

# AUTENTICITATE PRIN YAKUWARIGO: O ANALIZĂ A DIALECTULUI GOTŌ ÎN MANGA BARAKAMON

Ioana Ruxandra TOȘU

Universitatea „Babeș-Bolyai” Cluj-Napoca

ioana.tosu@stud.ubbcluj.ro

DOI: 10.35923/AUTFil.62.05

## Authenticity through Yakuwarigo: An Analysis of the Gotō Dialect in the Manga Barakamon

The paper explores the use of regional dialects in *manga*, focusing on the Gotō dialect featured in *Barakamon*, a slice-of-life *manga* by Yoshino Satsuki. Set in the Gotō Islands of Nagasaki Prefecture, this Japanese comic book authentically depicts rural life and culture through the local dialect, which is characterized by its unique vocabulary and phonetic features.

The article draws a parallel between the Gotō dialect and the Moldavian dialect, emphasizing how both are colloquial, friendly, and regionally distinct from their standard languages. This comparison illustrates how the dialect's familiar and informal nature adds depth and authenticity to the characters' interactions in *Barakamon*. Additionally, the article includes a pragmatolinguistic analysis of selected dialogues from the *manga*, highlighting how the Gotō dialect's nuances are preserved and adapted in Romanian translations. By using Moldavian dialect as an equivalent, the translations maintain the original tone and cultural context, ensuring that the emotional and social dynamics of the characters are effectively conveyed to Romanian readers. Overall, the use of the Gotō dialect in *Barakamon* enriches the narrative, providing a deeper cultural immersion and enhancing the reading experience with its vibrant linguistic authenticity.

**Keywords:** *manga*; *yakuwarigo*; *Gotō dialect*; *Moldavian dialect*; *pragmatolinguistic analysis*.

## Benzile desenate japoneze și limbajul *yakuwarigo*

Cultura pop japoneză reprezintă un exemplu remarcabil al modului în care influențele occidentale au fost integrate și transformate într-o expresie unică, adaptată specificului local. Genuri precum *manga*, *anime*, jocurile

video, filmele de animație și francizele cinematografice (exemplificate de fenomene precum *Godzilla*) au reușit să capteze imaginația consumatorului atât în Japonia, cât și la nivel global, impunându-se ca produse culturale de mare succes. După înfrângerea suferită în cel de-al Doilea Război Mondial, japonezii au simțit nevoia de a-și redefini identitatea națională și imaginea internațională. Mizând pe o reinventare de natură culturală, au adoptat o diplomație culturală, promovând pacea, armonia și „drăgălășenia”. Cultura *kawaii* (‘frumos’, ‘drăguț’, ‘adorabil’, ‘înduioșător’ ș.a.) a devenit rapid un brand național și transnațional, materializându-se în bunuri exportate inițial în alte țări asiatice și cucerind, mai apoi, întreg mapamondul.

În contextul societății japoneze, caracterizată adesea prin rigurozitatea tradițională și accentul pus pe responsabilitate și maturitate, cultura pop, incluzând benzile desenate (*manga*), filmele de animație (*anime*), jocurile video și muzica, servește ca un mediu utopic de evadare. Această cultură pop devine un refugiu din rigiditatea socială, oferind un spațiu alternativ în care libertatea expresiei și fantezia sunt încurajate. Benzile desenate japoneze joacă un rol semnificativ în peisajul cultural contemporan și au ajuns să servească ca mijloc de exprimare artistică și de comunicare, transgresând granițele naționale. Farmecul benzilor desenate constă în faptul că sunt accesibile unui public divers, datorită lecturii rapide și ușoare, formatului compact și ușurinței de transportare grație dimensiunilor reduse, precum și varietății genurilor abordate. Acest ultim aspect, selecția tematică, reprezintă unul dintre cele mai mari avantaje ale *manga*, care acoperă o gamă extinsă de genuri precum: acțiune, aventură, comedie, dramă, fantezie, magie, supranatural, groază, mister, psihologie, aventură romantică, SF, *shōjo* (‘fată tânără, domnișoară’ – cititorii țintă sunt adolescentele), *seinen* (‘băiat, tânăr’ – cititorii țintă sunt adolescenții) ș.a.

În literatura de specialitate, în limba engleză, pentru termenul de sorginte japoneză *manga* întâlnim frecvent traducerea *whimsical pictures* sau *improvised pictures* (Hernandez 2019: 7), astfel, preluăm traducerea în limba română prin „imagini întâmplătoare” (Dimitrescu 2004-2005: 164). Pe teritoriul nipon, prin utilizarea termenului *manga* se face referire la toate tipurile de benzi desenate, indiferent de țara de proveniență. Pentru publicul străin însă, *manga* are sensul de „bandă desenată japoneză”.

În cercetările lingvistice contemporane din Japonia și de pe plan internațional, se observă un interes tot mai mare pentru investigarea convențiilor emblematică și a stereotipurilor lingvistice din *manga*, asociate diverselor tipologii de personaje din cultura pop japoneză. Studiile realizate pe acest subiect au cunoscut o dezvoltare rapidă, aducând în prim-plan legătura dintre particularitățile de exprimare ale personajelor și funcțiile lor narrative. Acestea se sprijină pe conceptul *yakuwarigo*, introdus și definit de lingvistul Kinsui Satoshi prin lucrarea intitulată *Yakuwarigo tankyū no teian* (*O propunere de cercetare a ,lexemelor atribuite unui anumit rol*), apărută în anul 2000 în revista *Kokugoshi no Shinshiten* (*O nouă perspectivă asupra istoriei Japoniei*).

Din perspectivă semantică, termenul *yakuwarigo* (役割語) este format din ideogramele 役 (*yaku*) – ‘rol’, 割 (*wari*) – ‘atribuire’ și 語 (*go*) – ‘cuvânt’,

putând fi astfel tradus ca ‚lexeme atribuite unui anumit rol’. Conceptul *yakuwarigo* („lexeme atribuite unui anumit rol”) propune spre cercetare modul în care limbajul personajelor din lucrările de ficțiune contribuie la construirea unei imagini proiectate în mintea cititorului sau a ascultătorului. Tiparele de exprimare sunt construite pe baza stereotipurilor lingvistice, sociale și culturale, existente în societatea niponă, incluzând elemente de vocabular, gramatică, caracteristici fonetice, expresii fixe etc. care evocă anumite atribute ale vorbitorului precum sex, vârstă, statut social, regiunea de proveniență, rasa etc. (Teshigawara, Kinsui 2011: 37-58).

Reflectat cel mai bine de personajele acestei culturi care iau naștere prin intermediul *manga*, conceptul *yakuwarigo* („lexeme atribuite unui anumit rol”) demonstrează complexitatea și expresivitatea limbajului și culturii nipone. Privit dintr-o perspectivă traductologică, reprezintă o problemă de adaptare și compromis, deoarece traducerea într-o altă limbă poate duce la o pierdere de sens pragmatic.

Pe baza acestui fundament teoretic, cercetarea de față își propune să examineze utilizarea elementelor de *yakuwarigo* în reprezentarea dialectelor din *manga*, concentrându-se pe dialectul *Gotō*. Analiza pragmalingvistică va fi realizată pe un corpus extras din banda desenată japoneză *Barakamon* și va evidenția nu doar complexitatea lingvistică a acestui dialect, ci și provocările pe care le ridică traducerea lui în limba română.

### **Limbile nipone: un mozaic lingvistic complex**

Un detaliu de care unii vorbitori străini de japoneză, și nu numai ei, nu sunt conștienți este faptul că japoneza nu are un statut oficial în Japonia, dar este recunoscută *de facto* ca limbă națională a țării. Nu există o formă standard oficială a limbii japoneze, dar limba standard *de facto*, *hyōjungo*, este o limbă scrisă bazată pe dialectul vorbit în Tokyo.

Un motiv care explică această situație este varietatea mare de dialecte japoneze, care includ atât varietățile locale de pe insulele principale ale Japoniei, cât și limbile *Ryūkyūan*, vorbite în Insulele Amami din Prefectura Kagoshima, Kyūshū și Prefectura Okinawa. Dialectele nipone se împart în trei grupuri majore: dialectele continentale, dialectul *Hachijōjima* și limbile *Ryūkyūan*. Este esențial de menționat că *Ryūkyūan* este considerată, de obicei, ca fiind o limbă independentă (sau chiar un grup de limbi) atât de către cercetătorii naționali, cât și de către cei internaționali, deoarece nu există inteligibilitate mutuală între dialectele continentale și limbile *Ryūkyūan* (Hasegawa 2018: 87).

Dialectele continentale se subîmpart în japoneza vorbită în partea de est, cuprinzând Hokkaidō, Tōhoku, Kantō, Tōkai-Tōsan, japoneza vorbită în vestul țării, incluzând Hōkūriku, Kinki, Chūgoku, Shikoku și japoneza din Kyūshū. Limbile *Ryūkyūan* sunt subdivizate în Amami, Okinawa și Miyako, Yaeyama și Yonaguni (Shimoji 2022: 1). Dialectele din Kyūshū se împart în trei grupuri principale, bazate pe caracteristicile lor sintactice, lexicale, fonologice și morfosintactice: dialectele *Honichi*, vorbite în est, dialectele *Hichiku*, întâlnite în nord-vest, și dialectele *Satsugu*, utilizate în sud. Dialectul *Gotō*, care este

tema centrală a acestui subcapitol, face parte din grupul dialectelor *Hichiku* (Shimoji 2022: 261).

### Rolul dialectelor în cultura *manga*

Deși majoritatea benzilor desenate japoneze sunt scrise în limbajul standard, nu este neobișnuit să întâlnim *manga* scrise într-un anumit dialect japonez. Adesea, doar un anumit personaj vorbește un anume dialect datorită originii sale, însă există și *manga* complet redactate într-un dialect specific (cum ar fi *Rabu★Kon* ラブ★コン), deși acestea sunt rare. Dialectul *Kansai* este cel mai cunoscut dialect nonstandard al limbii japoneze și a devenit preferatul autorilor japonezi, al artiștilor de *manga* și *anime*, pentru a reprezenta personaje care se abat de la normă. Utilizarea dialectului *Kansai* este strâns asociată cu *manzai* (un stil tradițional de comedie stand-up în cultura japoneză) și cu comedia, în general, în majoritatea Japoniei. Aceasta se datorează atât prevalenței comedianților din Osaka în mass-media japoneză comparativ cu persoanele din alte orașe și regiuni, cât și dorinței comedianților din această zonă de a folosi propriul dialect pe scenă. Din cauza acestei asocieri, vorbitorii dialectului *Kansai* sunt adesea percepuți ca fiind mai amuzanți sau mai spirituali decât media obișnuită.

În orice caz, în afara dialectului *Kansai*, este dificil să găsim *manga* scrise într-un alt dialect japonez sau cel puțin complet în acel dialect specific, ceea ce are sens, desigur, deoarece autorul unei benzi desenate dorește să atragă un public cât mai larg posibil. Cu toate acestea, nu înseamnă că nu există *manga* scrise într-un alt dialect. Banda desenată *Barakamon* (*Spirit vesel*) este un exemplu care se apropie de această descriere. Acțiunea din această bandă desenată are loc în Insulele Gotō care sunt situate în Marea Chinei de Est, pe coasta vestică a Kyūshū, și fac parte din prefectura Nagasaki. Acest dialect prezintă similarități cu dialectul Nagasaki de pe continent, însă include un vocabular unic, specific insulelor Gotō. În plus, chiar și în cadrul acestor insule, există variații lexicale distincte în fiecare regiune și pe fiecare insulă (insule lingvistice), ca urmare a schimbărilor endemice de limbă în cadrul fiecărei comunități, variații care reflectă adaptări și evoluții lingvistice specifice fiecărei comunități insulare. Grupul insular este compus din 141 de insule, dintre care cele mai importante sunt: Insula Fukue, Insula Hisaka, Insula Naru, Insula Wakamatsu și Insula Nakadori. Principalele produse ale insulelor sunt stridiile și aricii de mare. De asemenea, acest grup insular este renumit pentru locurile excelente de pescuit și plajele sale frumoase<sup>1</sup>.

### Dialectul *Gotō*: un element lingvistic inedit în banda desenată *Barakamon*

*Barakamon* (*Spirit vesel*) este o *manga* de tip *slice of life* (gen al benzilor desenate japoneze care se concentrează pe reprezentarea realistă

<sup>1</sup> *Koramu: Gotō rettō ni tsuite part 1* (コラム : 五島列島について part 1), disponibil la: <https://goto-hikkoshi.com/2023/03/16/gotou-jouhou1/>, accesat în 20.02.2024.

și detaliată a vieții cotidiene), scrisă și ilustrată de Yoshino Satsuki. A fost publicată pe siteul *Gangan Online* al companiei Square Enix, din 2009 până în 2018. Povestea urmărește viața lui Handa Seishū, un caligraf din Tokyo. Când curatorul vârstnic al unei expoziții îi critică caligrafia pentru lipsa de originalitate, Seishū se enervează și îl lovește. Drept urmare, tatăl său îl trimite în izolare pe Insula Gotō, în apropiere de Kyūshū. Acolo, el întâlnește localnici plini de farmec, interacționează cu ei și începe să-și descopere propriul stil. Seishū experimentează pentru prima dată viața rurală și descoperă că nu știe aproape nimic despre traiul de la țară. Prin întâlnirea cu un copil localnic numit Naru, care îl numește *sensei* („profesor”, „maestru”), Seishū învață să gestioneze complexitatea vieții rurale și, prin aceasta, se regăsește pe sine.

Dialectul *Gotō*, folosit de localnicii cu care Seishū interacționează, se distinge prin frecvența ridicată a utilizării consoanelor geminate și a sunetului „n”. O trăsătură specifică dialectului *Gotō* este simplificarea extremă a limbii: cuvintele nu depășesc în mod obișnuit șapte silabe și sunt adesea scurtate după a treia silabă. În ansamblu, dialectul *Gotō* nu prezintă un accent specific, cu excepția orașului Sinjo *Gotō* din vest și a părții sudice a orașului *Gotō*. Unele cuvinte din dialectul *Gotō* diferă semnificativ față de japoneza standard<sup>1</sup>. De exemplu, termenul *kawaii* („drăguț”) devine *mijoka* („simpatice”). Astfel, propoziția *ano ko wa kawaii* („Acea fată este drăguță”) în japoneza standard devine *an ko wa myōka* („Așa fată-i simpatice”) în dialectul *Gotō*. Alte exemple interesante sunt: *abunai* („periculos”) → *annaka* („năpraznic”), *osoroshii* („înfricoșător”) → *ezurakka* („strașnic”), *omoshiroi* („interesant”) → *omohiroka* („sugubă”), *kodomo* („copil”) → *kodon* („copchil”), *kimasenka* („Nu vii?”) → *konkana* („Da’ nu vii?”), *minna* („toată lumea”) → *gorotto* („tăți”), *demo* („dar”) → *jabatte* („da”), *iu* („a spune”) → *nukasu* („a zăce”), *watashi* („eu”) → *watahi* („io”), *genki da ne* („Ești plin de energie, nu-i așa?”) → *baraka ne* („Ești numa’ zvâc, așa-i?”) și multe altele<sup>2</sup>. Pe măsură ce tot mai mulți tineri întâmpină dificultăți în a înțelege acest dialect, o asociație locală a inițiat activități menite să conserve și să transmită elementul cultural. Printre inițiativele respective se numără și citirea poveștilor populare, având ca scop recunoașterea dialectului *Gotō* ca un „tezaur al regiunii” și promovarea lui prin jocurile de *karuta*<sup>3</sup>.

Titlul seriei *Barakamon* înseamnă „persoană energică/veselă” în dialectul local al Insulelor *Gotō*. Termenul derivă din expresia *barakamono*, cuvântul *baraka* sau *genki* în japoneza standard, semnificând „energetic”, „vesel” sau „vii”, iar *mono* însemnând „persoană”. Titlul reflectă tema centrală a seriei,

1 *Gotō rettō hōgen* (五島列島方言), disponibil la 五島列島方言 - 五島列島方言の概要 - わかりやすく解説 Weblio辞書, accesat în 18.07.2024.

2 *Gōto no hōgen ichiran. Gōto ben o shiritai hito hikken! Kore de Gōto ben o oboeyō!!* (【五島の方言一覧】五島弁を知りたい人必見！これで五島弁を覚えよう！！), disponibil la: <https://www.goto-search.com/goto-ben/>, accesat în 18.07.2024.

3 *Tanoshimi nagara hōgen shitte, Gōto ben karuta kansei, shōchū gakkō nado ni kisō* (完成楽しみながら方言知って五島弁かるた小中学校などに寄贈), disponibil la: <https://www.nishinippon.co.jp/item/n/683597/#:~:text=%E4%BA%94%E5%B3%B6%E5%BC%81%E3%81%AF%E3%80%81%E4%BF%83%E9%9F%B3%E3%82%84,%E5%9B%B3%E6%9B%B8%E9%A4%A8%E3%81%AA%E3%81%A9%E3%81%AB%E5%AF%84%E8%B4%88%E3%81%97%E3%81%9F%E3%80%82>, accesat în 20.02.2024.



care se concentrează pe personajul principal, Handa Seishū, un caligraf emotiv și oarecum reprimat. Pe parcursul experiențelor sale în comunitatea rurală a Insulelor Gotō, el învață să devină mai vioi, mai vesel și să se conecteze mai bine cu cei din jurul său. Titlul sintetizează, astfel, creșterea personală a protagonistului și spiritul energic și vivace pe care ajunge săl întruchieze. Primul capitol al benzii desenate poartă, de asemenea, denumirea *Barakakodon* care se traduce prin ‚copil energic/vesel’, făcând referire la personajul Kotoishi Naru, copilul extrem de activ care intră în viața lui Seishū.

### Analiza limbajului în contextul cultural specific al dialectului din *Barakamon*

Încă de la primele cadre ale povestirii suntem întâmpinați de un cod lingvistic neconform cu standardul cu care benzile desenate ne obișnuiesc. Fiind un dialect destul de rar întâlnit în *manga* sau în *anime*, dialectul *Gotō* creează un univers lingvistic colorat și dinamic, dar care necesită un efort mai mare de interpretare din partea cititorului.



Fig. 1: *Barakamon*, 2009-2023, vol. 1, cap. 1, p. 1

Ex. 1.a. Text sursă (dialectul *Gotō*): *Kora!! Naru! Sonna toko de nanba shiyoru?*

Text țintă: ‚Apăi, măi Naru! Ce faci coalea?’

Ex. 1.b. Text sursă (japoneză standard): *Kora!! Naru! Sonna tokoro de nani o*

*shiteiru no?*

Text țintă: ‚Hei!! Naru! Ce faci acolo?’

- *kora* – interjecție folosită pentru a atrage atenția într-un mod aspru sau de muștrare. În română, ‚Hei, mă!’ are un ton similar, exprimând familiaritate și o ușoară dojană.
- *Naru* – numele personajului, folosit pentru a atrage atenția. Utilizarea numelui propriu direct, fără a avea un sufix de politețe atașat, sugerează familiaritate și apropiere între vorbitori, precum și o interacțiune socială de la un superior către un inferior, aici din perspectiva vârstei.
- *sonna toko* – în japoneza standard este *sonna toko*, sensul fiind de ‚într-un asemenea loc’, ‚acolo’. Această expresie indică o ușoară surprindere sau neîncredere față de acțiunea persoanei în locul respectiv.
- *nanba* – în dialectul *Gotō*, *nanba* corespunde lui *nani o* în dialectul standard, cu sensul de cuvânt interogativ ‚ce’.
- *shiyoru* – este echivalentul lui *shite iru*, care este o conjugare la timpul non-trecut/prezent continuu a verbului *suru*, ‚a face’.

Dialectul *Gotō* este colocvial și folosit în contexte familiare. Din perspectiva mea, echivalarea în limba română se poate face cu graiul moldovenesc, o formă colocvială de exprimare, având particularități lexicale și gramaticale distincte de limba română standard, similare modului în care dialectul *Gotō* se diferențiază de japoneza standard. În varianta moldovenească, traducerea echivalentă ar putea fi: *Apăi, măi Naru! Ce faci colea?*

Graiul moldovenesc reprezintă un echivalent pragmatolingvistic adecvat pentru dialectul japonez *Gotō*, datorită numeroaselor similitudini înregistrate la nivelul limbajului și al funcției pragmatice. Ambele varietăți lingvistice se caracterizează printr-o utilizare colocvială, specifică zonelor în care sunt vorbite, și printr-un set distinct de particularități regionale care contribuie la adăugarea unui strat de autenticitate și familiaritate în cadrul dialogului. Aceste trăsături locale, care nu se regăsesc în limbile standardizate, reflectă nu doar tradițiile și obiceiurile lingvistice ale vorbitorilor, ci și raporturile sociale și culturale din comunitățile respective.

Din punct de vedere gramatical, atât graiul moldovenesc, cât și dialectul *Gotō* prezintă tendințe de simplificare structurală, vizibile, de exemplu, în utilizarea unor forme verbale mai scurte sau în adaptarea terminațiilor gramaticale în funcție de specificul contextelor informale. Aceste adaptări facilitează interacțiunea verbală, contribuind la un stil de comunicare relaxat și accesibil, lipsit de rigiditatea formală a limbii standard. Astfel, ambele variante dialectale îndeplinesc funcții pragmatice importante în cadrul comunităților lor: creează o atmosferă de apropiere între interlocutori, reduc distanțele sociale și, totodată, servesc ca marcatori ai identității regionale și culturale.

Următorul act de comunicare asupra căruia doresc să arunc o privire mai detaliată face parte din același cadru de mai sus (Fig. 1):

Ex. 2.a. Text sursă (dialectul *Gotō*): *Abunaka ken, nobottara dame yuttaro?*

Text țintă: „Ț-am zîs că-i primejdios, nu te sui, ai?”

Ex. 2.b. Text sursă (japoneză standard): *Abunai kara, nobottara dame to itta deshō?*

Text țintă: „Ți-am spus că e periculos, nu trebuie să te urci, nu-i așa?”

*abunaka ken* – *abunaka* este o formă regională a cuvântului *abunai*, care înseamnă „periculos”. *Ken* este o postpoziție specifică dialectului *Gotō*, echivalentul lui *kara*, care marchează motivul, cauza, însemnând „pentru că”.

*yuttaro* – este o formă contractată și colocvială a lui *itta deshō*, folosită pentru a întări o afirmație anterioară.

Dialectul *Gotō* adaugă o notă de familiaritate și colocvialitate, utilizând forme scurte și postpoziții regionale. Prin urmare, propun ca traducere „Ț-am zîs că-i primejdios, nu te sui, ai?”. „Ț-am zîs” în loc de „Ți-am spus” reflectă o formă contractată și colocvială, similară cu *yuttaro*, „că-i” în loc de „pentru că este” oferă echivalența funcțională pentru *abunaka*, iar „ai?” la sfârșit pentru a reitera și a solicita confirmare, similar cu funcția lui *ro / deshō*. Și în această instanță consider că graiul moldovenesc reprezintă un echivalent pragmalingvistic potrivit pentru dialectul *Gotō* din japoneză. Ambele sunt colocviale, prietenoase și au specificități regionale și prescurtări care adaugă autenticitate și familiaritate dialogului. Aceasta permite o mai bună înțelegere și adaptare culturală a mesajului în contextul limbii române.

Următorul cadru surprinde una dintre primele interacțiuni pe care Seishū le are cu localnicii, odată ajuns în insule.



Fig. 2: *Barakamon*, 2009-2023, vol. 1, cap. 1, p. 6

Ex. 3.a. Text sursă (dialectul *Gotō*): *Un ga yoka ne, nīchan. Oi ga tōrankattara Nanatsudakegō made han nichi ijō kakazzo.*

Text țintă: „Ț-a prins bine norocu’, frățioare. De nu treceam io p-aici,



dura mai bine de juma' de zi pân' la Nanatsudakego.'

Ex. 3.b. Text sursă (japoneză standard): *Un ga ii ne, onīchan. Ore ga tōranakattara Nanatsudakegō made han nichī ijō kakatta darō.*

TOEP: ‚Ai avut noroc, tinere. Dacă nu treceam eu pe aici, ți-ar fi luat mai mult de jumătate de zi să ajungi la Nanatsudakego.‘

- *un* – substantiv care înseamnă ‚noroc‘.
- *yoka* – este forma regională a adjectivului *ii*, derivată din varianta arhaică *yoi*, care înseamnă ‚bun‘ sau ‚norocos‘.
- *ne* – este o postpoziție de confirmare, cu aceeași formă și utilizare în japoneza standard.
- *nīchan* – este o formă colocvială și afectuoasă de adresare pentru ‚frate mai mare‘ (*ani*). Se folosește, de asemenea, ca apelativ pentru un tânăr cunoscut sau necunoscut. Sugerează o relație de familiaritate și camaraderie, indicând o adresare prietenoasă.
- *oi* – este un deictic în dialectul *Gotō*, echivalentul lui *ore* în japoneza standard, un lexem folosit pentru a exprima persoana I, singular, într-un registru colocvial.
- *tōrankattara* – este forma de trecut, negativ, a verbului *tōru*, însemnând ‚a trece‘. Scoate în evidență o situație ipotetică exprimată într-un mod colocvial și specific dialectului.
- *Nanatsudakegō* – numele unei localități.
- *kakazzō* – este o sintagmă colocvială și regională care juxtapune verbul *kakaru*, la formă de trecut, și *darō*, formă de conjugare a copulei *da*, însemnând ‚probabil‘, ‚posibil‘. Indică timpul necesar pentru a ajunge la destinație, accentuând dificultatea situației într-un mod colocvial și specific dialectului *Gotō*.

Marcatorii pragmatici *yoka* și *oi* sunt cu precădere emblematici pentru dialectul *Gotō*, care au rol de elemente *yakuwarigo* („lexeme atribuite unui anumit rol”). Acestea joacă un rol esențial în reflectarea particularităților stilistice și colocviale specifice dialectului, contribuind la conturarea autenticității identităților regionale în discursurile personajelor.

### Sinteza observațiilor

Analiza pragmalingvistică a dialogurilor din banda desenată *Barakamon* (*Spirit vesel*) relevă bogăția și autenticitatea expresiilor dialectale, reflectând fidelitatea față de limbajul și cultura insulelor *Gotō*. Dialectul *Gotō* aduce un plus de autenticitate și veridicitate narațiunii, creând un cadru lingvistic unic și vibrant. Folosirea acestui dialect în *manga* nu doar conturează personalitatea și originea personajelor, ci oferă și cititorului o familiarizare cu specificul cultural al insulelor. Spre exemplu, replica *Kora!! Naru! Sonna toko de nanba shiyoru?*, tradusă și analizată pragmatic, pune în lumină familiaritatea și caracterul colocvial al dialogurilor, similar modului în care graiul moldovenesc este perceput în limba română. Traducerea acestui dialect japonez prin graiul moldovenesc este, desigur, o decizie subiectivă, influențată de modul în care

mi-am imaginat că ar putea fi perceput acest dialect în context românesc.

Echivalențele pragmatice propuse, precum *Apăi, măi Naru! Ce faci colea?*, mențin tonul familiar și autenticitatea interacțiunii. De asemenea, termenii regionali specifici, cum ar fi *abuna kaken*, utilizat în loc de exprimarea standard *abunai kara*, accentuează particularitățile dialectale și necesită adaptări semantice în traducere, păstrându-se însă sensul și mesajul original. Echivalarea cu *Ț-am zîs că-i primejdios, nu te sui, ai?* reflectă fidel contextul și intenția pragmatică.

În concluzie, analiza pragmalingvistică a dialogurilor din *Barakamon* demonstrează că utilizarea dialectului *Gotō* nu doar îmbogățește narațiunea prin autenticitate culturală, ci și contribuie la o mai bună înțelegere a dinamicilor sociale și personale ale personajelor. Adaptarea acestor elemente în traducerea în limba română, prin intermediul graiurilor regionale similare, cum ar fi graiul moldovenesc, asigură menținerea nuanțelor și a profunzimii afective ale textului sursă, oferind cititorului român o experiență de lectură autentică și plină de farmec.

#### Referințe bibliografice:

- DIMITRESCU, Florica 2004-2005: *Aspecte din biografia unor cuvinte recente în limba română: paparazzo, tsunami*, in „Dacoromania”, Cluj-Napoca, nr. 9-10, p. 163-172.
- HASEGAWA, Yoko 2018: *The Cambridge Handbook of Japanese Linguistics*, Cambridge, Cambridge University Press.
- HERNANDEZ, Manuel 2019: *Japanese Media Cultures in Japan and Abroad: Transnational Consumption of Manga, Anime, and Media-Mixes*, Elveția, Basel-Perez.
- KINSUI, Satoshi 2000: *Yakuwarigo tankyū no teian (役割語探求の提案)*, in „Kokugoshi no Shinshiten (国語史の新視点)”, vol. 8, Tokyo, Meiji Shoin, p. 311-335.
- KINSUI, Satoshi 2003: *Vācharu nihongo: yakuwarigo no nazo (ヴァーチャル日本語役割後の謎)*, Tokyo, Iwanami Shoten Publishers.
- SHIMOJI, Michinori (ed.) 2022: *An Introduction to the Japonic Languages. Grammatical Sketches of Japanese Dialects and Ryukyuan Languages*, Leiden/Boston, Brill.
- TESHIGAWARA, Mihoko, KINSUI, Satoshi 2011: *Modern Japanese 'Role Language'. Yakuwarigo: fictionalised orality in Japanese literature and popular culture*, in „Sociolinguistic Studies”, Sheffield, Equinox Publishing, vol. 5, nr. 1, p. 37-58.
- YOSHINO, Satsuki 2009-2023: *Barakamon (ばらかもん)*, Japonia, Square Enix.

#### Resurse online:

- Gōto no hōgen ichiran. Gōto ben wo shiritai hito hikken! Kore de Gōto ben wo oboeyō!!* (【五島の方言一覧】五島弁を知りたい人必見！これで五島弁を覚えよう！), disponibil la: <https://www.goto-search.com/goto-ben/>, accesat în 18.07.2024.
- Gotō rettō hōgen (五島列島方言)*, disponibil la *五島列島方言 - 五島列島方言の概要 - わかりやすく解説 Weblio辞書*, accesat în 18.07.2024.
- NODA, Noriko, 22.01.2021, *Tanoshimi nagara hōgen shitte, Gōto ben karuta kansei, shōchū gakkō nado ni kisō (楽しみながら方言知って五島弁かるた完成小中学校などに寄贈)*, disponibil la <https://www.nishinippon.co.jp/item/n/683597/#:~:text=%E4%BA%94%E5%B3%B6%E5%BC%81%E3%81%AF%E3%80%81%E4%BF%83%E9%9F%B3%E3%82%84,%E5%9B%B3%E6%9>

B%B8%E9%A4%A8%E3%81%AA%E3%81%A9%E3%81%AB%E5%AF%84%E8%B4%88%E3%81%97%E3%81%9F%E3%80%82, accesat în 20.02.2024.  
STAFF S (スタッフS), 16.03.2023: *Koramu: Gotō rettō ni tsuite part 1* (コラム : 五島列島について part 1), disponibil la: <https://goto-hikkoshi.com/2023/03/16/gotou-jouhou1/>, accesat în 20.02.2024.