications, pp. 170-183.
- Scolari, Carlos A.; Masanet, Maria-José; Guerrero-Pico, Mar; Establés, María-José** (2018). "Transmedia literacy in the new media ecology: Teens' transmedia skills and informal learning strategies". *El profesional de la información*, v. 27, n. 4, pp. 801-812.
<https://doi.org/10.3145/epi.2018.jul.09>
- Selvi, Ali-Fuad** (2019). "Qualitative content analysis". In: McKinley J.; Rose H. (eds.). *The Routledge handbook of research methods in applied linguistics*. New York: Routledge, pp. 440-452.
- Shafirova, Liudmila; Cassany, Daniel** (2019). "Bronies learning English in the digital wild". *Language learning & technology*, v. 23, n. 1, pp. 127-144.
<https://doi.org/10125/44676>
- Sockett, Geoffrey** (2014). *The online informal learning of English*. New York: Springer.
- Sokoli, Stavroula** (2018). "Exploring the possibilities of interactive audiovisual activities for language learning". *Translation and translanguaging in multilingual contexts*, v. 1, n. 1, pp. 77-100.
<https://doi.org/10.1075/ttmc.00005.sok>
- Soler-Pardo, Betlem** (2017). "La traducción audiovisual en la enseñanza de una LE: la subtitulación como herramienta metodológica para la adquisición de léxico". *Tejuelo*, n. 26, pp. 163-192.
<https://doi.org/10.17398/1988-8430.26.163>
- Soler-Pardo, Betlem** (2020). La subtitulación y el doblaje como recursos didácticos para aprender inglés como lengua extranjera utilizando el software Clipflair. *Lenguaje y Textos*, n. 51, pp. 41-56.
<https://doi.org/10.4995/lyt.2020.12690>

- Spradley, James P.** (2016). *Participant observation*. Long Grove: Waveland Press.
- Talaván-Zanón, Noa** (2013). *La subtitulación en el aprendizaje de lenguas extranjeras*. Barcelona: Octaedro.
- Thorne, Steven L.; Black, Rebecca W.** (2011). Identity and interaction in Internet-mediated contexts. In: C. Higgins (ed.). *Identity formation in globalizing contexts: Language learning in the new millenium*. New York: Mouton de Gruyter, pp. 257-278.
<https://doi.org/10.1515/9783110267280.257>
- Thorne, Steven L.; Sauro, Shannon; Smith, Bryan** (2015). "Technologies, identities, and expressive activity". *Annual review of applied linguistics*, n. 35, pp. 215-233.
<https://doi.org/10.1017/S0267190514000257>
- Valero-Porras, María-José; Cassany, Daniel** (2015). "Multimodality and language learning in a Scanlation community". *Procedia - Social and behavioral sciences*, v. 212, n. 2, pp. 9-15.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.11.291>
- Vázquez-Calvo, Boris** (2021). "Guerrilla fan translation, language learning, and metalinguistic discussion in a Catalan-speaking community of gamers". *ReCALL*, v. 33, n. 3, pp. 296-313.
<https://doi.org/10.1017/S095834402000021X>
- Vázquez-Calvo, Boris; Zhang, Leticia-Tian; Pascual, Mariona; Cassany, Daniel** (2019). "Fan translation of games, anime, and fanfiction". *Language learning & technology*, v. 23, n. 1, pp. 49-71.
<https://www.lltjournal.org/item/10125-44672>
- Wenger, Etienne** (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Werner, Valentin** (2018). "Linguistics and pop culture: Setting the scene(s)". In: *The language of pop culture*. New York: Routledge, pp. 3-26.
- Werner, Valentin; Tegge, Friederike** (eds.). (2021). *Pop culture in language education: Theory, research, practice*. New York: Routledge.
- Zainal, Zaidah** (2007). "Case study as a research method". *Jurnal kemanusiaan*, v. 5, n. 1.
<https://jurnalkemanusiaan.utm.my/index.php/kemanusiaan/article/view/165>
- Zhang, Leticia-Tian; Cassany, Daniel** (2019). "Estrategias de comprensión audiovisual y traducción en una comunidad fansub del español al chino". *Revista española de lingüística aplicada/Spanish journal of applied linguistics*, v. 32, n. 2, pp. 618-647.
<https://doi.org/10.1075/resla.17013.zha>
- Zhang, Leticia-Tian; Vázquez-Calvo, Boris** (2022). "'¿Triste estás? I don't know nan molla'. Multilingual pop song fandubs by@miree_music". *ITL-International journal of applied linguistics*, v. 173, n. 2, pp. 197-227.
<https://doi.org/10.1075/itl.21007.zha>



SEDIC Rediseñando lo que somos
para renovar lo que hacemos

<https://www.sedic.es>
<https://intranetsedic.es>
<https://formacionsedic.online>
 c/Gargantilla 13, local 24 Madrid 28005
 +34 639 186 570 | +34 91 593 40 59
 sedic@sedic.es

 <https://twitter.com/SEDIC20>
 <https://www.facebook.com/AsociacionSEDIC>
 <https://www.linkedin.com/company/sedic/>
 <https://www.instagram.com/sedicasociacion/>