

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura

Análisis léxico-semántico del lenguaje de la comunidad *gamer*

Trabajo de titulación previo a la
obtención del título de Licenciado
en Pedagogía de la Lengua y la
Literatura


Autores:

Bryam Patricio Pérez Escobar

José Carlos Pintado Bustos

Director:

Manuel Gonzalo Villavicencio Quinde

ORCID:  0000-0003-3459-521X

Cuenca, Ecuador

2025-10-23

Resumen

La sociolingüística es una disciplina dedicada al análisis de las variaciones lingüísticas influidas por el entorno social. En las introducciones a la sociolingüística generalmente se menciona a la variable de la edad como relevante para la variación lingüística. Entre los diferentes grupos de edad, los jóvenes destacan como el grupo que ha generado la forma idiomática más llamativa. El objetivo de esta investigación es identificar los términos léxico-semánticos usados por la comunidad *gamer*, tanto en entornos casuales como en los entornos competitivos y analizar de qué manera los anglicismos adoptan los procesos de sustantivación y verbalización del español. Para realizar el trabajo se comenzó con un estudio etnográfico, esto implica un acercamiento al ámbito de las comunidades de los videojuegos *Super Smash Bros. Ultimate*, *Minecraft* y *Roblox*, conformadas por jugadores de los mencionados videojuegos. Para la recolección de datos, se recurrió a las observaciones participativas y la entrevista semiestructurada, que nos permitió comprender de mejor manera los significados y signos que permiten la comunicación dentro de este videojuego. El análisis léxico- semántico de los términos recogidos se determinará y analizará según una estrategia lexicográfica, es decir, mediante un glosario que nos proporcione información gramatical y semántica. Finalmente, anotaremos las conclusiones sociales y lingüísticas a las que hemos llegado con este estudio.

Palabras clave del autor: lenguaje gamer, jerga, cibercultura, españolización



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Abstract

Sociolinguistics is a discipline devoted to the analysis of linguistic variation influenced by the social environment. In introductions to sociolinguistics, the variable of age is generally mentioned as relevant to linguistic variation. Among the different age groups, young people stand out as the group that has generated the most striking idiomatic form. The aim of this research is to identify the lexical-semantic terms used by the gamer community, both in casual and competitive environments, and to analyze how anglicisms adopt the processes of nounification and verbalization of Spanish. The work began with an ethnographic study, which involved an approach to the communities of the video games Super Smash Bros. Ultimate, Minecraft and Roblox, made up of players of the aforementioned video games. For data collection, we resorted to participatory observations and semi-structured interviews, which allowed us to better understand the meanings and signs that allow communication within this video game. The lexical-semantic analysis of the collected terms will be determined and analyzed according to a lexicographic strategy, that is, by means of a glossary that provides us with grammatical and semantic information. Finally, we will write down the social and linguistic conclusions we have reached with this study.

Author Keywords: gamer-speak, slang, cyberculture, spanishization



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

Institutional Repository: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Índice de contenido

Introducción.....	10
Capítulo I.....	12
1.1 Estado del Arte.....	12
1.1.1 Internacionales.....	12
1.1.2 Nacionales.....	14
Capítulo II.....	14
Marco teórico.....	14
2.1 La distinción entre lenguaje, lengua y habla.....	14
2.2 La sociolingüística.....	15
2.3 Sociolingüística: puntos de encuentro entre sociología, sociología del lenguaje, etnolingüística y la etnografía de la comunicación.....	18
2.4 Variaciones lingüísticas.....	19
2.5 Lenguas en contacto.....	21
2.6 Las distinciones entre neologismo, préstamo, extranjerismo y anglicismo en la evolución lingüística.....	22
2.7 Anglicismos en el lenguaje español.....	24
2.8 Clasificación de anglicismos.....	26
2.9 Significante y significado.....	27
2.10 La jerga juvenil: un lenguaje de identidad y comunidad.....	28
2.11 La globalización, un fenómeno contemporáneo.....	30
2.12 La tecnología como motor de la globalización.....	33
2.13 La comunidad gamer en la era de la globalización.....	35
2.14 La cultura interconectada de los <i>gamers</i>	35
2.15 La cultura gamer en la ciudad de Cuenca - Ecuador y sus Comunidades.....	46
2.15.1 La comunidad de Super Smash Bros.....	46
2.15.2 La comunidad de Minecraft.....	47
2.15.3 Comunidad de <i>Roblox</i>	48

UCUENCA

5

Capítulo III.....	48
3.1 Metodología	48
Capítulo IV.....	51
4.1 Análisis y discusión	51
4.1.1 Anglicismos y sus derivaciones.....	54
4.1.2 El uso de términos en español.....	69
Conclusiones	73
5.1 Lingüísticas	73
5.2 Sociales	74
Referencias	76
Anexos.....	82

Índice de figuras

Figura 1. <i>Porcentaje de términos en las comunidades gamer.....</i>	54
Figura 2. <i>Porcentajes de calcos formales</i>	61
Figura 3. <i>Términos totales en inglés y español.....</i>	65

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Términos recolectados en total</i>	51
Tabla 2. <i>Clasificación de anglicismos</i>	55
Tabla 3. <i>Clasificación de los calcos formales</i>	59
Tabla 4. <i>Clasificación del sufijo -ear</i>	62
Tabla 5. <i>Clasificación de acrónimos del inglés</i>	64
Tabla 6. <i>Clasificación de derivaciones compuestas</i>	66
Tabla 7. <i>Clasificación de significado y significante desde el inglés</i>	66
Tabla 8. <i>Clasificación de términos en español</i>	69
Tabla 9. <i>Clasificación de significado y significante en español</i>	71

Dedicatorias

A mi madre, por su comprensión incondicional, y a mi padre, por su constante apoyo que me ha permitido avanzar en la vida.

A mis padres, José y Ximena, a mi hermano Mateo. A los mejores amigos que la vida me ha dado, Nicole, Gabriel, Silvia y Estefanía.

Agradecimientos

A mi amigo Dylan Sanmartín, conocido como Detsilver en el mundo virtual, por su invaluable contribución a la realización de esta investigación y por todas las horas compartidas en estos nuevos espacios digitales. A los maestros que han sido una guía fundamental para llevar a cabo este trabajo y que me han acompañado en mi formación. A mi compañero de tesis. A mi amiga Yafanfare, también del mundo virtual, quien prefiere mantener su anonimato, por ser única en este pequeño globo que es el mundo. Y finalmente, a todos mis amigos. Muchas gracias.

A los docentes que nos guiaron en el transcurso de este trabajo. A Bryam, por incluirme en su tema de investigación. A las comunidades de los videojuegos, donde conseguí nuevos amigos.

Introducción

La interacción entre el lenguaje y la sociedad ha sido un tema de interés constante en el ámbito de la sociolingüística. En este contexto, el presente trabajo de investigación analiza la influencia de los videojuegos en la configuración de comunidades virtuales y en la evolución del lenguaje juvenil. A través de un enfoque sociolingüístico, se examinan los términos y expresiones utilizados en diferentes comunidades de jugadores, así como su impacto en la comunicación y la identidad lingüística de los participantes. Esta investigación se adentra en la dinámica de la comunicación en entornos virtuales, destacando la importancia de los anglicismos, las adaptaciones lingüísticas y las jergas juveniles en la construcción de significados compartidos y en la expresión de la identidad grupal. En este sentido, se aborda la relación entre el lenguaje, la tecnología y la globalización, explorando cómo los videojuegos actúan como espacios de convergencia lingüística y cultural en la sociedad contemporánea.

La sociolingüística se presenta como un campo interdisciplinario que estudia la relación entre el lenguaje y la sociedad, analizando cómo los factores sociales influyen en el uso y la variación lingüística. Desde una perspectiva sociológica del lenguaje, se examinan las prácticas comunicativas en contextos sociales específicos, considerando aspectos como la variación dialectal, el multilingüismo y la influencia de factores socioculturales en la configuración de la lengua. El hablante, que es parte de una comunidad, está condicionado por factores sociales que determinan su manera de comunicarse. Por esta razón, existen particularidades en el habla que se convierten en rasgos identitarios de un grupo como, por ejemplo, el lenguaje especial compartido por la comunidad *gamer* en Cuenca. En este sentido, la sociolingüística se posiciona como un marco teórico relevante para comprender cómo el lenguaje refleja y moldea las interacciones sociales, así como para analizar los fenómenos lingüísticos emergentes en entornos contemporáneos como los videojuegos y sus comunidades.

Dentro del ámbito de los videojuegos, se observa la creación de un lenguaje específico que refleja la interacción entre los jugadores y la cultura del juego. A través del uso de términos y expresiones propias de cada comunidad de jugadores (comunidad de *Smash*, comunidad de *Minecraft* y comunidad de *Roblox*), se establecen códigos lingüísticos que facilitan la comunicación y la colaboración durante las partidas, sean estas en formato casual o profesional. Este fenómeno lingüístico en los videojuegos ilustra cómo el lenguaje no solo cumple una función comunicativa, sino que también actúa como un elemento identitario y de pertenencia en las comunidades virtuales. La adaptación de anglicismos, las traducciones literales y las jergas juveniles presentes en los videojuegos contribuyen a la construcción de

una identidad lingüística compartida entre los jugadores, fortaleciendo los lazos grupales y enriqueciendo la experiencia de juego.

En el contexto actual de globalización y avances tecnológicos, el lenguaje juvenil se ve influenciado por múltiples factores como el Internet, las redes sociales y los propios videojuegos, incluyendo la presencia de anglicismos, las adaptaciones lingüísticas y las abreviaciones propias de la comunicación digital. La economía lingüística, caracterizada por la simplificación y abreviación de términos, refleja la influencia de las nuevas tecnologías en la comunicación cotidiana, así como la creatividad lingüística de los hablantes jóvenes. La presencia de jergas juveniles y la incorporación de términos extranjeros (como los del habla inglesa en nuestro caso) en el lenguaje cotidiano evidencian la permeabilidad de las fronteras lingüísticas y la diversidad lingüística en la sociedad contemporánea. En este sentido, la evolución del lenguaje juvenil se presenta como un fenómeno dinámico y en constante transformación, que refleja la interacción entre la cultura, la tecnología y la identidad de las nuevas generaciones.

A través de un análisis sociolingüístico de los términos utilizados en los videojuegos, es posible identificar patrones lingüísticos, adaptaciones y préstamos lingüísticos que revelan la influencia de la cultura del juego en la comunicación interpersonal. La clasificación de los términos por comunidad de jugadores, la identificación de anglicismos y calcos formales, así como el estudio de las adaptaciones lingüísticas, permiten comprender cómo el lenguaje en los videojuegos actúa como un medio de expresión y construcción de significados compartidos. Este análisis sociolingüístico no solo contribuye a la comprensión de la dinámica comunicativa en entornos virtuales, sino que también destaca la importancia del lenguaje en la configuración de identidades grupales y en la expresión de la creatividad lingüística de los hablantes jóvenes en la era digital. Consideramos que es importante reconocer y rescatar estos nuevos lenguajes que cobran fuerza en la comunicación, pues, cada vez están más presentes los *gamers* y capturan el interés de jóvenes, adultos y la sociedad en general. En este sentido, el objetivo de este trabajo es analizar las particularidades léxico- semánticas del lenguaje de la comunidad gamer, además determinaremos ¿De qué manera los anglicismos adoptan los procesos de conversión y derivación hacia el español?

Como consecuencia, la presente investigación se propone explorar las nuevas formas de comunicación, los términos y expresiones utilizados por la comunidad *gamer* en Cuenca, así como las interacciones que se generan dentro de este grupo. A través de un enfoque etnográfico, donde se observa a los jugadores y cómo se comunican entre ellos mientras están jugando o viéndolos jugar, se busca comprender las particularidades léxico-semánticas del lenguaje *gamer*. Es decir, que permite un acercamiento profundo al contexto y las

prácticas comunicativas de las comunidades seleccionadas. La recolección de datos se proporcionó a través de la observación participante con la utilización de la entrevista semiestructurada, con la que se busca crear una comunicación efectiva que permita la creación de un corpus que enfatice la dinámica comunicativa y lingüística de este grupo social. Con los términos recuperados se realizó un glosario donde se analiza la semántica de cada palabra y, además, se identifica si existen variantes desde el idioma oficial o si tienen relación con algún término inscrito en el diccionario DRAE. La presente investigación está basada en la metodología del *Diccionario del lenguaje juvenil* (Villavicencio, 2021), por esta razón, el análisis léxico- semántico de los términos recogidos de las entrevistas se determinará y analizará según una estrategia lexicográfica, es decir, mediante un glosario que nos proporcione información gramatical y semántica.

La estructura de esta investigación está dividida en cinco puntos. En el primero, se definieron los antecedentes que colaboraron en proporcionar la estructura y las expectativas de nuestra investigación. En el segundo, un marco teórico especializado en los conceptos clave como la sociolingüística, la cibercultura y las comunidades seleccionadas para este trabajo. En el tercer punto, presentamos nuestra metodología con respecto a nuestra recolección de datos. En el cuarto punto, se registra el análisis del glosario de términos, que se encuentra organizado alfabéticamente con su respectivo análisis léxico-semántico, en el cual, cada término se configura con su significado y su ejemplo en uso. Finalmente, en el quinto punto, anotaremos las conclusiones sociales y lingüísticas a las que llegó el estudio.

Capítulo I

1.1 Estado del Arte

La indagación de los artículos y materiales de apoyo con respecto a la temática de la presente tesis se realizó a través de una búsqueda bibliográfica que incluye estudios de carácter internacional y nacionales. Mediante la investigación, además, se hizo evidente la falta de estudios en torno a los videojuegos en el ámbito lingüístico. Estos se presentan de la siguiente manera:

1.1.1 Internacionales

Morales Ariza (2015) en *La terminología "gamer" en el contexto del videojuego multijugador en línea* realiza un estudio lexicológico de los términos usados en el videojuego *League of Legends*, esto con el objetivo de entender su origen, forma y potencial comunicativo. En dicha investigación se analizaron los sufijos con mayor productividad en la creación de las variantes más destacadas de los términos presentados. El sufijo -ear, por ejemplo, es el que mayor productividad tiene al momento de la creación de verbos. Mientras que el sufijo inglés -er y el

sufijo español -o son los de mayor productividad en la creación de sustantivos. El estudio además deja en claro que la mayor parte del léxico *gamer* está conformado por formas anglicadas.

Charada y Venegas (2021) en *La adaptación del lenguaje gamer en las interacciones de millennials peruanos en plataformas digitales* abordaron, mediante un estudio descriptivo, el uso del léxico *gamers* y la pragmática *gamer* que utilizan los *millennials* para comunicarse, esto con el objetivo de comprender mejor su comportamiento durante las interacciones digitales. La encuesta aplicada dio a conocer que la mayoría de *gamers* peruanos utilizan el lenguaje *gamer* en tres situaciones: cuando dialogan con sus amistades, cuando conversan con personas en Internet y, finalmente, cuando participan en un videojuego. Con respecto a las emociones que buscan transmitir, la mayoría de *gamers* lo hacen con el propósito de expresar risa o alegría. Además, se deja en claro que a pesar de que la mayoría de términos son derivados del inglés para el público *gamer* de Perú es una jerga totalmente comprensible.

Castañeda (2017) en *Los anglicismos en los videojuegos MOBA y MMOG* realiza una investigación con el objetivo de determinar la frecuencia y la preferencia del inglés, en la misma se destaca que la presencia del inglés en los videojuegos es especialmente notable debido a la utilización de una jerga común entre jugadores de diferentes países para mejorar la comunicación y la experiencia de juego. El estudio revela que los términos recogidos sobre juegos como *League of Legends* y *World of Warcraft*, aunque numerosos, representan solo una fracción de los anglicismos presentes, sugiriendo la necesidad de obras lexicográficas especializadas. La encuesta realizada muestra que los jugadores comprenden y prefieren usar anglicismos, indicando un vocabulario básico esencial para jugar. Sin embargo, no se encontró evidencia que relacione el uso de anglicismos con el sexo del jugador o el nivel de inglés, dejando abierta la posibilidad de futuras investigaciones en estas áreas.

Lagares & Ruiz (2020) en *Estudio Lexicográfico de la tribu urbana Gamers de la ciudad de Montería* realizan un proyecto de investigación con el objetivo de crear un vídeo y un blog, "diccionario gamers", para documentar y discutir la terminología *gamer*. El estudio etnográfico sobre la tribu urbana *gamers*, basado en entrevistas a *gamers* y no *gamers*, reveló que muchas opiniones negativas sobre los *gamers* son estereotipos infundados. Los *gamers* no son inherentemente violentos; su comportamiento depende de la personalidad individual. Los videojuegos les permiten desarrollar habilidades técnicas y cognitivas, como el manejo de computadoras y el aprendizaje de términos en inglés. Los videojuegos no afectan negativamente sus relaciones personales, ya que pueden conocer personas de todo el mundo a través de ellos. El estudio concluye que los *gamers* deben ser reconocidos como una tribu

urbana y su inclusión en el ámbito académico es esencial, considerando los videojuegos como herramientas educativas.

Fernández & Sandoval (2018) en *Configuración lingüística de anglicismos procedentes de Twitter en el español estadounidense* elaboran un diccionario de anglicismos del español de los Estados Unidos, en donde se destaca la influencia de redes sociales y videojuegos. Para la configuración del diccionario, se analizó previamente más de 500 anglicismos hallados mediante un sistema semiautomático de búsqueda. Se seleccionaron una treintena de formas con mayor evidencia de uso, encontradas en tres o más mensajes de un corpus de Twitter, y otras menos frecuentes, pero con cierto nivel de integración en español. El análisis lingüístico de estos préstamos mostró distintos niveles de integración ortográfica, gramatical y léxico-semántica en el español estadounidense. La ortografía incluyó desde formas originales en inglés hasta adaptaciones gráficas completas al español. La gramática destacó la alta productividad de sufijos como -ear y -eo, el primero en verbos y el segundo en sustantivos. El estudio resaltó la importancia de Twitter y otras redes sociales para investigar el anglicismo en el español estadounidense, sugiriendo la necesidad de complementar estos hallazgos con otras fuentes.

1.1.2 Nacionales

Desde Quito, Castro Manrique (2022) en *Procesos de derivación a partir de anglicismos en el léxico de los jugadores de League of legends en la región LAN* busca explicar, mediante un enfoque pragmalingüístico, la función comunicativa del léxico técnico utilizado por los gamers dentro de un contexto lúdico. En dicho estudio se demostró que el propósito de este lenguaje es lograr una comunicación clara y, sobre todo, rápida debido a que es un reto competitivo el que deben afrontar. La mayoría de términos buscan representar acciones, adjetivos y sustantivos. Es por esta razón que los morfemas verbales y sustantivos son los de mayor producción teniendo al sufijo -ear como el más utilizado al momento de la derivación de un término del inglés al español.

Capítulo II

Marco teórico

2.1 La distinción entre lenguaje, lengua y habla

El lenguaje, la lengua y el habla son conceptos distintos que a menudo se confunden como sinónimos. Una comprensión clara de estos aspectos es esencial para nuestro trabajo. A

continuación, presentaremos definiciones básicas para establecer sus diferencias fundamentales. En su obra "Curso de lingüística general", Saussure (1945) distingue entre lengua y lenguaje para esclarecer la naturaleza del sistema lingüístico. El lenguaje se refiere a la capacidad innata del ser humano para comunicarse mediante signos orales, escritos, gráficos o referenciales (Chomsky, 1965). Es la expresión concreta e individual del sistema lingüístico en la comunicación diaria. Por otro lado, la lengua se refiere al conjunto de reglas y convenciones que constituyen la estructura del lenguaje en una comunidad en un momento dado. Es un código mental que los hablantes utilizan cuando lo necesitan. Este código común permite el intercambio comunicativo, ya que todos los hablantes de una lengua lo conocen, posibilitando así la comunicación entre ellos.

La lengua es un sistema de signos regido por una serie de reglas gramaticales. Es un código que reside en la mente del hablante y se emplea cada vez que es necesario. Según Saussure (1961), "el código es el saber lingüístico, acumulado en la mente del hablante, y el mensaje es la realización concreta y real del código, limitada a un momento y circunstancia específicos, donde se convierte en parte de su saber o código" (p. 9). El intercambio comunicativo se desarrolla gracias a este código, ya que todos los hablantes de una lengua lo conocen, lo que hace posible la comunicación entre ellos. El habla, por su parte, es un acto voluntario y personal. Es un acto singular en el que el individuo utiliza la lengua para expresarse e imponer su estilo, eligiendo las reglas y convenciones gramaticales que comparte con su comunidad. En otras palabras, es el uso individual que cada persona hace de su lengua, ya sea a través de la vocalización de sonidos o mediante la escritura. En palabras de Saussure (1945):

El estudio del lenguaje comporta, pues, dos partes: la una, esencial, tiene por objeto la lengua, que es social en su esencia e independiente del individuo; este estudio es únicamente psíquico; la otra, secundaria, tiene por objeto la parte individual del lenguaje, es decir, el habla, incluida la fonación, y es psicofísica. (p. 46)

Por lo tanto, podemos entender que existe una relación intrínseca entre lenguaje y sociedad. Es fundamental comprender el contexto para analizar correctamente el intercambio comunicativo. Cabe destacar, además, que el habla es variable; depende del grupo social en el que se encuentre el individuo y de las necesidades comunicativas presentes en dicho ámbito.

2.2 La sociolingüística

El estudio de la sociolingüística es un campo amplio y complejo que ha generado una rica y variada cantidad de trabajos académicos. Como señala Peter Trudgill (1995), el lenguaje

desempeña un papel esencial en nuestra actuación tanto como individuos, miembros de diversas comunidades y dentro de diferentes culturas y sociedades. Como hablantes, no solo aprendemos la estructura de un idioma, sino también las normas culturales y sociales sobre cómo usarlo y qué contenido comunicar. Utilizamos el lenguaje para navegar por las expectativas, interactuar interpersonalmente y respaldar o cuestionar las estructuras y sistemas sociales. Desde las perspectivas teóricas contemporáneas, los sociolingüistas consideran que el lenguaje y la sociedad se configuran mutuamente: cada uno influye en el otro de manera inseparable y compleja.

El lenguaje está impregnado de significado social, cultural y personal, lo que implica que, a través del uso de marcadores lingüísticos, los hablantes se definen simbólicamente a sí mismos y a la sociedad (Trudgill, 1995). Por lo tanto, la investigación sociolingüística busca explorar la diversidad social y lingüística para comprender mejor cómo nosotros, como hablantes, utilizamos el lenguaje para habitar y negociar nuestras múltiples identidades y roles personales, culturales y sociales (Wardhaugh, 1992). En su libro "El lenguaje como semiótica social", Halliday (1978) profundiza en un nuevo modelo para el estudio del lenguaje, integrando el componente sociocultural como clave para su comprensión.

El lenguaje es uno de los símbolos más poderosos del comportamiento social (Martin y Nakayama, 2010). Puede ser sorprendente darse cuenta de cuánto podemos juzgar los antecedentes, el carácter y las intenciones de una persona solo por su idioma, dialecto o incluso la elección de una sola palabra (Martin y Nakayama, 2010). La premisa básica de la sociolingüística es bastante sencilla: el uso del lenguaje simboliza dimensiones fundamentales del comportamiento social y la interacción humana. Aunque esta idea es simple, las maneras en que el lenguaje refleja el comportamiento pueden ser complejas y sutiles. Además, la relación entre el lenguaje y la sociedad influye en una amplia gama de interacciones, desde relaciones internacionales hasta vínculos interpersonales bien definidos. Asimismo, desde el nacimiento, se nos asignan diversas identidades culturales.

Al igual que ocurre en el contexto social, este proceso de aculturación combina lecciones explícitas e implícitas. Como señala David Crystal en su obra "Cómo funciona el lenguaje: cómo los bebés balbucean, las palabras cambian de significado y los lenguajes viven o mueren" (2005), la cultura no se determina únicamente por el idioma o la nacionalidad de una persona. Si bien los idiomas varían según el país y la región, y el lenguaje que hablamos influye en nuestras percepciones, incluso las personas que hablan el mismo idioma pueden experimentar diferencias debido a sus identidades culturales y experiencias personales.

Es importante comprender que los cambios en las sociedades pueden ser tanto externos como internos. La razón principal por la cual se producen cambios en el idioma y la cultura es debido a los contactos sociales. Es poco común que el contacto entre comunidades diversas en términos de poder, riqueza, prestigio, conocimiento e intereses no resulte en interacción e intercambio. Cada contacto dentro de una comunidad cultural puede desencadenar un cambio gradual o inmediato en la sociedad. Estos procesos pueden estar vinculados a la globalización, la modernidad o la migración. Por ejemplo, como explica Christine Mallinson (2015), el colonialismo, una fuerza significativa, causó enormes cambios en muchas sociedades del mundo.

La aculturación ocurre debido a la difusión de la cultura y su lengua, así como a la transformación de los rasgos lingüísticos y culturales (Mallinson, 2015). Además, el interés en otra cultura puede manifestarse en matrimonios mixtos y viajes. La migración es uno de los fenómenos de contacto social más frecuentes y dinámicos que se producen entre los grupos culturales de una sociedad. Las personas viven en entornos con diferentes reglas y costumbres, hablan de manera diferente y tienen distintas perspectivas (Mallinson, 2015). Durante la migración, los inmigrantes se encuentran en un nuevo entorno social y lingüístico al que deben adaptarse de muchas maneras, y ese entorno también se adapta a ellos. Esto siempre ocurre de manera correlativa.

Asimismo, en el proceso de adquisición del lenguaje, los hablantes pueden pronunciar incorrectamente las palabras, crear nuevas, reinterpretar formas morfológicas y combinar elementos léxicos en oraciones para comunicarse. Como señala la autora, cuando una población se traslada de un territorio a otro, ya sea por presión demográfica o por invasores, lleva consigo su idioma. Sin embargo, después de un largo período, tanto el idioma como la cultura pueden cambiar significativamente respecto a los practicados en su territorio original debido a la influencia de factores sociales (Mallinson, 2015). La movilidad generalmente provoca cambios lingüísticos y culturales. Sin embargo, vivir en el territorio de una comunidad de habla no garantiza la homogeneidad lingüística o cultural. El cambio de idioma y cultura puede ocurrir entre grupos debido a disparidades sociales en educación, religión, clase o intereses diversos.

Para abordar esta problemática, y considerando que la premisa esencial de la sociolingüística es que el lenguaje se convierte en una acción social, los sociolingüistas están en una posición única para ayudar a académicos y profesionales de diversas disciplinas a investigar problemas relacionados con las consecuencias sociales del comportamiento lingüístico. A lo largo de la historia, se puede observar que una ola de sociolingüistas se acercó a la justicia

social lingüística al considerar que su misión era llevar ideas a la esfera académica y pública, y luego comenzar a probarlas mediante medidas cuantitativas y cualitativas.

Labov (1982) explicó las motivaciones educativas detrás de su trabajo en Harlem. Los "estudios del déficit" realizados por investigadores como Bereiter y Engemann (1966) sostenían que los niños de minorías de clase trabajadora tenían poca o ninguna exposición al lenguaje. Sociolingüistas como Wolfram (1969) y Labov (1972) respondieron a este argumento demostrando que la variación del idioma entre los hablantes de variedades no estandarizadas de inglés se debía a diferencias lingüísticas, no a un déficit. La adopción del marco de diferencia ayudó a desacreditar los argumentos de los estudios del déficit y proporcionó más evidencia a los enfoques lingüísticos básicos que subrayan que la mayoría de los humanos tienen la capacidad de hablar y que ningún idioma es superior a otro en forma o función.

2.3 Sociolingüística: puntos de encuentro entre sociología, sociología del lenguaje, etnolingüística y la etnografía de la comunicación

La sociolingüística según la RAE es una disciplina que estudia las relaciones entre la lengua y la sociedad. Pero, como menciona Silva-Corvalán (2001): "los intereses de la sociolingüística son en cierta medida similares a los de la sociología de la lengua, la etnolingüística y la etnografía de la comunicación [...] todas estas disciplinas buscan explicar fenómenos relacionados con el funcionamiento de una lengua como un vehículo de comunicación situado socialmente" (p.4). Entonces, ¿qué aspectos fundamentales diferencian a la sociolingüística de estas disciplinas afines?

Primero, la sociología se centra en el estudio de la sociedad humana, abarcando los comportamientos a nivel social, organizacional y en estructuras grupales. Además, esta ciencia investiga los aspectos sociales del lenguaje. Según Beltrán (1990), en el ámbito comunicacional, "a la sociología le interesa en el lenguaje su palmaria condición de realidad social, no sus aspectos propiamente lingüísticos ni su relevancia para la psicología" (p. 33). En otras palabras, la sociología se ocupa de cómo el lenguaje se desarrolla en los diferentes estratos en los que interactúan las personas. Por lo tanto, se puede determinar que este estudio identifica las variaciones lingüísticas en una comunidad específica y las diferencias que existen según los contextos geográficos y sociales en los que se encuentra una persona, es decir, su posición en la sociedad, lo que permite analizar su procedencia y área de origen.

Segundo, dentro de la sociología existe una subrama que presenta un análisis más profundo del lenguaje, conocida como la sociología del lenguaje. Esta disciplina utiliza el lenguaje como

un simbolizador de las representaciones del entorno en el que un individuo se desenvuelve, tanto social como individualmente. Marcos (1984) señala que esta subrama se divide en dos enfoques: la sociología descriptiva del lenguaje y la sociología dinámica del lenguaje.

La sociología descriptiva del lenguaje se enfoca en analizar las formas de uso lingüístico, considerando quién habla o escribe, qué variedades lingüísticas se emplean, cuándo se usan y con qué propósito. En contraste, la sociología dinámica del lenguaje se dedica a examinar el mensaje en sí, investigando los diferentes motivos y causas que provocan cambios en el uso del lenguaje, su organización social y los comportamientos asociados a las actividades comunicativas. De este modo, este campo de estudio tiene como objetivo analizar tanto las características internas como externas del lenguaje en un entorno determinado.

Tercero, la etnolingüística "examina la función que desempeña la lengua en la construcción de los modelos culturales que constituyen la visión del mundo propia de un pueblo" (Silva-Corvalán, 2001, p. 8). Esta disciplina estudia cómo la lengua influye en las personas y su manera de percibir el mundo que las rodea. En otras palabras, las palabras de una lengua determinada llevan significados culturales, emocionales y simbólicos. Por ejemplo, en español, el término "adiós" no tiene un equivalente directo en algunas otras culturas. En Kichwa, una expresión similar sería "shuk puncha tuparishun", que significa "nos encontramos otro día". Este ejemplo muestra cómo diferentes lenguas reflejan distintas perspectivas culturales y modos de interacción social.

Finalmente, la etnografía de la comunicación es una disciplina que estudia las reglas que regulan la interacción lingüística. Según Silva-Corvalán (2001), "las mismas palabras, el mismo coloquio, se pueden interpretar de maneras diferentes y tener significados distintos según las creencias, intenciones y presunciones de los participantes" (p. 9). Esta disciplina busca comprender cómo se interpreta la comunicación: lo que se dice, cómo se dice y por qué se dice. Por tanto, se enfoca en el estudio del evento comunicativo, incluyendo la finalidad del mensaje y su contexto. En resumen, los aspectos fundamentales que diferencian a la sociolingüística de disciplinas afines giran en torno a la importancia del hecho lingüístico dentro del entorno social. La sociolingüística precisa los fenómenos propiamente lingüísticos (fonológicos, morfosintácticos, léxicos, etc.) implicados en el uso real de la lengua, tanto para conocer los datos lingüísticos como para realizar aportes a la teoría.

2.4 Variaciones lingüísticas

Para Silva-Corvalán (2001), la variable lingüística es un área de interés central en los estudios sociolingüísticos, ya que se examina cómo varía el uso del lenguaje en relación con ciertos

factores sociales y situacionales. En este contexto, la sociolingüística variacionista introduce los conceptos de variable y variantes: la variable se considera una unidad lingüística, mientras que las variantes son un conjunto de formas equivalentes en las que se manifiesta dicha variable. En otras palabras, una variable lingüística permite expresar una idea de dos o más maneras sin que esta variabilidad implique un cambio significativo en el significado. El objetivo es crear un mensaje equivalente utilizando diferentes variantes, que representan las diversas formas en que se puede manifestar una variable lingüística.

Para Silva Corvalán (2001) "el estudio variacionista del habla, al que dio un impulso vital el trabajo pionero de Labov, es uno de los quehaceres centrales de la sociolingüística" (p. 85). Por ello, entre las preocupaciones de esta disciplina están las variaciones que puede llegar a tener el lenguaje como: la variación lingüística, fonológica, morfológica, sintáctica, léxica y diafásica. La variación lingüística hace referencia a las diferentes formas del habla que toma una lengua dentro de una misma comunidad y se divide en geográficas, sociales y situacionales, cada una de ellas determinada por el género, la edad, la profesión o la clase social.

En algunos contextos sociales existe una categorización del léxico y la conceptualización de significados para lograr una jerarquía de género. Así también, la variación lingüística según la edad busca exponer y determinar que, el comportamiento lingüístico de un individuo depende de su edad y la de su interlocutor, con ello podemos decir que, esta variación puede darse no solamente por el factor de la edad, sino por el aprovechamiento de los hablantes de cierto uso de rasgos considerados prestigios lingüísticos, en donde interviene el nivel socioeconómico de los usuarios del lenguaje.

A manera de ejemplo tenemos el término "amigo", que dentro de nuestro país ha tenido diferentes acepciones como "compa", "mijin", "ñaño", "bro", entre otros. Su uso depende de la región en la que nos encontremos. Ahora bien, en la variación fonológica nos centramos en establecer como una palabra, conservando el mismo significado, puede tener diferentes terminaciones fonéticas. Dando lugar a estereotipos lingüísticos, como sucede en la ciudad de Cuenca-Ecuador, un lugar, en donde sus hablantes arrastran la "r". Luego, tenemos a la variable morfológica, en donde se visibilizan los diversos cambios que realizan los hablantes a las locuciones nominales, adjetivas y adverbiales. Ejemplo: el uso del diminutivo en algunos adverbios: "ahora/ahorita", "aquí/aquisito", "luego/lueguito". Estos cambios, pese a que no son correctos gramaticalmente, son aceptados socialmente, pues su uso sirve para atenuar su significado e incluso demostrar cortesía.

La variante sintáctica o morfosintáctica se centra principalmente en las combinaciones estructurales de una oración que le permiten al hablante comunicarse de diversas formas conforme la situación social o entorno que le rodea como: le compraron el celular en Miami / En Miami le compraron el celular. La variación léxica es propia de un lugar determinado, pues no tiene el mismo significado en otro sitio, aunque las regiones se encuentren cercanas o compartan la misma lengua (Ecuador: esfero, sorbete, canguil / Colombia: bolígrafo, pitillo, popetas). Por su parte, la variante diafásica hace referencia a los diferentes estilos o registros (formal, informal, familiar, científico, vulgar, las jergas...) de la lengua que utiliza el hablante según situaciones comunicativas concretas. Por ejemplo, hay diferencias estilísticas en conversaciones con un jefe, familiar, amigo o pareja. En suma, a partir del estudio variacionista laboviano, estas son las principales variantes en las que se centran las investigaciones sociolingüísticas, pues el individuo se encarga de adaptar la lengua según su conveniencia para comunicarse.

2.5 Lenguas en contacto

Ahora bien, otra de las preocupaciones de la sociolingüística es el estudio de las lenguas en contacto, como es el caso del bilingüismo. Este es un proceso mediante el cual un mismo hablante, denominado bilingüe, utiliza dos lenguas para comunicarse. En este sentido, Silva-Corvalán (2001) manifiesta: "dos o más lenguas están en contacto cuando conviven en el mismo espacio geográfico y son usadas por los mismos individuos, es decir, cuando existe bilingüismo (o multilingüismo), situación en la que los hablantes bilingües constituyen el locus del contacto" (p. 269). Entonces, el bilingüismo ocurre cuando el hablante y el oyente intercambian sus roles mediante el contacto comunicativo dentro de un mismo espacio territorial. Esto es lo que en sociolingüística se conoce como bilingüismo social, distinto del individual, pues se interesa por estudiar las lenguas en contacto dentro de grupos sociales determinados. En el caso del lenguaje *gamer*, este se ha enriquecido tanto por una serie de anglicismos como por el contacto entre diferentes lenguas, facilitado por el modo multijugador. Esto ha propiciado un intercambio lingüístico dentro de un espacio virtual.

Es importante resaltar que, cuando ocurren situaciones de lenguas en contacto, se dan dos fenómenos: de interferencia y de transferencia, en los que se evidencian variaciones de la norma lingüística monolingüe. La interferencia lingüística es momentánea, ocasional e inestable. En cambio, la transferencia, que puede ser momentánea o permanente, hace alusión a aquellos elementos que se transfieren de una lengua a otra, a modo de cambio lingüístico, con una desestabilización, de mayor o menor grado, en su significado. En el bilingüismo social existen algunos tipos de transferencia: fonológica (unión de dos sistemas

fonéticos distintos), morfológica (transferencia de morfemas dependientes), sintáctica (función discursivo-pragmática) y léxica (préstamos: extranjerismos). Estas transferencias ocurren porque dicho fenómeno "puede darse en todos los subsistemas de una lengua" (Silva-Corvalán, 2001, p. 281). En fin, como podemos ver, la sociolingüística se preocupa por las lenguas en contacto, específicamente, el bilingüismo social, ya que busca determinar los fenómenos que ocurren en este proceso debido a que ocasionan cambio lingüístico en los diversos niveles de estudio de la lengua.

2.6 Las distinciones entre neologismo, préstamo, extranjerismo y anglicismo en la evolución lingüística

El lenguaje es una entidad viva y dinámica que se transforma constantemente, reflejando cambios culturales, tecnológicos y sociales. En este contexto de evolución lingüística, términos como neologismo, préstamo, extranjerismo y anglicismo adquieren relevancia. Estas categorías permiten comprender cómo y por qué las lenguas incorporan nuevas palabras y expresiones. Por esta razón, decidimos explorar las distinciones entre estos conceptos, sus orígenes, usos y el impacto que tienen en la evolución del lenguaje.

Los neologismos, que inicialmente surgieron alrededor del siglo XVIII, fueron recibidos de manera negativa, ya que se consideraban una alteración del idioma y se percibían con una connotación peyorativa (Martin, 2013). Con el tiempo, estos términos fueron aceptados e integrados en el lenguaje sin ser considerados como un vicio lingüístico. "En la actualidad, podríamos decir que el neologismo es un fenómeno esencial en el lenguaje de toda sociedad. Un motivo es el mayor contacto entre lenguas de distintos países" (Martin, 2013, p. 3). En este contexto, la creación de neologismos sólo puede tener un impacto positivo, ya que contribuye al enriquecimiento y la renovación del idioma. Además, constituye una de las mejores pruebas de que se trata de una lengua viva y dinámica (Morcillo, 2021).

Un neologismo es una palabra o expresión de nueva creación que se introduce en una lengua para describir realidades, conceptos o fenómenos nuevos que no tienen un término específico en el idioma (Martin, 2013). Los neologismos pueden surgir de la necesidad de nombrar innovaciones tecnológicas, descubrimientos científicos o tendencias culturales. Por ejemplo, palabras como *selfi* (del inglés *selfie*) y "tuitear" (derivado de *Twitter*) han surgido para describir acciones asociadas con nuevas tecnologías y redes sociales, es decir, por razones objetivas y referenciales. Además, los neologismos también lo hacen por razones subjetivas y estilísticas, como una forma de expresión frente a la colectividad (Morcillo, 2021). Los neologismos no siempre son préstamos de otros idiomas; pueden ser formaciones

completamente nuevas dentro de una lengua. Un ejemplo de neologismo interno en español es informatización, derivado del concepto de informatizar. La creación de neologismos puede seguir diferentes procesos lingüísticos, como la derivación, la composición y la abreviación. (Ciapuscio, 2011)

El préstamo lingüístico se refiere a la adopción de palabras o expresiones de un idioma a otro generalmente cuando dos lenguas se encuentran en contacto (Ciapuscio, 2011). Este proceso ocurre cuando una lengua toma prestado un término de otra debido a la falta de una palabra equivalente o por la influencia cultural y política de la lengua de origen, por estas razones se puede afirmar que estos términos tienen la capacidad de reflejar los cambios producidos en una sociedad (Vega, 2016). Los préstamos pueden adaptarse fonética y morfológicamente a la lengua receptora o conservar su forma original. El préstamo es una transferencia y el producto de esta es el préstamo léxico, préstamo semántico y préstamo sintáctico (Vega, 2016). En español, ejemplos de préstamos incluyen palabras como *sándwich* (del inglés *sandwich*), "champú" (del inglés *shampoo*) y "ballet" (del francés *ballet*). Estos préstamos suelen integrarse al léxico cotidiano, y con el tiempo, los hablantes pueden no ser conscientes de su origen extranjero.

El extranjerismo es un tipo específico de préstamo lingüístico en el que la palabra o expresión se incorpora a una lengua sin adaptación significativa. En palabras de Meulleman (2012): "En este sentido amplio de préstamo, se puede considerar el término extranjerismo como una de sus múltiples variedades, así como los términos calco, xenismo y barbarismo, etc. (p. 16)" Sin embargo, a diferencia de los préstamos que se integran completamente en la estructura lingüística del idioma receptor, los extranjerismos conservan su pronunciación y ortografía original o presentan sólo modificaciones menores, por lo tanto se pueden clasificar en extranjerismos crudos y préstamos adaptados (Ramirez, 2022). Un ejemplo claro de extranjerismo en español es la palabra *pizza*, tomada del italiano sin modificaciones significativas. Los extranjerismos a menudo se utilizan para mantener la autenticidad cultural del término o porque no existe una traducción adecuada en la lengua receptora. Sin embargo, su uso puede ser temporal o estar limitado a ciertos contextos.

El anglicismo es un tipo específico de extranjerismo y préstamo lingüístico que proviene del inglés. Debido a la influencia global del inglés en áreas como la tecnología, la ciencia, los negocios y la cultura popular, el español y muchas otras lenguas han incorporado numerosos anglicismos (Sanou, 2018). Ejemplos de anglicismos en español incluyen *internet*, *software*, *marketing* y eslogan. Los anglicismos pueden ser necesarios cuando no existe un equivalente en la lengua receptora o pueden ser adoptados por moda o prestigio asociado al inglés, tal

como señala Sanou (2018): “En relación con el inglés, hay sectores que valoran positivamente las sociedades de EEUU y de Gran Bretaña, y esa valoración también se extiende a su idioma. (p. 179)” Si bien algunos anglicismos se adaptan al español en términos de pronunciación y ortografía, como *escáner* (de *scanner*), muchos mantienen su forma original.

La distinción entre neologismo, préstamo, extranjerismo y anglicismo refleja la complejidad de la evolución lingüística y el intercambio cultural. Mientras los neologismos demuestran la creatividad interna de una lengua para adaptarse a nuevas realidades, los préstamos y extranjerismos evidencian la influencia y el contacto entre diferentes culturas y lenguas. Los anglicismos, en particular, subrayan la preeminencia del inglés en la era contemporánea. Comprender estas categorías permite apreciar la riqueza y la diversidad del lenguaje, así como su capacidad para reflejar la dinámica de las sociedades humanas.

2.7 Anglicismos en el lenguaje español

Uno de los principales motores detrás del fenómeno de los anglicismos en el español es la globalización. Como resultado, el español, al igual que otros idiomas, ha sido permeable a la influencia del inglés, adoptando términos y expresiones que satisfacen las necesidades comunicativas en un mundo cada vez más interconectado. La llegada de internet, las redes sociales, los dispositivos electrónicos y la informática ha traído consigo un sinnúmero de términos y conceptos de origen inglés, esto ha provocado que el contacto entre lenguas sea mayor que hace 50 años (Andrèva, 2017). Palabras como *email*, *smartphone*, *website* o *blog* son ejemplos claros de anglicismos que han ganado terreno en el español gracias al impacto de la tecnología en nuestra vida diaria.

Sin embargo, la proliferación de anglicismos en el español no está exenta de críticas y preocupaciones. Algunos lingüistas y defensores del idioma español argumentan que el excesivo uso de anglicismos podría tener efectos negativos en la riqueza y la diversidad del español, desplazando términos nativos y contribuyendo a la homogeneización lingüística. En algunos casos la RAE considera estos términos innecesarios, generalmente cuando existe otro término en español que podría ocupar su lugar (Andrèva, 2017). Además, señalan que el uso indiscriminado de anglicismos puede dificultar la comprensión entre hablantes nativos y generar barreras de comunicación en determinados contextos. Frente a esto la Academia en su diccionario propone alternativas para evitar el uso frecuente de estos términos.

A pesar de estas críticas, los anglicismos también pueden considerarse como una manifestación de la dinámica y la adaptabilidad del español como lengua viva. "Hay que reconocer que las lenguas son entes vivos que nacen, se desarrollan, se enriquecen y también mueren, como sucedió, por ejemplo, con el latín o el griego clásico." (Luján, 2021, p. 1) El español ha demostrado su capacidad para absorber y adaptar términos extranjeros a lo largo de su historia, enriqueciendo así su léxico y su capacidad expresiva. Además, la presencia de anglicismos en el español puede reflejar la realidad multicultural y globalizada en la que vivimos, donde las fronteras lingüísticas se vuelven cada vez más permeables y fluidas.

Por ello, la actitud vigilante o intolerante de quienes desean preservar el idioma "puro" ante cualquier extranjerismos camina en una dirección opuesta a la naturaleza de las lenguas y de los propios hablantes, y constituye un artificio difícilmente defendible en sociedad. (Andrera, 2017, p. 25)

Los anglicismos en el español no solo se limitan al ámbito léxico, sino que también afectan la morfología y la sintaxis del idioma. Investigaciones recientes han determinado que existe una gran cantidad de verbos formados a partir del sufijo -ear y de sustantivos mediante la utilización del sufijo -eo. Esto demuestra el grado de integración del término es decir de su naturalización en el idioma receptor (Rodríguez, 2017). Adicionalmente, el uso de estructuras gramaticales como el "gerundio" en construcciones como "estoy haciendo yoga" o "estoy haciendo jogging" refleja una influencia directa del inglés, donde el gerundio es ampliamente utilizado en contextos similares. Además, la sintaxis de algunas frases y expresiones en español ha sido influenciada por patrones gramaticales del inglés, como el uso de "tener que" en lugar de "deber" para expresar obligación, como en "tengo que ir al supermercado" en lugar de "debo ir al supermercado".

La presencia de anglicismos en el español también plantea desafíos para la traducción y la interpretación en contextos profesionales como la literatura, la academia y la industria del entretenimiento. A causa de la globalización nace la necesidad de una herramienta, de un motor de traducción, una aplicación que sea capaz de romper las barreras lingüísticas sin dejar de lado aspectos culturales de cada idioma (Rivero, 2014). Los traductores y los intérpretes deben enfrentarse a la tarea de encontrar equivalentes en español que transmitan de manera efectiva el significado y el tono de los anglicismos en el texto original. En ocasiones, esto puede implicar adaptaciones creativas o la creación de neologismos que sean comprensibles y aceptados por los hablantes nativos de español.

Además, la presencia de anglicismos en el español plantea interrogantes sobre la identidad lingüística y cultural de los hablantes hispanohablantes. Al adoptar términos y expresiones del inglés, ¿se está diluyendo la identidad y la riqueza del español como lengua única y autónoma? ¿O más bien se está enriqueciendo y adaptando a las realidades del mundo contemporáneo? Estas son preguntas que suscitan un debate apasionado entre lingüistas, escritores, educadores y hablantes de español en todo el mundo.

En este sentido, la actitud hacia los anglicismos en el español puede variar según el contexto cultural, generacional y socioeconómico. Mientras que algunos hablantes abrazan los anglicismos como una muestra de modernidad y cosmopolitismo, otros los rechazan como una invasión cultural que amenaza la pureza y la integridad del español como lengua materna. En última instancia, los anglicismos en el español son un reflejo de la complejidad y la diversidad del mundo contemporáneo. Son el resultado de un proceso dinámico de intercambio lingüístico y cultural que está en constante evolución. La clave para comprender y gestionar este fenómeno radica en promover un diálogo abierto y constructivo entre todos los actores implicados: hablantes, escritores, educadores, lingüistas y traductores. Solo así podremos enriquecer y fortalecer la riqueza del español como una lengua viva y vibrante que sigue evolucionando junto con las sociedades que la hablan.

2.8 Clasificación de anglicismos

Podemos observar que los términos neologismo, préstamo, extranjerismo y anglicismo comparten varios aspectos en común. Sin embargo, hemos decidido utilizar el concepto de anglicismo para nuestra investigación, ya que se alinea con los procedimientos encontrados en el lenguaje gamer. Para llevar a cabo el análisis, emplearemos la taxonomía propuesta por Nájera (2019), que integra diversos criterios de formación y resulta ser la más completa para nuestra investigación sobre el lenguaje gamer:

1) Anglicismos puros: los utilizados en su forma original.

2) Anglicismos asimilados: los que se adaptan al español mediante varios procedimientos:

Naturalización: adaptación de la grafía inglesa a la española (fútbol).

Calco formal: traducción literal de los elementos (perro caliente / hot dog).

Calco semántico: una palabra española adquiere un significado inglés que antes no poseía (estrella / star).

3) Anglicismos sintácticos: los que surgen en la sintaxis española como resultado del calco de estructuras inglesas que no existen en nuestro idioma, y los que causan un aumento en la sintaxis española de construcciones que existen en español, pero tienen una frecuencia de uso menor en nuestra lengua que en inglés (¡Espera por mí! /Wait for me!). Se diferencian de los calcos formales en que los sintácticos copian estructuras del inglés que son foráneas al español o que no se dan con mucha frecuencia en nuestra lengua.

4) Pseudoanglicismos o falsos anglicismos: palabras de apariencia anglosajona, pero inexistentes en inglés, que suelen acuñarse primero en francés desde donde llegan al español (camping, autostop). También algunos muy utilizados que son de creación propia en nuestra lengua (puenting, sillón-ball) (Gómez, 1995, p.510).

5) Anglicismos híbridos: se produce adición o sustitución morfé mica por parte de la lengua receptora; son anglicismos que se han acomodado fonéticamente a la estructura del español, se han integrado también en su forma morfológica y se han convertido en fuente para la creación de nuevas palabras mediante la adición de sufijos españoles (Morales, 2015b, p.19). Se dividen en derivados y compuestos (Cabrera, 2015, p.68-69):

Derivados: un afijo de la lengua receptora sustituye al de la lengua cesora. Pueden ser naturales si se forman con una base inglesa y un prefijo o sufijo tradicional español (futbolista, surfero) o inducidos si las pautas de derivación proceden de un modelo inglés (educacional, esponsorización, oficializar).

Compuestos: solo uno de los elementos es prestado (hockey sobre hierba / field hockey; polo acuático / waterpolo).

2.9 Significante y significado

Desde un perspectiva Sussiriana estos términos pueden ser considerados como signos lingüísticos, por lo tanto, poseen un significante y un significado, además según Cardero (2003) citado en Morales (2015) existen varias relaciones entre estos elementos que nos servirán para guiar el posterior análisis:

- a. Significado y significante frecuentes.
- b. Significado frecuente y significante no frecuente.

- c. Significado no frecuente y significante frecuente.
- d. Significado y significante no frecuentes.

2.10 La jerga juvenil: un lenguaje de identidad y comunidad

Una jerga es un lenguaje especial, particular y familiar que utiliza cierto grupo social para comunicarse entre sí. Según Moreno (1998) "la jerga es un conjunto de caracteres lingüísticos específicos de un grupo de hablantes dedicado a una actividad determinada: el uso de una jerga siempre es un modo de marcar una identidad sociolingüística o la pertenencia de un grupo" (p. 103). Dicho de otra manera, la jerga es el lenguaje específico utilizado por personas que comparten características comunes por su profesión, procedencia o categoría social. Este lenguaje puede resultar difícil de comprender para los sujetos que no pertenecen al círculo o desconocen la terminología.

Los nuevos métodos de comunicación que nos ofrece la tecnología, como lo es el internet, "cuyo impacto en la civilización es comparable al de la escritura en la antigüedad y a la invención de la imprenta en los comienzos de la modernidad" (Vaqueiro, 2012, p. 4), han dado paso para que las tribus urbanas aumenten. Además, ha permitido que la cultura juvenil cuente con una red llena de oportunidades e influencias externas. El Ciberlenguaje según Vaqueiro (2012) representa una hibridación entre las distintas modalidades de un idioma que surge dependiendo de los usos de sus usuarios (redes sociales, videojuegos, blogs, entre otros). Podemos tomar a los videojuegos como un ejemplo claro. De estos juegos electrónicos ha surgido una tribu o subcultura que se conoce por el nombre de: *gamers*.

En la última década, el mundo de los videojuegos ha dejado de ser una mera forma de entretenimiento para convertirse en un fenómeno cultural global. En este contexto, la jerga gamer ha emergido como un lenguaje especializado facilita la comunicación entre los jugadores. La jerga gamer se compone de un vasto repertorio de términos y expresiones que abarcan desde acrónimos hasta préstamos lingüísticos, pasando por neologismos y adaptaciones semánticas. Términos como "GG" (good game), "noob" (novato) y "AFK" (away from keyboard) son ejemplos de cómo los jugadores han desarrollado una forma de comunicación rápida y eficiente. Esta jerga no solo facilita el intercambio de información en tiempo real durante el juego, sino que también permite a los jugadores expresar sus emociones y reacciones de manera concisa.

Como menciona Corral (2012), los usuarios del lenguaje juvenil han logrado utilizar y modificar su manera de hablar de acuerdo a sus necesidades, lo que lo convierte en una herramienta de comunicación extensa, rica en contenidos y flexible, dependiendo de la

situación comunicativa. "En definitiva, el lenguaje no es algo ya hecho y estructurado, sino que "se va haciendo" en función de infinitas necesidades comunicativas" (p. 145). En definitiva, la tecnología es una herramienta que ha permitido la evolución del ser humano en aspectos científicos, artísticos, sociales, académicos y culturales. Dentro de este último ha provocado un desarrollo considerable de los grupos juveniles y los métodos que utilizan para comunicarse.

Una característica notable de esta jerga es su naturaleza dinámica. Al igual que la tecnología y los propios videojuegos, el lenguaje gamer evoluciona constantemente. Nuevos términos surgen con la aparición de nuevos juegos y tendencias, mientras que otros caen en desuso. Este dinamismo refleja la adaptabilidad y la creatividad de la comunidad gamer. Los canales en línea especializados en los que se comunican, junto con el uso de un lenguaje repleto de neologismos y expresiones breves o sintetizadas, aseguran que el futuro de este idioma esté en constante evolución.

La jerga gamer cumple varias funciones esenciales dentro de la comunidad de jugadores. En primer lugar, actúa como una herramienta de identificación. Al utilizar este lenguaje, los jugadores pueden reconocerse entre sí como miembros de una comunidad compartida, creando un sentido de pertenencia y cohesión. Este fenómeno es especialmente visible en foros de discusión, redes sociales y plataformas de streaming, donde la jerga gamer se convierte en un marcador de identidad.

No se trata únicamente de las revistas y portales de Internet que se encargan de divulgar y proporcionar información sobre los juegos, sino además de las mismas empresas creadoras del videojuego que, mediante comunicación oficial hacia sus usuarios, transforman el lenguaje en la medida que hacen uso de esta terminología como característica identificativa y diferenciadora propia de una comunidad de jugadores. Por todo ello, podemos establecer y justificar el matiz social que esta "jerga gamer" tiene, como lenguaje especializado y de interpretación globalizada. (Morales, 2015, p. 2)

En segundo lugar, la jerga gamer sirve para mejorar la eficiencia comunicativa. Durante las partidas, los jugadores necesitan intercambiar información de manera rápida y precisa para coordinar sus acciones. La jerga permite transmitir conceptos complejos de forma breve, lo que es crucial en un entorno donde cada segundo cuenta. Además, esta eficiencia se traduce en una mejor experiencia de juego, ya que los jugadores pueden concentrarse en la acción sin distraerse con explicaciones largas.

Los videojuegos multijugador en línea se distinguen y caracterizan por esa necesidad de comunicación instantánea que ayuda a lograr la meta final que se propone en todo juego, que es ganar, en tanto que se consolida una mayor eficacia por medio del uso de terminología, en cuanto a forma, sencilla y, en cuanto a significación, específica. (Morales, 2015, p .6)

Por último, la jerga gamer también tiene una función lúdica y creativa. Los jugadores disfrutan inventando nuevos términos y jugando con el lenguaje, lo que añade una capa de diversión y camaradería al acto de jugar. Esta creatividad lingüística fomenta un ambiente de innovación y experimentación dentro de la comunidad.

El impacto de la jerga gamer trasciende el ámbito de los videojuegos, influenciando la lengua y la cultura de la sociedad en general. Muchos términos de la jerga gamer han sido adoptados por hablantes no gamers, especialmente entre los jóvenes, lo que demuestra la permeabilidad de este lenguaje. Expresiones como "lol" (laugh out loud) y "efe" (mala partida) son ahora de uso común en el habla cotidiana.

La jerga gamer es mucho más que un conjunto de términos técnicos; es un reflejo de la identidad, la creatividad y la cohesión de la comunidad gamer. Sus características dinámicas y multifuncionales la convierten en una herramienta esencial para la comunicación y la expresión dentro de este grupo. Al mismo tiempo, su impacto en la sociedad y la lingüística subraya la importancia de entender y valorar las formas emergentes de lenguaje en nuestra era digital. La jerga gamer, con su capacidad para unir a las personas y enriquecer nuestra lengua, es un testimonio del poder del lenguaje para adaptarse y evolucionar junto con la cultura.

2.11 La globalización, un fenómeno contemporáneo

La globalización es un término que ha ganado prominencia en el discurso público y académico en las últimas décadas. Se refiere al proceso de creciente interconexión e interdependencia entre los países y las sociedades a nivel mundial, impulsado por avances en tecnología, comunicaciones, transporte y comercio. Este fenómeno ha transformado profundamente la economía, la cultura, la política y la sociedad en todo el mundo, generando tanto oportunidades como desafíos para los individuos y las comunidades en todos los rincones del planeta en un proceso considerado por Rivero (2014) como un proceso históricamente irreversible.

En el ámbito económico, la globalización se caracteriza por la liberalización de los mercados, la expansión del comercio internacional y la integración de las economías nacionales en una economía mundial interconectada. "Los actuales procesos de integración económica, son el resultado concreto de la existencia de un modelo económico que procura el acercamiento entre los Estados." (Coppelli, 2018, p.59) Este proceso ha permitido el flujo de bienes, servicios, capitales y mano de obra a través de las fronteras, facilitando la especialización económica, la innovación tecnológica y el crecimiento económico a nivel global. Sin embargo, también ha dado lugar a la desigualdad económica, la explotación laboral y la concentración del poder económico en manos de unas pocas corporaciones multinacionales, lo que plantea interrogantes sobre la justicia y la equidad en el sistema económico global. En palabras de Avendaño y Guacaneme (2016) "El discurso de la globalización, en gran parte, se ha reducido a lo eminentemente económico y esto es lo que se critica de fondo: su uso para legitimar un modelo de desarrollo que ha demostrado fracasar." (p.197)

En el ámbito cultural, la globalización ha promovido la difusión y el intercambio de ideas, valores, costumbres y formas de vida entre diferentes sociedades y culturas. "Hoy, contenidos culturales heterogéneos, desprovistos de cualquier conexión con el lugar, se amontonan, solapan y atraviesan unos con otros, perdiendo toda noción de espacio y tiempo." (Ramirez, 2021, p.134) La expansión de los medios de comunicación, como internet, la televisión y las redes sociales, ha facilitado la circulación de información y la creación de una "aldea global" donde las fronteras culturales se vuelven cada vez más permeables, por ejemplo, las barreras comunicacionales presentes son superadas mediante los sistemas de traducción, Rivero (2014). Sin embargo, este proceso también ha dado lugar a la homogeneización cultural, la pérdida de identidad cultural y la dominación cultural de las potencias occidentales en detrimento de las culturas locales y tradicionales. Según Avendaño y Guacaneme "es un discurso que posibilita el diseño y ejecución de planes y programas a escala mundial para recrear una sociedad con una sola forma de ver, pensar, sentir y actuar, sin que ello implique un riesgo para el poder económico" (p. 196).

En el ámbito social, la globalización ha tenido un impacto profundo en la vida cotidiana de las personas en todo el mundo. Ha facilitado la movilidad humana, la migración y el turismo, creando nuevas formas de interacción y convivencia entre individuos de diferentes orígenes y culturas. "La globalización multiplica las posibilidades del acceso a la cultura, desde el turismo más superficial hasta experiencias de inmersión cultural que pueden transformar la vida de las personas y su visión del mundo. Y lo mismo se puede aplicar a los videojuegos." (Ramirez, 2021, p. 137) Sin embargo, también ha exacerbado las desigualdades sociales, la exclusión y la marginalización de grupos vulnerables, como los migrantes, los refugiados y

las comunidades indígenas, que a menudo son los más afectados por los efectos negativos de la globalización.

De esta forma, mientras que para algunos la globalización supone el acortamiento de las distancias geográficas como consecuencia de la expansión de las redes de comunicación mundiales que hacen del planeta un lugar más pequeño; para otros, ella refuerza las distancias o diferencias civilizatorias entre los distintos países. (Rivero, 2014, p. 87)

Al analizar todos estos aspectos podemos presenciar que la globalización es un fenómeno multidimensional. En este sentido, Coppelli (2018) afirma que la parte de mayor relevancia está relacionada con su aspecto económico. "Regularmente, cualquier otra forma o tipo de globalización, sea social, política u otra, termina siendo incorporada o subsumida en la variante económica." (p. 63) Teniendo en cuenta esto y considerando la economía como el aspecto que forma a los demás, en el ámbito político, la globalización ha transformado las dinámicas de poder y gobernanza a nivel internacional. "La tan mencionada globalización obliga a preguntarnos si debemos pensar en gobiernos con intercambios, o si debemos pensar los intercambios en una red global." (Parselis, 2021, p.135). Ha dado lugar a la emergencia de instituciones y organizaciones supranacionales, como la Organización de las Naciones Unidas (ONU), el Fondo Monetario Internacional (FMI) y la Organización Mundial del Comercio (OMC), que desempeñan un papel cada vez más importante en la regulación y la gestión de los asuntos globales.

Este período, comprendido fundamentalmente entre los años 1945 a 1973, se caracterizó por el desarrollo de instituciones de cooperación financiera y comercial, y por una importante expansión del comercio de manufacturas, todo acompañado de una propuesta de régimen económico global desarrollada por una serie de acuerdos, entre ellos, la Conferencia de Bretton Woods de 1944, que estableció el Fondo Monetario Internacional (FMI) y luego el Banco Mundial (BM). Sumado al alcance de la Conferencia de Bretton Woods, encontramos la adopción posterior, en 1947, del GATT, así como la propia Carta de las Naciones Unidas, en donde se señala como uno de sus propósitos, la solución de problemas de carácter económico. (Coppelli, 2018, p.63)

Sin embargo, también ha generado tensiones y conflictos entre los Estados nacionales y las instituciones internacionales, especialmente en lo que respecta a la soberanía, los derechos

humanos y el desarrollo sostenible. Por consiguiente, el impacto más inmediato de la globalización es la disminución de la autonomía y soberanía de los Estados para actuar libremente, transfiriendo decisiones a organizaciones internacionales (Coppelli, 2018).

2.12 La tecnología como motor de la globalización

Recapitulando, la globalización se refiere al proceso de integración y conexión creciente entre los diferentes países y culturas del mundo, impulsado por el comercio, la inversión, el flujo de información y la migración. En este sentido, la globalización tecnológica juega un papel fundamental, pues, es un fenómeno que ha transformado profundamente las sociedades contemporáneas, moldeando la manera en que interactuamos, trabajamos y vivimos. Para Rivero (2014) la globalización se genera dentro de lo que se conoce como la sociedad de la información, todo esto gracias a transformaciones tecnológicas vinculadas a los nuevos tratamientos de informática.

Esto significa que la sociedad global ha sido transformada a causa de la información que se produce y se transmite entre los individuos y grupos, modificando las formas culturales, los modos de comprender e interpretar y los principios y valores con los que actuamos (Avendaño y Guacaneme, 2016, p. 199)

Herramientas como las bases de datos digitales, los cursos en línea (MOOCs) y las plataformas de colaboración han democratizado el acceso a la educación y la investigación. Esto ha permitido que el conocimiento circule más libremente, impulsando el desarrollo y la innovación en todo el mundo. La tecnología, en este contexto, ha jugado un papel crucial al permitir y acelerar estas interacciones. Desde la invención del telégrafo en el siglo XIX hasta el desarrollo de internet en el siglo XX, cada avance tecnológico ha reducido las barreras facilitando una mayor interconexión global.

La revolución digital, encabezada por internet y las telecomunicaciones móviles, ha transformado radicalmente la comunicación. Según Rivero (2021) "se estructura gracias a la digitalización de los diferentes medios, los cuales terminan por entretorsejarse por medio de la Internet, creando así una red multimediática que le da a la comunicación su carácter global, aunque ésta no sea global en sí misma." (p. 50) Plataformas como redes sociales, correo electrónico y videoconferencias permiten una interacción instantánea y constante entre personas de diferentes partes del mundo. Esto no solo facilita el intercambio de ideas y culturas, sino que también permite a las empresas operar a nivel global con una eficiencia sin precedentes. "De esta forma, rompen ahora las barreras geográficas y llegan a otros

mercados a través de internet, permitiendo que consumidores a muchos kilómetros de distancias de donde se encuentran, puedan adquirir sus productos a cualquier hora” (Rivero, 2014, p. 91)

La tecnología ha sido un catalizador para la globalización económica. El comercio electrónico ha derribado barreras físicas, permitiendo a las empresas vender productos y servicios a nivel global. Actualmente, las grandes empresas, además, deben competir con compañías provenientes de otras regiones del mundo Coppelli (2018). Gigantes tecnológicos como Amazon, Alibaba y eBay han redefinido el comercio minorista, mientras que plataformas de servicios digitales como Uber y Airbnb han transformado sectores enteros de la economía. Si bien la globalización tecnológica ha generado un crecimiento económico significativo, también ha contribuido a la desigualdad. Las economías y empresas que pueden adaptarse rápidamente a las nuevas tecnologías tienden a prosperar, mientras que aquellas que no pueden quedan rezagadas. Este fenómeno ha creado brechas tanto entre países como dentro de ellos.

Y no es que la globalización sea negativa en todos los sentidos, ya que trae consigo exigencias válidas para las escuelas como el uso adecuado e inteligente de las tecnologías, el desarrollo de los avances científicos, la dinámica de la sociedad del conocimiento, la virtualidad como lugar para la movilización de los saberes, el uso racional de la información, entre otras. Pero también es cierto que como constructo complejo y ambiguo ha sido utilizado para validar un proyecto económico con consecuencias nefastas para millones de personas que han quedado excluidas de toda estrategia (Avendaño & Guacaneme, 2016, p. 192).

La rápida evolución tecnológica plantea desafíos regulatorios y éticos. La privacidad, la seguridad de los datos y el monopolio de grandes empresas tecnológicas son temas que requieren una atención global coordinada para garantizar que la tecnología beneficie a la sociedad en su conjunto. Asegurar que los beneficios de la globalización tecnológica se distribuyan equitativamente es crucial. Esto implica cerrar la brecha digital, proporcionando acceso a la tecnología y la educación digital a comunidades desfavorecidas y regiones en desarrollo.

La tecnología también debe alinearse con objetivos de sostenibilidad. Esto implica desarrollar tecnologías que minimicen el impacto ambiental y promuevan prácticas sostenibles a nivel global. La globalización tecnológica ha revolucionado el mundo en múltiples dimensiones, desde la forma en que nos comunicamos hasta cómo hacemos negocios y compartimos conocimiento. Si bien ha traído numerosos beneficios, también ha planteado desafíos

significativos que deben ser abordados. El futuro de la globalización tecnológica dependerá de nuestra capacidad para gestionar estos desafíos de manera equitativa y sostenible, asegurando que todos puedan beneficiarse de esta transformación global.

2.13 La videojuegos en la era de la globalización

El origen de los videojuegos es un tema fascinante, que se remonta al periodo posterior a la Segunda Guerra Mundial, específicamente durante la Guerra Fría. En este contexto, los videojuegos nacieron, entre otras cosas, como una forma de simular conflictos bélicos entre potencias o crear escenarios para generar aprendizajes estratégicos. Un ejemplo notable es *Tennis for Two* (1958), considerado uno de los primeros videojuegos, creado por William Higinbotham, un ingeniero y físico que trabajó en el Proyecto Manhattan, donde contribuyó al desarrollo de dispositivos electrónicos para la creación de la bomba atómica (Ramirez, 2021). Este origen subraya la capacidad de los videojuegos como herramientas lúdicas para crear experiencias de aprendizaje que pueden enriquecer el intelecto humano, permitiendo la simulación de escenarios futuros y el desarrollo de soluciones innovadoras en un contexto globalizado. En contraste, en la Unión Soviética, los videojuegos no se centraron en la competencia a través de sistemas de puntuación, sino que reflejaron la lógica de su contexto socioeconómico, promoviendo el patriotismo comunista, el trabajo cooperativo y el esfuerzo colectivo. Estos videojuegos buscaban enseñar habilidades como la coordinación, la velocidad y el pensamiento crítico (Ramirez, 2021). Así, los videojuegos, dependiendo de su propósito y diseño, pueden servir como potentes herramientas para la educación y la formación, ofreciendo nuevas perspectivas y capacidades en la era globalizada.

La globalización ha permitido a la industria de los videojuegos expandirse más allá de las fronteras nacionales, creando un mercado global. Sin duda, en este mercado los líderes indiscutibles son los productos japoneses y estadounidenses, empresas como *Nintendo*, *Sony* y *Microsoft* han podido distribuir sus productos en casi todos los rincones del mundo. "Un breve recorrido por la historia del videojuego nos demuestra una profunda integración entre los negocios, tecnologías y culturas japonesa y estadounidense." (Ramirez, 2021, p. 146). Esta expansión ha sido facilitada por avances tecnológicos en internet y logística, permitiendo que los videojuegos lleguen a una audiencia global. "Para cuando arrancan los sesenta, Estados Unidos ya es la primera potencia mundial en investigación informática y desarrollo de ordenadores en laboratorios universitarios." (Ramirez, 2021, p.154). Japón a pesar de estar atravesando las consecuencias de la guerra rápidamente entiende las dinámicas de la industria del conocimiento y establece un relación de importación/exportación de licencias tecnológicas y bienes capitales con Estados Unidos (Ramirez, 2021).

La PlayStation de Sony, lanzada en todo el mundo entre 1994 y 1995, supone una ruptura sin precedentes de las barreras que aún mantenían al videojuego en la periferia de la cultura popular. (Ramirez, 2021, p. 156)

La globalización ha permitido la creación y distribución de videojuegos que reflejan diversas culturas. Juegos como *Assassin 's Creed* y *The Witcher* incorporan elementos históricos y culturales de diferentes regiones, lo que no solo enriquece la narrativa del juego, sino que también educa a los jugadores sobre diferentes culturas. Además, los estudios de desarrollo de videojuegos ahora tienen equipos internacionales, lo que facilita la inclusión de perspectivas multiculturales en el diseño y desarrollo de juegos. Esto ha dado lugar a nuevas narrativas en el videojuego, por ejemplo, las narrativas indígenas Ramirez (2021):

Otro ejemplo de notable interés es 1814: La Rebelión del Cusco, un proyecto históricoeducativo del equipo de desarrollo e investigación Grupo Avatar, de la Pontificia Universidad Católica del Perú, para conmemorar el bicentenario de la independencia del país. Se trata de un juego de estrategia en perspectiva isométrica que nos permite formar parte de la rebelión desde el punto de vista de personajes históricos, como los hermanos Angulo o el cacique Mateo Pumacahua. (p. 329)

Estas nuevas narrativas ofrecen una ventana única hacia las culturas y tradiciones de los pueblos originarios, permitiendo a los jugadores experimentar y comprender sus historias, mitologías y valores de una manera interactiva y envolvente. Estos juegos no solo sirven como entretenimiento, sino también como herramientas educativas que promueven la conservación y el respeto por las culturas indígenas. Al integrar lenguas, arte y música autóctonas, estos videojuegos ayudan a preservar y revitalizar el patrimonio cultural, a menudo marginado en los medios convencionales. Además, proporcionan una plataforma para que las comunidades indígenas cuenten sus propias historias, fortaleciendo su identidad y fomentando el diálogo intercultural.

Además, existe un campo específico para los videojuegos que buscan educar o persuadir, los serious games, o juegos serios, son una categoría de videojuegos diseñados no solo para entretener, sino también para educar, entrenar y concienciar sobre diversos temas. Estos juegos se utilizan en una amplia gama de campos, incluyendo la educación, la salud, el entrenamiento militar, la ciencia y la gestión empresarial. A través de la simulación y la interacción, los serious games permiten a los usuarios adquirir conocimientos y habilidades de manera práctica y atractiva, mejorando la retención y comprensión de información

compleja. Al incorporar elementos lúdicos en contextos serios, estos juegos facilitan un aprendizaje activo y motivador, promoviendo el pensamiento crítico y la resolución de problemas en situaciones del mundo real.

Los serious games conforman una categoría amplia que engloba, de forma general, todos aquellos títulos que supeditan las mecánicas de juego a la difusión de un mensaje que debe ser lo suficientemente obvio como para que el jugador-receptor lo interprete y cambie su postura inicial. Son, en definitiva, juegos persuasivos. La etiqueta admite una gran variedad de ejemplos, ya sean de índole militar como Maestro Táctico (AmnesiaGames, 2018), un juego bélico promovido por el Servicio Militar de Chile para animar a los jóvenes a inscribirse en el ejército, o de naturaleza educativa como 1811 y 1812 (Trojan Chicken, 2011), videojuegos basados en la independencia de Uruguay. En este sentido, es más conveniente huir de categorías estancas entre edutainment, persuasive games y newsgames, ya que en cierto modo todos los serious games incorporan un poco de cada una. (Ramirez, 2021, p. 328)

De este modo, la globalización ha facilitado la formación de comunidades gamer a nivel mundial. Plataformas en línea como Steam, Xbox Live y PlayStation Network permiten a los jugadores conectarse y jugar juntos, independientemente de su ubicación geográfica. Estas comunidades globales no solo comparten una pasión común por los videojuegos, sino que también intercambian ideas y culturas, creando una experiencia rica y diversa. Los videojuegos han promovido el intercambio lingüístico. Los jugadores a menudo interactúan con otros de diferentes partes del mundo, lo que les expone a nuevos idiomas.

A raíz del apogeo de lo que hoy llamamos juegos en línea, denominados comúnmente con el término inglés online, nuestra generación ha sido partícipe de los numerosos avances en cuanto a modalidades de jugabilidad se refiere, haciéndonos cambiar y amoldar nuestras perspectivas hacia el habitual uso del lenguaje desde un punto de vista interaccionista y social. (Morales, 2015, p. 2)

Esta interacción fomenta una mayor comprensión y tolerancia cultural, además de enriquecer la experiencia de juego. La forma en que las personas socializan ha cambiado. Las comunidades en línea proporcionan un espacio para que los jugadores se conecten, colaboren y compitan. Esta nueva dinámica social ha creado amistades y redes que trascienden las barreras geográficas tradicionales.

Hay que recordar, asimismo, que el lenguaje narrativo de los videojuegos se ha desarrollado de manera significativa, convirtiéndose en una forma única de contar historias. A diferencia de otros medios, los videojuegos ofrecen una interacción directa entre el jugador y el mundo narrativo, permitiendo una inmersión profunda y una participación activa en el desarrollo de la trama. “La nueva literatura, por ejemplo, viene marcada por una tendencia hacia técnicas como la fragmentación, la paradoja, la intertextualidad, la metaficción, la narración no lineal, la hipertextualidad, la interactividad del lector..., muchas de las cuales dan consistencia al lenguaje narrativo del videojuego.” (Ramirez, 2021, p. 149). Este lenguaje combina elementos visuales, sonoros y textuales para crear una experiencia envolvente. Los videojuegos utilizan mecánicas de juego y decisiones del jugador como herramientas narrativas, haciendo que la historia se sienta personalizada y dinámica. Además, la estructura no lineal de muchos juegos permite múltiples finales y caminos narrativos, enriqueciendo la rejugabilidad y ofreciendo una narrativa compleja y multifacética. Esta interacción única entre jugador y narrativa hace que los videojuegos sean una forma poderosa y emergente de contar historias en el siglo XXI.

El sujeto moderno implosiona, las identidades sólidas se vuelven líquidas, las antiguas fronteras entre alta cultura y cultura de masas se desvanecen, las viejas formas narrativas se transforman, el juego electrónico se convierte en una necesidad del hombre posmoderno... y pronto, en una nueva y lucrativa fuente de negocio para la sociedad posfordista. (Ramirez, 2021, p. 149)

La globalización ha transformado la industria de los videojuegos y la comunidad gamer de maneras profundas y diversas. Ha permitido la expansión del mercado, la diversificación cultural y la creación de comunidades globales. Sin embargo, también ha planteado desafíos que deben ser abordados para asegurar una industria de videojuegos inclusiva, accesible y regulada adecuadamente. En última instancia, la intersección de la globalización, los videojuegos y los gamers continúa evolucionando, prometiendo nuevas oportunidades y retos para el futuro.

2.14 La cultura interconectada de los *gamers*

Al principio, las formas de entretenimiento eran bastante sencillas, bastaba con observar la naturaleza para lograrlo. Posteriormente con esta observación era posible interpretar la realidad y encontrar diferentes maneras de enfrentarla mediante juegos simples o más complejos como el ajedrez, por ejemplo. Dada la infinita capacidad creativa del ser humano, estos métodos evolucionaron hasta alcanzar la sofisticación actual, donde disfrutamos del entretenimiento a través de dispositivos mecánicos y electrónicos. Este fenómeno es, en sí

mismo, digno de estudio, representando una característica distintiva de los humanos: nuestra habilidad para encontrar entretenimiento en la interacción con máquinas.

Con esta nueva relación hombre-máquina que se perfecciona en los laboratorios del MIT, Brookhaven, Cambridge, Stanford e IBM, se satisface la necesidad de romper con los valores establecidos. (Ramirez, 2021, p. 149)

Los videojuegos que se gestaron en los albores de los años 60 comenzaron de manera muy simple; sin embargo, en la actualidad, han experimentado una evolución notable. Antes, jugar un videojuego solía ser una experiencia individual que, con el advenimiento de los arcades, gradualmente se transformó en una actividad colectiva donde los jóvenes se congregaban.

La popularización de los Videojuegos, primero, durante los 80, a través de los salones de arcades y las primeras consolas caseras, y en los 90 con la masificación de los computadores personales y teléfonos celulares, hacen innegable el impacto que este medio tiene en la conformación de la identidad y los procesos de sociabilización, siendo sólo comparable al impacto de la televisión. (Castro, 2010, p. 34)

A pesar de ello, esta experiencia dista mucho de lo que vivimos hoy en día. El surgimiento del modo multijugador ha introducido nuevas dinámicas en el mundo de los videojuegos, permitiendo una interconexión sin precedentes. Esta conectividad global es radicalmente diferente a encontrarse con un vecino del barrio; constituye una experiencia única que facilita el encuentro con personas de diversas culturas y proporciona una visión de un nuevo mundo donde, gracias a la tecnología y, especialmente, a internet, todos estamos interconectados. Para Mufwene (2010) citado por Castañeda (2017) la globalización económica y la difusión de una lengua no es algo nuevo. Lo sorprendente es la velocidad y escala que ha alcanzado.

Internet ha sido el catalizador de una transformación cultural. "La principal causa de esta identidad-mutación es la adopción de Internet a los aspectos cotidianos de la vida." (Castro, 2010, p.31). En la actualidad, las reuniones en servidores de juego son habituales. Desde sus inicios, con el crecimiento y desarrollo de internet, surgió un nuevo universo de redes sociales, donde la juventud desempeñó un papel central al adoptar con entusiasmo estas nuevas formas de identidad y relaciones sociales. De hecho, las generaciones que vivieron este cambio crecieron y evolucionaron junto con internet, adaptándose constantemente a las tendencias, modas y movimientos predominantes. Este proceso de adaptación continúa hasta nuestros días, demuestra la capacidad de las personas para seguir el ritmo de las transformaciones tecnológicas y culturales en curso.

Por otra parte quienes vivieron su infancia y adolescencia durante esta década, se han culturizado a través de la web, empleándola ya no como una mera herramienta de trabajo, sino como un lugar de encuentro con pares y de esparcimiento. Es por ello que la adopción de nuevas formas comunicacionales, para esta generación, tiene relación con la obtención de prestigio social. (Castro, 2010, p. 32)

Indudablemente, los cambios en el estilo de vida son radicales en la era digital, donde la conexión constante y la interacción continua con el mundo son la norma. Los adultos de generaciones anteriores a menudo tienen dificultades para comprender cómo los jóvenes adoptan y utilizan la tecnología con tanta facilidad, ya que el mundo que conocían era muy diferente; esto refleja una brecha generacional considerable. "En consecuencia la identidad digital de esta primera generación es altamente utilitaria, donde la adopción de nuevas prácticas está vinculada a necesidades productivas." (Castro, 2010, p.32). Estos cambios, además, han dado lugar a la aparición de nuevos tipos de empleo, así como a nuevas formas de hacer las cosas, lo que naturalmente conlleva una nueva perspectiva de la vida. En consecuencia, nos enfrentamos a la necesidad de redefinir la cultura en respuesta a estas diversas interacciones en un espacio virtual, lo que plantea la pregunta de si estas transformaciones pueden considerarse parte de una nueva cultura emergente.

Según la definición de la UNESCO, la cultura abarca "el conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales y afectivos que caracterizan a una sociedad o grupo social". Dentro de este contexto cultural, el internet, al igual que en la sociedad en general, alberga una diversidad de grupos, como es el caso de los *gamers*. Estos grupos comparten intereses y conocimientos comunes, siendo consumidores primarios del mismo contenido. La conexión de los juegos a internet los convierte en una parte inseparable de este entorno digital. A través de internet, es posible acceder a tutoriales sobre juegos, mejorar habilidades, participar en competencias, establecer y hacer crecer comunidades, así como también desarrollar y promover el comercio relacionado con los videojuegos.

Cuando un videojuego sale al mercado, no es solo una pieza de software lo que llega a las tiendas, sino un producto polivalente que genera campañas de publicidad, merchandising, conversaciones en redes sociales, análisis en prensa, gameplays comentados en YouTube, partidas retransmitidas por Twitch, material generado por los fans (artworks, machinima, memes, fanfics, cosplay, mods), competiciones entre jugadores profesionales, estudios académicos, y toda una serie de prácticas culturales que expanden cada vez más el concepto «videojuego». (Ramirez, 2021, p. 24)

Han surgido figuras destacadas, auténticos íconos, que gracias a plataformas como YouTube se han convertido en referentes para los jóvenes, moldeando sus estilos de vida e identidad. Este fenómeno es evidente en el caso de los youtubers, cuya influencia se extiende hasta Latinoamérica y más allá, dejando una huella profunda en la cultura juvenil de diversos países. Los jóvenes de estas generaciones han crecido inmersos en un ambiente globalizado, donde aspirar a convertirse en gamer o youtuber es visto como una profesión legítima.

Hace unos pocos meses, volvía de hacer la compra en el supermercado de mi barrio cuando, ya cerca de mi casa, el hijo (de unos 8 años) de una vecina que vive en el portal de al lado le iba diciendo a su madre que de mayor quería ser gamer. (Muriel, 2018, p. 20)

Todo esto nos lleva a reconocer que es inevitable que un movimiento de esta magnitud haya generado una subcultura propia.

El caso de los videojuegos de competición representa un ejemplo destacado del amplio potencial que subyace en el mundo de los videojuegos. “Desde el surgimiento de los llamados “Electronic Sports” o Esports los VDJ pasaron de ser una actividad solamente vinculada al ocio y al entretenimiento a poder ser un trabajo o un deporte.” (Sans, 2019, p. 175). Estos juegos congregan a multitudes de personas alrededor del globo, que, al igual que en los deportes físicos, se reúnen para competir a niveles profesionales. Desde los clásicos como EA Sports hasta los más recientes y populares como Fornite, estos eventos reúnen a una comunidad global en una sociedad virtual compartida. Un espacio en donde los usuarios han elegido adoptar y hacer suya la identidad *gamer*. Este entorno fomenta la interacción diaria entre sus miembros a través de diversos medios, creando lazos de amistad y compañerismo. La magnitud de esta comunidad es tal que ha dado lugar a competiciones organizadas por compañías en busca de beneficios económicos en este emergente mercado.

Considerando lo anterior, tenemos que la identidad *gamer* resulta ser una construcción multifacética que abarca tanto la pasión por los videojuegos como una serie de características y comportamientos compartidos entre los individuos que se identifican como tales. Esta identidad se forja a través de experiencias comunes, como el disfrute de juegos, la participación en comunidades en línea, y el uso de un lenguaje y una cultura específicos del ámbito *gamer*, ahora, además, gracias al mercado, cuentan con accesorios especializados, por ejemplo, teclados gamer, sillas gamer, ratón gamer, todos diseñados para mejorar la experiencia de juego, siguiendo a Muriel (2018): “Las cosas gamer dan cuenta de una

objetivación de una cultura asociada a la práctica de jugar videojuegos.” (p. 20). Los *gamers* a menudo encuentran un sentido de pertenencia en estos espacios, que pueden incluir desde foros y redes sociales hasta torneos y eventos en vivo. Además, la identidad *gamer* puede influir en otros aspectos de la vida personal y social, promoviendo habilidades como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la creatividad. Ser gamer es mucho más que jugar; es pertenecer a una comunidad global y dinámica que valora la interactividad, la diversión y la innovación.

Así, como la televisión, la radio, las editoriales de libros, el cine, entre otros, los videojuegos también comunican diversa información a una audiencia masiva en su carácter de industria cultural transnacional. (Ramirez, 2021, p. 47)

Además, este fenómeno no se limita únicamente al ámbito virtual, sino que trasciende al mundo real, demostrando el poder cultural que posee este grupo. Con la proliferación masiva de videojuegos en todas las esferas sociales y económicas, ahora basta con tener un teléfono celular para participar. Ya no es necesario contar con una consola de juegos potente para formar parte de esta comunidad, pues se ofrece la oportunidad de sumergirse en el mundo del multijugador global desde cualquier dispositivo. Un ejemplo destacado es el videojuego *Free Fire*, que goza de gran popularidad en Latinoamérica en la actualidad.

Esto nos lleva a pensar que, en el marco de la modernidad tardía, se ha creado un campo de lo posible en el que los videojuegos en particular, y la cultura digital en general, se postulan como una de las más genuinas manifestaciones de la cultura. (Muriel & Crawford, 2018, p. 145).

Este incremento en el número de usuarios ha llevado a que estos ambientes y grupos se manifiesten en la vida cotidiana, como en los entornos escolares, donde surgen grupos especializados y conocedores que se identifican como *gamers*, ya sea por su dominio del tema o por su lenguaje distintivo.

Al profundizar en este tema, encontramos que no solo los videojuegos han trascendido al mundo real, sino también el internet, el cual, como mencionamos anteriormente, es inseparable de los *gamers*. Gran parte de las palabras y jergas de diferentes países de Latinoamérica se han compartido gracias a memes. Castro (2010) refiriéndose al concepto de cultura online menciona “Ésta es compartida a través del mundo, independiente de las barreras sociales y geográficas. De ahí que el concepto de meme se haya popularizado entre distintas comunidades de Internet para definir cómo sus sub y micro culturas se organizan.” (p. 32) El humor ha evolucionado al igual que lo ha hecho la sociedad. Los memes son rápidos, simples pero efectivos, un reflejo más de la sociedad actual. Muchos no pueden

comprender estos nuevos métodos, y otros simplemente se confunden y no entienden, ya que es complicado para los usuarios fuera de Internet.

Nos encontramos ante la realidad de un mundo paralelo, un universo de simulación que se percibe de diversas maneras; para muchos, representa un adelanto del futuro. "La existencia en el espacio simbólico, entendido como un lugar sin existencia física, se ha interpretado como la culminación de un proceso histórico de disociación entre localidad y sociabilidad en la formación de la comunidad." (Samanez, 2017, p.41). Al igual que cualquier otra herramienta humana, los videojuegos pueden ser utilizados para explorar intereses y habilidades. En un mundo tecnológicamente avanzado, no es descabellado considerar la posibilidad de que en el futuro la mayoría de la población sea *gamer*. Sanchez (2017) señala este punto al examinar los alcances y la omnipresencia de la *videoludificación de los social*, es decir, la integración de los videojuegos en la realidad, por ejemplo, en la educación, habiendo demostrado su eficacia para desarrollar habilidades cognitivas y reflejos, aunque también es crucial reconocer su potencial como arma, desde ciertas perspectivas.

En particular, considero que este proceso de videoludificación de la realidad social es visible, entre otros, en las siguientes esferas: gamificación (el uso de elementos de juego —concretamente de videojuegos— aplicados a la educación, el trabajo, la terapia, la salud, los negocios o las relaciones sociales), la realidad virtual (la proliferación de dispositivos domésticos de realidad virtual gracias a los videojuegos), la realidad aumentada (con casos paradigmáticos como los de Pokémon GO, donde el espacio público se convierte en un campo de juego), las redes sociales (Twitter, Facebook, Instagram o Tinder, que tornan las relaciones sociales en una actividad que se asemeja a jugar a videojuegos en términos de logros y puntuaciones a través de una contabilidad de «likes», «followers», «alcances», «hitos», etc.), la producción de conocimiento (la existencia de wikis y prácticas de «acceso abierto» como parte de una cultura participativa —típica de prácticas videolúdicas—, pero también a través de la evaluación de publicaciones e investigaciones usando las lógicas del «factor de impacto», «acreditaciones», financiación basada en esquema competitivo y puntuaciones, y redes sociales académicas y profesionales gamificadas como Academia.edu, ResearchGate o LinkedIn), las relaciones comerciales (programas de fidelidad y control de patrones de consumo a través de sistemas de puntos, descuentos, regalos y distintivos), los medios de comunicación (noticias valoradas por números de clicks, visitas y rankings, junto con la posibilidad y fomento de la interactividad con su audiencia), la política (encuestas entendidas como listas de máxima puntuación, democracia participativa usando aplicaciones y páginas web, afiliaciones políticas que funcionan como clans en un MMOG, y un activismo de redes

sociales), la guerra (el uso de tecnología de inspiración videolúdica aplicada al campo militar como drones y robots que se manejan con interfaces y controles similares — sino idénticos como mandos de la Xbox— a los de los videojuegos). (Sanchez, 2017, p. 10)

Vivimos en un mundo donde las dinámicas de alcanzar logros, tan presentes en los videojuegos, se extienden a todos los ámbitos de nuestra vida cotidiana. Un ejemplo claro es la aplicación *Duolingo*, utilizada por millones de personas, que emplea estrategias similares a las de los videojuegos para enseñar idiomas de manera efectiva. Estas herramientas tienen el potencial de moldear nuestra realidad y transformar la forma en que abordamos diversas actividades. Sin embargo, el impacto final depende en gran medida de la dirección que les demos. Juegos famosos como *Grand theft auto* se utilizan como vehículos para la expresión de la libertad, mientras que otros están diseñados para la competencia.

La emergencia de esta cultura perfila muchas líneas de análisis en relación a las nuevas formas de manifestación de la agencia, el empoderamiento, el liberalismo y el individualismo, pero nos dice aún más sobre las emergentes formas de construcción de sentido, identidad y subjetividad en el mundo contemporáneo. (Muriel & Crawford, 2018, p. 146)

No obstante, también pueden ser instrumentos para la reflexión y para ofrecer nuevas perspectivas, como lo demuestra el fascinante caso del videojuego *This war of mine*, analizado por Sanchez (2017) en su investigación sobre los alcances de la *videoludificación de los social*. Este juego nos desafía a ponernos en los zapatos de un civil sobreviviente a la guerra, lo que puede generar visiones significativas en una sociedad inmersa en la cultura de la simulación. Estos juegos tienen el poder de transmitir emociones profundas, potencialmente contribuyendo a una sociedad más cohesionada. Si utilizamos todas estas herramientas con una mirada reflexiva y adecuada, podemos aspirar a construir una sociedad mejor y más empática. Por esta razón, estamos de acuerdo con el término *juego de concientización* propuesto por Castro (2010):

Finalmente, se propone el término “Juego de Concientización” (“Awareness Game”) en lugar de Juego Persuasivo, por tratarse de un concepto que reconoce la libertad del jugador de conformar su propio juicio y libera al Juego de la carga de ser causante de un cambio en la estructura del jugador, pasando a ser un detonante. (p. 42)

Las diferencias culturales son esenciales para cada comunidad, sin embargo, dado que la interconexión ha alcanzado niveles sin precedentes, es beneficioso empezar a crear una conciencia colectiva. Por supuesto, cada persona mantiene su diversidad, tal como ocurre en una familia, donde siempre existen diferencias entre hermanos. En este contexto, es relevante pensar en términos de videojuegos que promuevan la conciencia interplanetaria.

La globalización puede ser un abismo para la cultura —cuyo fondo aún no logramos vislumbrar—, pero se trata desde luego de uno muy cautivador. El hombre anhela ser global. La gente, a menudo a pesar de la voluntad de sus gobiernos, quiere formar parte de la globalización, pero quiere hacerlo manteniendo viva su identidad cultural, ya de por sí una confluencia de culturas autóctonas y foráneas. ¿Acaso son incompatibles ambas posturas? (Ramirez, 2021, p. 141)

Un ejemplo de esta forma de impulsar esta conciencia interplanetaria se encuentra en el portal web Scratch, analizado por Hernández y Dezuanni (2012). Este portal se ha utilizado como un medio de alfabetización digital que integra aspectos de programación para la creación de videojuegos, arte interactivo, historias animadas y música, todo desde un enfoque que promueve la colaboración intercultural. Según los autores, "la cuestión es convertir estos espacios de los nuevos medios en una versión de la alfabetización digital que dote a los jóvenes de experiencias útiles para cuestionar representaciones injustas y despectivas, y para eliminar los procesos de otredad" (p. 61). En esta plataforma, el objetivo es fomentar el entendimiento mutuo y el respeto por la diversidad cultural, destacando la importancia del aprendizaje entre culturas en un entorno que antes hubiera sido imposible.

En los contextos digitales, los procesos de representación son complejos. Los medios sociales proporcionan posibilidades de representación a los individuos para con ellos mismos y para interactuar con otros de una forma que no es accesible fuera del contexto virtual. Por ejemplo, los usuarios pueden conocer a personas con las que no interactuarían fuera de ese contexto, lo que proporciona una dinámica para formas de interacción potencialmente nuevas y más democráticas. (p. 61)

Considerando todo lo anterior, resulta innegable reconocer que la cultura gamer cumple con todos los aspectos necesarios para ser considerada como tal. Además, no se trata de una cultura estática, sino que está destinada a evolucionar junto con el progreso continuo del mundo tecnológico, siempre y cuando este avance siga un curso adecuado. Es por esto que estudiar estos grupos se vuelve prioritario. El lenguaje utilizado por los gamers, como hemos mencionado anteriormente, constituye un dialecto especializado compartido por esta

comunidad. El lenguaje es un aspecto fundamental que define una cultura, ya que ciertos términos son exclusivos de ese grupo y brindan una identidad distintiva. En muchos casos, encontramos anécdotas de padres que no logran comprender a sus hijos debido a los términos específicos que surgen en internet y en los videojuegos. Del mismo modo, hay profesores en el aula que escuchan a sus alumnos emplear este lenguaje en sus conversaciones cotidianas. Finalmente, terminaremos este apartado con la definición que de Sanchez (2017) de cultura del videojuego:

Antes de entrar de lleno en la cuestión de la videoludificación de lo social, he aquí una definición práctica de la cultura del videojuego como la institucionalización de las prácticas, experiencias y significados asociados al videojuego en la sociedad contemporánea, lo que sitúa a los videojuegos y la acción de jugarlos como una parte cada vez más importante de nuestro imaginario social. (p. 42)

2.15 La cultura gamer en la ciudad de Cuenca - Ecuador y sus Comunidades

2.15.1 La comunidad de Super Smash Bros

La comunidad de Super Smash Bros. Ultimate (desde ahora solo *Smash*) se basa en el videojuego del mismo nombre donde su universo se comparte tanto online como offline, donde jugadores de todo el globo se reúnen para luchar en este *fighting game*. El lanzamiento de este videojuego se dio en el año 2018, por parte de la empresa Nintendo, iniciando esta gran comunidad que se mantiene hasta nuestras fechas. Ha reunido una gran base de fanáticos, tanto casuales como profesionales. El juego es conocido por su gran variedad de personajes a la hora de la selección de los mismos, permitiendo una diversidad atrayente en el *gameplay*. Además de poseer personajes característicos de Nintendo, como Mario o Link, cuenta con personajes invitados de otros populares videojuegos como Cloud Strife de la saga *Final Fantasy* o Joker de la saga *Persona*. Esta multiplicidad es la que ha mantenido viva a la comunidad, tanto casual como profesional. Con referencia a esto último, la comunidad continua activa a través de torneos presenciales u *online* que invitan a todos los jugadores del mundo a participar. Uno de los más populares fue el EVO (Evolution Championship Series), torneo que estuvo patrocinado por la misma Nintendo hace algunos años, permitiendo un gran ambiente para las batallas y la camaradería entre los jugadores, no solo por *Smash*, sino también por otras sagas de videojuegos mundialmente conocidas como *Mortal Kombat* o *Dragon Ball FighterZ*. Después de que el torneo quitara a *Smash* de su competencia, la comunidad opto por crear sus propios torneos fuera de la misma. Así surgen una infinidad de torneos tanto presenciales como en línea, como el *CoinBox*, *Smash Factor*

y, por su puesto, el Club Smash Bros. Cuenca. Aparece como una comunidad formada en nuestra ciudad con el fin de reunir a los jugadores, tanto casuales como profesionales, en torneos presenciales. Estos torneos, basados en el EVO y en los otros populares torneos del videojuego, cuentan con la misma modalidad de batallas, con características que van de la siguiente manera: 1 jugador contra 1 jugador, con uso de 3 *estocks*, sin *items*, uso de escenarios legales y sin *jazards* activados. Estos torneos se realizan cada dos semanas los sábados en la tarde, con una tabla de posiciones que se establece por los puntos que se obtienen al ganar en las batallas. Los jugadores varían tanto en edad como en número, estableciendo una cifra que se intercala entre los 24 a 36 jugadores, con edades que van desde los 13 años hasta los 46. El uso de los anglicismos está sumamente marcado en el diálogo casual de los jugadores con respecto al juego, lo que nos permitió la recolección de los mismos en nuestra investigación.

2.15.2 La comunidad de Minecraft

Al hablar de la comunidad de Minecraft, debemos hacer referencia a las comunidades online de los videojuegos. Estas comunidades, como lo dice su nombre, centran su interacción en el ámbito del videojuego a través de la red. El uso del Internet permite que jugadores de distintas partes del mundo puedan jugar en un solo grupo establecido desde el propio videojuego. Por consiguiente, no es necesario que los jugadores se reúnan de forma presencial con otros jugadores, pues lo único que necesitan es el videojuego con una conexión a la red, dentro de un *server* para interactuar con otros jugadores. Es de esta manera como se crea la comunidad *online* de Minecraft. Este popular videojuego aparece en 2011, siendo un furor en los videojugadores de ese año y manteniéndose vigente hasta nuestra actualidad. Minecraft es conocido por sus mecánicas, que permiten explotar la creatividad de los *gamers* con la posibilidad de *craftear* casi cualquier cosa dentro del juego. Así mismo, la exploración es fundamental con el fin de conseguir materiales de mejora para los jugadores e incluso el videojuego invita a realizarla con su mapa casi infinito, con diferentes biomas a descubrir. Por ende, la colaboración se vuelve un elemento importante, pues permite avanzar de forma más rápida y más sencilla dentro del juego. Además, el *pe ve pe* también se encuentra presente dentro de Minecraft, a través de *servers* que permiten este modo de juego en diversos mapas, creados por la comunidad. Es entonces cuando surgen las comunidades online antes mencionadas que permiten reunir a jugadores en un mismo mundo, tanto en la búsqueda de colaboración como en la búsqueda de enfrentamientos. Así encontramos las diversas comunidades de Minecraft en Cuenca, dentro de los *servers* ya mencionados. Estas varían de participantes en cada uno y existen varias de ellas en la ciudad. Cabe resaltar que dentro de estas comunidades en línea es normal encontrar a jugadores de otras partes del

mundo, es bastante inusual encontrar a usuarios de una misma ciudad dentro de un solo servidor. Con respecto a la que nosotros encontramos, son una variedad que va desde los 5 a los 12 jugadores, de edades entre 19 a 27 años. Al igual que la comunidad de Smash, el uso de los anglicismos nos permitió seleccionarla para nuestra investigación.

2.15.3 Comunidad de *Roblox*

La comunidad de Roblox es un vibrante y diverso ecosistema en línea que reúne a millones de usuarios de todas las edades y de todo el mundo. Esta plataforma no solo permite a los jugadores disfrutar de una vasta variedad de juegos creados por otros usuarios, sino que también fomenta la creatividad y la colaboración al proporcionar herramientas para diseñar y desarrollar juegos propios. Los jugadores de *Roblox* se organizan en grupos, participan en eventos y competencias, y comparten sus experiencias a través de foros y redes sociales, creando un sentido de pertenencia y camaradería. Además, la comunidad se caracteriza por su inclusividad y apoyo mutuo, ya que los más experimentados a menudo guían a los nuevos en el aprendizaje de habilidades de programación y diseño. Fácilmente en un servidor se pueden reunir personajes de diferentes partes del mundo. Cuenca no es la excepción y son los más pequeños los que han sido partícipes de una nueva comunidad emergente en Roblox. Es en las escuelas donde el videojuego *Roblox* goza de cierta fama, lo que permite que los usuarios se acerquen, el rango de edad va de los 7 años en adelante. La información se comparte presencialmente para luego pasar al ámbito virtual y posteriormente compartir las experiencias, además, en las escuelas, es decir, en el ámbito real, en donde incluso en la parte exterior de las instituciones ya se comercializa con los personajes de dicho juego.

Capítulo III

3.1 Metodología

Para este trabajo de investigación sociolingüística seleccionamos como base la metodología que se emplea en el Diccionario del Lenguaje Juvenil (Villavicencio, 2021). Lo anterior conjuntamente con la etnografía como método para la recolección de los datos. Así, debemos comprender lo que es la etnografía. Este concepto tiene una diversidad de significados para distintos autores. Para Restrepo (2018), "la etnografía se puede definir como la descripción de lo que una gente hace desde la perspectiva de la misma gente" (p.26). Según el *Diccionario de lingüística on line* la etnografía es un método de investigación que tiene presente algunas características:

- a) El investigador comienza su trabajo con la etapa denominada observación participante.
- b) Los datos analizados proceden siempre de discursos o interacciones reales.
- c) El investigador recoge los datos de manera naturalística.
- d) El tratamiento

posterior de los datos se realiza a través del análisis cualitativo de los mismos (párr.1).

Para de Tezanos (1988), la etnografía es un trabajo de campo en el que el "[...] eje fundamental la observación, pues éste es el instrumento por excelencia para aprehender la totalidad de lo social que se manifiesta en la experiencia" (p.8). Finalmente, y con la revisión de estos autores, comprendemos que la etnografía es un método de investigación cualitativo, dentro de las ciencias sociales, que busca estudiar y comprender las culturas y comunidades desde su seno. Para lograr lo anterior, el investigador busca insertarse en el entorno que desee estudiar, con el fin de observar de manera directa y detallada los comportamientos, las prácticas y los valores de los individuos en su contexto natural.

Con relación a la recolección de datos, cabe mencionar que las prácticas realizadas en el curso de sociolingüística sobre el lenguaje de la comunidad *gamer* de Cuenca, Ecuador, en el curso de sociolingüística, serán de ayuda en la creación del presente corpus para el estudio, además de añadir las nuevas comunidades. Así, nos adentramos en las diversas comunidades de videojuegos para la recolección de los términos referidos. Para lo dispuesto, iniciamos con una observación participante que permitió generar diálogos informales a través de la participación en el videojuego seleccionado, con el fin de recolectar los términos españolizados y los anglicismos utilizados dentro de la comunidad. Para estos fines, utilizamos nuestros teléfonos celulares como el recurso principal, con los cuales se procedió a grabar y a tomar nota de las interacciones entre los video jugadores. De la misma manera con nuestros computadores, con los cuales nos adentramos en las comunidades *online* de los juegos. Esto también requirió de otros instrumentos como los auriculares y los micrófonos para la interacción dentro de los videojuegos o de las aplicaciones de chat por voz, como Discord. Asimismo, se procedió a realizar entrevistas semiestructuradas, que contaban con preguntas preestablecidas y que nos permitieron explorar temas adicionales según las respuestas de nuestros entrevistados. Estas fueron aplicadas después de la recolección de estos términos, esto para establecer los significados de los mismos dentro del contexto establecido del videojuego. Nuestro método de análisis mezcla lo cualitativo con lo cuantitativo. Por un lado, el análisis cualitativo nos facilita diferencias los términos que para el oyente pueden crear confusión debido a que no se encuentra dentro de la misma comunidad de habla, como llega a pasar con los anglicismos. De esa manera, el análisis desde el contexto comunicativo permitió comprender el significado correcto de los términos mencionados. Por otro lado, con el análisis cuantitativo se favoreció la clasificación en la familia léxica (sujeto, verbo, adjetivo, adverbio) o locuciones de cada término. Finalmente, concretamos la estructura léxico-semántica que, de la misma manera, será tomada del

Diccionario del Lenguaje Juvenil (Villavicencio, 2021) con respecto al orden de la macroestructura y de la microestructura que utilizamos para establecer el orden en nuestro glosario. Ejemplo:

ítem

m. (tribus urbanas) Objeto del juego. Proviene de la palabra inglesa *item*, artículo. ♦
Desactiva los ÍTEMS, con esos no hay como jugar a gusto.

Capítulo IV

4.1 Análisis y discusión

Para nuestro análisis de los resultados presentamos la siguiente tabla con los términos recolectados procedentes de cada comunidad de videojuego (Comunidad de *Smash*, comunidad de *Minecraft* y comunidad de *Roblox*), así como los términos generales encontrados en las mismas.

Tabla 1: Términos recolectados en total.

Comunidades	<i>Smash</i>	<i>Minecraft</i>	<i>Roblox</i>	Términos generales
Número de términos				
1.	Amistosos	Anfitrión	Ascendencia	Apdeid
2.	Best of tri	Aefeca	Chad	Abandonwer
3.	Bi	Bos	Descendencia	Aimbot
4.	Bufear	Bug	Estoy en mi prime	Arena
5.	Club	Buildear	Esquibidi toilet	Bait
6.	Counterpic	Craftear	Es de chil	Banear
7.	Dobles	Cubo	Evade	Campear
8.	Eirdosh	Drop	Giga chad	Carrear
9.	Endig lag	Efe efe	Go go go	Deelece
10.	Esmash atac	Equispe	Lucksmaxing	Efe
11.	Estoc	Farmear	Más de mil de aura	Espamear
12.	Estunear	Guanquear	Mewing	Esquils
13.	Ful job	Lutear	Obi	Esquin

14.	Grab	Mob	Potaxie	Flamear
15.	Huiners	O pe	Puchaina	Fri tu pley
16.	Insano	Pei tu huin	Rainbou friends	Freindli fair
17.	Intangible	Quiquear	Salsaeo	Futis
18.	Jitbox	Respaunear	Sigma	Geimer tag
19.	Jurtbox	Tepearse		Goti
20.	Lusers	Tradear		Huel pleyed
21.	Mein			In geim
22.	Mubset			Item
23.	Reta			Jaiscor
24.	Rodar			Jandicap
25.	Short jop			Jetshot
26.	Tilt			Levear/Levelear
27.	Tristoquear			Lore
28.	Tru combo			Manco, ca
29.	Yap			Mula
30.				Nerfear
31.				Non rer
32.				Nub
33.				Pegi
34.				Pe ve e

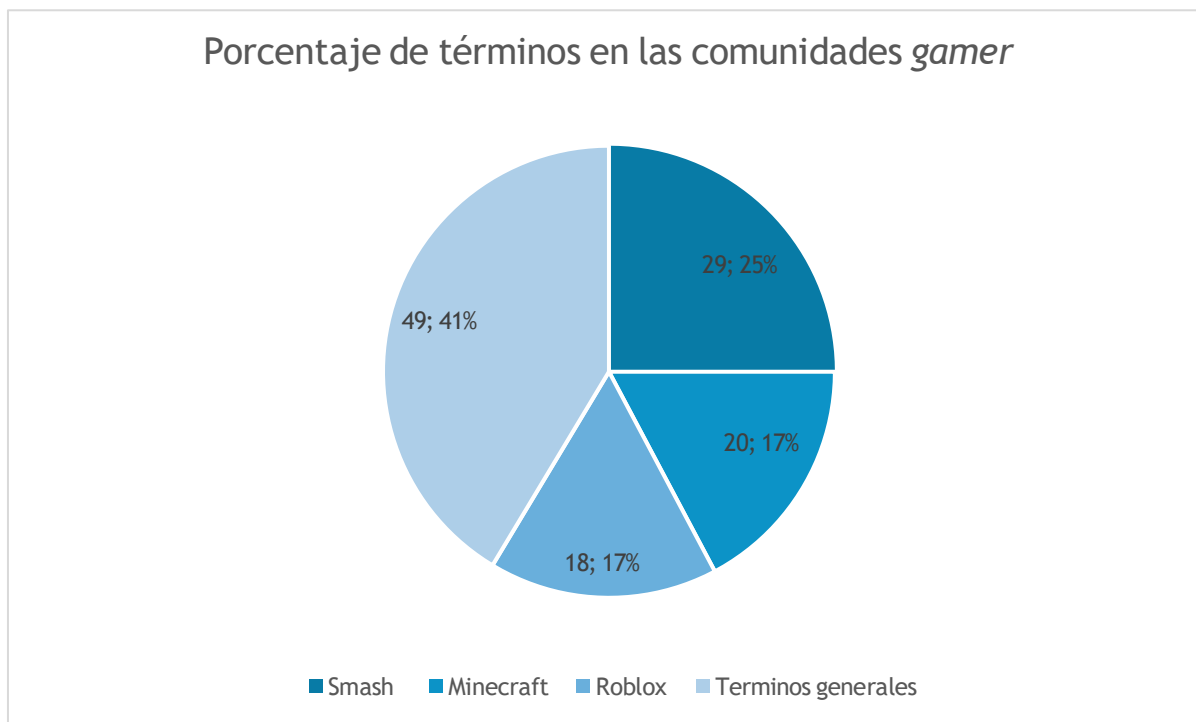
35.				Pe ve pe
36.				Reig cuit
37.				Rushear
38.				Salvada
39.				Suport
40.				Tanque
41.				Tauntear
42.				Tirt list
43.				Traijard
44.				Triple a
45.				Ultimeit
46.				Versus
47.				Vi ar
48.				Yi yi
49.				Yi yi izi

Fuente: Elaboración propia

Esto con el fin de señalar las diferencias entre los términos referidos, así como los términos generales que se encontraron entre las diferentes comunidades de videojuegos. Denominamos "Términos Generales" a los términos que se incorporan dentro de las comunidades escogidas, estos con el mismo significante y significado en cada uno. Es decir, se observó que se encuentran integrados en el léxico de cada comunidad de los videojuegos seleccionados y que en cada una son comprendidos de la misma manera. Se demuestra entonces que, aunque existen diferentes comunidades específicas para los videojuegos, existe una comunidad general en la los términos interactúan entre sí. Además, señalamos el número de términos en conjunto, con una cantidad de 119 totales. Presentamos el siguiente

gráfico con los porcentajes de los términos recolectados dentro de las diferentes comunidades:

Figura 1: Porcentaje de términos en las comunidades gamer



Fuente: Elaboración propia

De esta cantidad, se dividen de la siguiente manera: Comunidad de *Smash* con 29 términos (25%), Comunidad de *Minecraft* con 20 términos (17%), Comunidad de *Roblox* con 18 términos (17%) y, finalmente, los términos generales con 49 términos (41%). Observamos entonces que los términos generales son los que se encuentran con un mayor número de datos, seguido de la comunidad de *Smash*, la de *Minecraft* y, finalmente, la de *Roblox*.

Ahora, con los términos señalados debemos destacar la influencia de los videojuegos y, con ello, la influencia de la globalización en cuanto a tecnologías y medios de comunicación como parte central del habla juvenil. Las interacciones dentro de estas plataformas se encuentran plagadas del uso de los anglicismos. De este modo el contacto, tanto indirecto como directo, entre diversas lenguas enriquece nuestro léxico a través de las nuevas tecnologías. Así, el habla juvenil cuenta con este tipo de contacto en aumento y la lengua que domina este contacto sin duda es el inglés (Danbolt, 2007).

4.1.1 Anglicismos y sus derivaciones

La derivación verbal surge como una adaptación de estos nuevos contactos en nuestra lengua con respecto a los préstamos que tomamos del inglés. Así, encontramos diversos anglicismos asimilados, traducciones literales, derivaciones, entre otros. La siguiente tabla comprende todos los anglicismos recolectados:

Tabla 2: clasificación de anglicismos

Número	Comunidad	Términos
1.	Smash	Best of tri
2.		Bi
3.		Bufear
4.		Counterpic
5.		Eirdosh
6.		Ending lag
7.		Esmash atac
8.		Estoc
9.		Estunear
10.		Ful job
11.		Grab
12.		Huiners
13.		Jitbox
14.		Jurtbox
15.		Lusers
16.		Mein
17.		Mubset

18.		Shor job
19.		Tristoquear
20.		Tru combo
21.		Yap
22.	Minecraft	Aefeca
23.		Bos
24.		Bug
25.		Buildear
26.		Craftear
27.		Drop
28.		Efe efe
29.		Equispe
30.		Farmear
31.		Guanquear
32.		Lutear
33.		Mob
34.		O pe
35.		Pei tu huin
36.		Quiquear
37.		Respaunear
38.		Tepearse
39.	Tradear	

40.	Roblox	Chad	
41.		Estoy en mi praim	
42.		Esquibidi toilet	
43.		Es de chil	
44.		Giga chad	
45.		Go go go	
46.		Lucksmxing	
47.		Mewing	
48.		Obi	
49.		Rainbou freinds	
50.		Sigma	
51.		Términos generales	Abandonwer
52.			Aimbot
53.	Bait		
54.	Banear		
55.	Campear		
56.	Carrear		
57.	Deelece		
58.	Efe		
59.	Espamear		
60.	Esquils		
61.	Esquin		

62.		Flamear
63.		Fri tu pley
64.		Freindli fair
65.		Futis
66.		Geimer tag
67.		Goti
68.		Huel pleyed
69.		In geim
70.		Item
71.		Jaiscor
72.		Jetshot
73.		Levelear
74.		Lore
75.		Nerfear
76.		Non rer
77.		Nub
78.		Pegi
79.		Pe ve e
80.		Pe ve pe
81.		Reig cuit
82.		Rushear
83.		Suport

84.		Tauntear
85.		Tirt list
86.		Traijard
87.		Ultimeit
88.		Versus
89.		Vi ar
90.		Yi yi
91.		Yi yi izi

Fuente: Elaboración propia

Entre los principales anglicismos podemos encontrar a los calcos formales, que son directamente traducidos desde el inglés, demostrando su asimilación en el español. Nosotros obtuvimos los que se indican en la siguiente tabla:

Tabla 3: clasificación de los calcos formales

Número	Comunidad	Términos	Significado
1.	Smash	Best of tri	Mejor de tres
2.		Bi	B. Botón con el mismo símbolo que se encuentra en el control del jugador
3.		Counterpic	Contra escoger, se entiende como seleccionar un personaje contrario.
4.		Eirdosh	Esquive aéreo
5.		Endin lag	Fin del retraso
6.		Esmash atac	Ataque aplastante

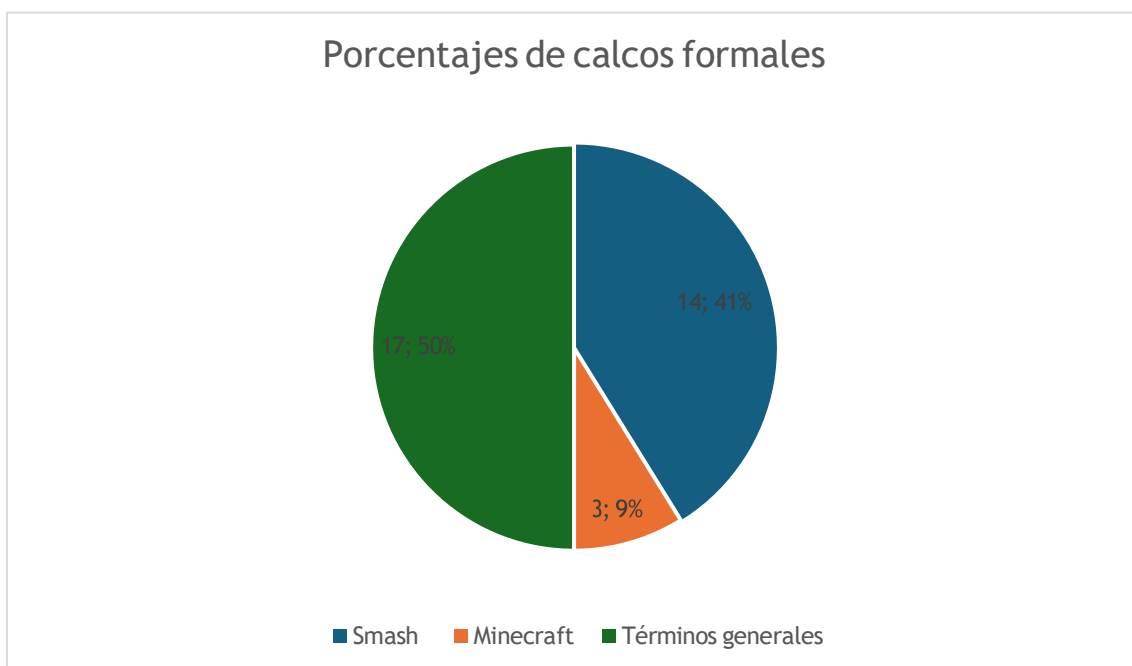
7.		Ful jop	Salto completo
8.		Grab	Agarrar
9.		Huiner	Ganador
10.		Lusers	Perdedor
11.		Mubset	Conjunto de movimientos
12.		Shor jop	Salto corto
13.		Tru combo	Combo verdadero
14.		Yap	Golpe
15.	Minecraft	Bos	Jefe
16.		Bug	Error
17.		Pei tu huin	Pagar para ganar
18.	Roblox	Go go go	Ir
19.	Términos generales	Apdeid	Actualizar
20.		Aimbot	Robot de apuntado
21.		Bait	Cebo
22.		Esquils	Habilidades
23.		Fri tu pley	Gratis para jugar
24.		Friendli fair	Fuego amigo
25.		Gamer tag	Etiqueta de jugador
26.		Huel pleyed	Bien jugado
27.		In geim	Dentro del juego
28.		Item	Articulo

29.		Jaiscore	Alta puntuación
30.		Jetshot	Tiro en la cabeza
31.		Non rare	Sin rareza
32.		Reig cuit	Abandonar por furia
33.		Suport	Apoyo
34.		Tir list	Lista de niveles
35.		Versus	Contra

Fuente: Elaboración propia

De esta tabla concluimos que, de un total de 119 términos, 34 de los mismos son traducciones literales de la lengua inglesa. De los términos por comunidad, *Smash* cuenta con la mayor cantidad de los mismos con un total de 14 términos (41%), de los 29 recolectados. Le sigue la comunidad de Minecraft con un total de 3 términos (9%), de 20. Finalmente, en los términos generales, contamos con 17 términos (50%), de sus 48 recolectados. Para una mejor comprensión de su magnitud, exponemos la siguiente grafica general de estos términos.

Figura 2: porcentajes de calcos formales



Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, se evidencia en la misma terminología recolectada que existen adaptaciones de estas nociones anglosajonas hacia nuestro español. Estas se encuentran de diverso modo, como lo es la verbalización del término referido. Para ello, muchos de los ejemplos como *craftear* o *quiquear* utilizan el sufijo *-ear* para esta derivación. Para la Nueva gramática de la lengua española (RAE, 2010, como se citó en Morales, 2015):

Este sufijo es uno de los más activos en la derivación verbal en todas las variedades del español, particularmente en las americanas. Además de las palabras patrimoniales, lo han adoptado una serie de verbos derivados de sustantivos de otras lenguas, especialmente en el lenguaje del deporte (*batear*, *esprintar*, *golear*, *noquear*), en el de la informática (*chatear*, *escasear*, *formatear*) y en el de los medios de comunicación y reproducción (*zapear*, *faxear*).

Esta derivación se evidencia en la siguiente tabla de términos, indicando los de la lengua inglesa hasta su derivación con el sufijo señalado, esto dentro de cada comunidad:

Tabla 4: clasificación del sufijo *-ear*

Número	Comunidad	Termino en inglés	Derivación con sufijo <i>-ear</i>
1.	Smash	Buff	Bufear
2.		Stun	Estunear
3.		Three stocks	Tristoquear
4.	Minecraft	Build	Buildear
5.		Craft	Craftear
6.		Farm	Farmear
7.		Gang	Ganquear
8.		Loot	Lutear
9.		Kick	Quiquear
10.		Respawn	Respaunear

11.		Trade	Tradeear
12.	Términos generales	Ban	Banear
13.		Camp	Campear
14.		Carry	Carrear
15.		Spam	Espamear
16.		Flame	Flamear
17.		Level	Levelear
18.		Nerf	Nerfear
19.		Rush	Rushear
20.		Taunt	Tauntear

Fuente: Elaboración propia

Como podemos observar, la mayoría de los términos verbalizados con el sufijo -ear se encuentran dentro de la Comunidad de Minecraft, con 8 términos, seguido de la comunidad de *Smash* con solo 3 términos. Por su parte, los términos generales cuentan con 9 en total.

Esta verbalización genera una divergencia en cuanto al uso de los términos acuñados, esto puede deberse a que la sufijación “[...]es el mecanismo de formación de palabras más complejo y más productivo en la lengua española” (Gorea, 2023, p. 139). Observamos que en la mayoría de casos se produce una verbalización desde la traducción literal de la palabra inglesa, más el uso del sufijo. Por ejemplo:

- La palabra “Estunear” es una unidad léxica formada por *Stun* más el sufijo -ear que significa, acción de aturdir a otro personaje con algún ataque o habilidad. *Stun* proviene del inglés y se traduce como “aturdir”.
- La palabra “Carrear” es una unidad léxica formada por *Carry* más el sufijo -ear que - significa, acción de llevar, metafóricamente, a un mal equipo sobre los hombros de un buen jugador y ganar la partida. *Carry* proviene del inglés y tiene se traduce como “llevar”.
- La palabra “Tauntear” es una unidad léxica formada por *Taunt* más el sufijo -ear que significa, una forma de burlarse del contrincante con movimientos de levantarse y

agacharse por parte de tu personaje en repetidas ocasiones. *Taunt* proviene del inglés y se traduce como "burlarse".

De esta manera, señalamos algunas verbalizaciones que utilizan la traducción literal, pero que cuentan con una adaptación de la misma desde alguna figura literaria, como la metáfora en nuestro caso, de nuestra lengua española. Ejemplos:

- La palabra "Bufear" se forma por *Buff* más el sufijo -ear que significa, aumentar la potencia de un personaje que se encontraba por debajo de lo previsto en relación al *gameplay* ofrecido. Proviene de la palabra inglesa *buff*, ser musculoso. En este caso, se adapta a través de una metáfora, donde se compara a la musculatura con el aumento de potencia del personaje.
- La palabra "Craftear" se forma de *Craft* más el sufijo -ear que significa, crear objetos con diversos recursos recogidos en la partida. Proviene de la palabra inglesa *craft*, artesanía. Se utiliza la metáfora para comparar el proceso de creación de las artesanías con la creación de objetos.
- La palabra "Espamear" se forma de *Spam* más el sufijo -ear que significa, utilizar el mismo movimiento en repetidas ocasiones. Proviene de la palabra inglesa *spam*, correo basura. Por metáfora, se compara al envío reiterado del correo basura con las repeticiones de un mismo movimiento.

Conjuntamente, localizamos términos que provienen de acrónimos del inglés. Se exponen en la siguiente tabla:

Tabla 5: clasificación de acrónimos del inglés

Número	Comunidad	Términos
1.	Minecraft	aefeca
2.		Efe efe
3.		Equis pe
4.		O pe
5.	Términos generales	Deelece
6.		Goti
7.		Pegi

8.		Pe ve e
9.		Pe ve pe
10.		Vi ar
11.		Yi yi
12.		Yi yi izi

Fuente: elaboración propia

Como podemos observar, estos términos se derivan del uso de acrónimos del inglés y su derivación se presenta, en primer caso, a través de la traducción literal del acrónimo (calco formal) o, en segundo caso, con adaptaciones desde figuras literarias. Para el primer caso tenemos los siguientes ejemplos:

- La palabra "Equis pe" significa, puntos de experiencia que obtiene un personaje por matar enemigos, obtener objetos o superar misiones. Proviene del acrónimo de las palabras inglesas *experience points*, puntos de experiencia.
- La palabra "O pe" significa, personaje, habilidad u objeto que se encuentra sobre el poder establecido. Proviene del acrónimo inglés *over power*, sobre el poder.
- La palabra "Pe ve e" significa, modo de juego donde el jugador se enfrenta al entorno. Proviene del acrónimo inglés *player versus environment*, jugador contra el entorno.
- La palabra "Pe ve pe" significa, modo de juego en el que se enfrentan jugador contra jugador. Proviene del acrónimo inglés, *player versus player*, jugador contra jugador.

Para el segundo caso ofrecemos los siguientes ejemplos:

- La palabra "Aefeca" significa, jugador o jugadores que se encuentran ausentes temporalmente dentro una partida activa de un juego en línea, aunque su personaje siga presente en el mismo. Proviene del acrónimo del inglés *away from keyboard*, lejos del teclado. Por metáfora, se compara la lejanía del jugador con los controles, con su inactividad
- La palabra "Efe efe" que significa, usado en chats escritos o de voz de juegos en línea, para dar a entender al equipo que la partida salió mal o se perdió. Proviene del acrónimo de las palabras inglesas *fail fight*, batalla fallida. Por metáfora, se compara la perdida en la partida con una batalla fallida

Asimismo, las derivaciones compuestas se posicionan dentro de nuestros datos. Contamos con las siguientes:

Tabla 6: clasificación de derivaciones compuestas

Número	Comunidad	Términos
1.	Roblox	Estoy en mi praim
2.		Es de chil

Fuente: Elaboración propia

Estas dos únicas locuciones poseen la derivación compuesta mencionada. Recordemos que estas palabras contienen una parte de la lengua inglesa y otra de nuestro español (Nájera, 2021). Estos términos se explican de la siguiente manera:

- La locución "Estoy en mi praim" significa, expresión popular en memes y videojuegos utilizada para indicar que alguien está en su mejor momento de habilidad, rendimiento o éxito. Dentro de esta locución se agrupa parte de la expresión "estoy en mi", que proviene del español, junto con "praim", que proviene del inglés *prime*, principal.
- La locución "Es de chil" significa, expresión utilizada en memes y videojuegos para indicar que algo se hace de manera relajada y sin presión. Dentro de esta locución se agrupa parte de la expresión "es de", que proviene del español, junto con "chil", que proviene del inglés *chill*, enfriar.

Finalmente, realizamos la siguiente tabla con términos que se diferencian con respecto a significado y significante, en su idioma de proveniencia y a su uso en español:

Tabla 7: clasificación de significado y significante desde el inglés

Número	Comunidad	Términos
1.	Smash	Estoc
2.		Jitbox
3.		Jurtbox
4.		Mein
5.		Tilt

6.	Minecraft	Drop
7.		Mob
8.	Roblox	Chad
9.		Esquibidi toilet
10.		Giga chad
11.		Lucksmxing
12.		Mewing
13.		Obi
14.		Rainbou friends
15.		Términos generales
16.	Esquin	
17.	Futis	
18.	Lore	
19.	Nub	
20.	Traijard	
21.	Ultimeit	

Fuente: Elaboración propia

Por lo consiguiente, contamos con un total de 21 términos divididos de la siguiente manera: 5 términos de la comunidad de *Smash*, 2 términos de la comunidad de *Minecraft*, 7 términos de la comunidad de *Roblox* y 7 de los términos generales. Esta derivación de significado y significante comprende la noción de que el significado no se corrobora con el significante en su traducción. Ejemplos de ello son los siguientes:

- La palabra "Estoc" significa, vida o vidas del personaje. Proviene de la palabra inglesa *stock*, existencias. Por metonimia, se compara las vidas disponibles con las existencias.

- La palabra "Jurtbox" significa, el área de vulnerabilidad que tienen todos los personajes, donde se es capaz de producirles daño por medio de ataques. Proviene de la palabra inglesa *hurtbox*, caja de daño. Por similitud, de la misma manera que con jitbox, se compara el cuadro con la caja.
- La palabra "Tilt" significa, ataque medio realizado al golpear con el yap, apretando y soltando el botón, mientras se apunta con el joystick hacia algún lado. Proviene de *tilt*, inclinación. Por comparación, se nombra este movimiento al igual que la acción con el joystick.
- La palabra "Drop" significa, items que sueltan los enemigos eliminados. Proviene de la palabra inglesa *drop*, soltar. Por metáfora, se compara los items con la mención de soltar.
- La palabra "Chad" que significa, un arquetipo de personaje masculino que es percibido como extremadamente atractivo, seguro de sí mismo, atlético y exitoso en la interacción social y romántica. En una primera instancia se podría confundir el termino con el país del mismo nombre, ubicado en África Central.
- La palabra "Esquibidi toilet" significa, término popularizado en TikTok, memes y comunidades de videojuegos que hace referencia a un sonido o frase humorística originada de un audio viral. En estos videos se presenta una animación humorística y absurda de inodoros con características antropomórficas. Generalmente, se asocia con contenido humorístico o absurdamente divertido, y se utiliza en vídeos para crear un efecto cómico o inesperado. Proviene de representación del sonido con las letras skibidi y toilet proviene del inglés *toilet*, inodoro.
- La palabra "Abandonwer" significa, videojuego o grupo de videojuegos descatalogados por su antigüedad o que han sido abandonados por el desarrollador, dejándolos fuera de funcionamiento, en el caso de juegos online, o fuera de la venta. Proviene de la unión de dos palabras inglesas *software* y *abandoned*, software abandonado.
- La palabra "Lore" significa, dicho del trasfondo, historia, datos, personajes y universo de un juego. Proviene de la palabra inglesa *lore*, conocimiento sobre un tema (CD, 1°). Se llega a confundir con el uso de un diminutivo en el nombre propio de Lorena.
- La palabra "Traijard" significa, término peyorativo en referencia a una persona perfeccionista que se toma muy en serio el video juego. Proviene de la palabra inglesa *tryhard*, esforzarse. Por metáfora, se compara la perfección y el esfuerzo con el significado literal de la palabra inglesa.

De este modo, comprendemos el empleo de los significados y significantes en los anglicismos ejemplificados. Además, evidenciamos la utilización de figuras literarias que son las que aportan el nuevo significante a los términos designados.

4.1.2 El uso de términos en español

Para marcar una diferencia en el vocablo del lenguaje *gamer* se opta por el uso de anglicismos, en la gran mayoría de sus interacciones. Sin embargo, con la recolección de términos notamos que el uso del español aún persiste dentro de las comunidades seleccionadas. Esto claramente se debe a que es nuestra lengua, siendo la más común en nuestras interacciones y que deviene a ser nuestro instrumento natural de pensamiento y comunicación. Por ello, constamos con términos directamente recogidos del español que aparecen incrustados en las interacciones de los video jugadores de cada comunidad. Los términos en español son los siguientes:

Tabla 8: clasificación de términos en español

Número	Comunidad	Términos
1.	Smash	Amistosos
2.		Club
3.		Dobles
4.		Insano, na
5.		Intangible
6.		Reta
7.		Rodar
8.	Minecraft	Anfitrión
9.		Cubo
10.	Roblox	Ascendencia
11.		Descendencia

12.		Evade
13.		Más de mil de aura
14.		Potaxie
15.		Puchaina
16.		Salseo
17.	Términos generales	Arena
18.		Manco, ca
19.		Mula
20.		Salvada
21.		Tanque
22.		Triple a

Fuente: elaboración propia

De estos casos contabilizamos lo siguiente: la comunidad de *Smash* cuenta con 7 términos, la comunidad de *Minecraft* con 2 términos y la comunidad de *Roblox* con 7 términos. En términos generales solo observamos 6. Proporcionando un total de 21 términos que se utilizan en español dentro de estas comunidades. La explicación de estos términos es interesante debido a que varían en su construcción y estructura léxica. Contamos con los que se encuentran ligados a los significantes que ya se localizan en los diccionarios del español y, por lo tanto, se entiende este concepto de la misma manera en el caso del contexto de los videojuegos. Por ejemplo:

- La palabra "Amistosos" que significa, partida amistosa que se realiza en el videojuego. Proviene de "amistoso", dicho de un encuentro deportivo: Que no es de competición (DLE, 2º). En este caso cuenta con su significado establecido desde el Diccionario de la Lengua Española. En el caso de los videojuegos se entiende este concepto de la misma manera.
- La palabra "Club" que significa, grupo de jugadores que se reúnen para competir entre sí o con otros rivales. Proviene de "clan", m. sociedad fundada por un grupo de personas con intereses comunes y dedicada a actividades de distinta especie,

principalmente recreativas, deportivas o culturales (DLE, 1°). En este caso, cuenta con un concepto semejante al de clan, que igualmente explica las actividades que se realizan en los clubes de videojuegos.

- La palabra "Cubo" que significa, figura geométrica con forma de cubo que funge como la estructura básica en todo el juego. Proviene de "cubo²", m. geom. sólido regular limitado por seis cuadrados iguales (DLE, 1°). Este caso es simple en el hecho que la estructura mencionada cuenta con la misma perspectiva con la que se explica el significado del DLE.
- La palabra "Puchaina" que según el (DLE) tiene dos entradas, hace referencia a puta o a una interjección para expresar sorpresa o disgusto, acompañada del sufijo -ina que se utiliza para formar sustantivos femeninos que indican acción súbita y violenta (DLE). Sin embargo, el significado es diferente para la comunidad de *Roblox* donde hace referencia al órgano femenino.

Asimismo, y al igual que con las derivaciones anglosajonas, encontramos términos que se describen con una adaptación desde alguna figura literaria. En estos términos persiste la metáfora, al igual que con sus copartícipes de la lengua inglesa. Ejemplos:

- La palabra Insano, sa que significa, persona que realizó un combo o una jugada muy arriesgada. Proviene de "insano", loco, demente (DLE, 2°). Por metáfora, se compara a la acción arriesgada realizada con la locura o la demencia.
- La palabra Reta que significa, la partida que se va a jugar. Proviene de "retar", desafiar a duelo o pelea, o a competir en cualquier terreno (DLE, 1°). Por metáfora, se compara el enfrentamiento físico con el enfrentamiento virtual.
- La palabra Anfitrión que significa, jugador creador de la partida en un juego en línea, donde se conectan más participantes. Proviene de "anfitrión", m. y f. coloq. persona que tiene invitados a su mesa o a su casa (DLE, 2°). Por metáfora, se compara a los invitados con los jugadores que entran en la sala de juego.

Del mismo modo que en los anglicismos, la derivación en cuanto a significado y significante dentro de los términos en español todavía se manifiesta, aunque en menor cantidad, debido a que los datos arrojaron un solo término. Se expone en la siguiente tabla:

Tabla 9: clasificación de significado y significante en el español

Número	Comunidad	Términos
--------	-----------	----------

1.	Roblox	Ascendencia
----	---------------	-------------

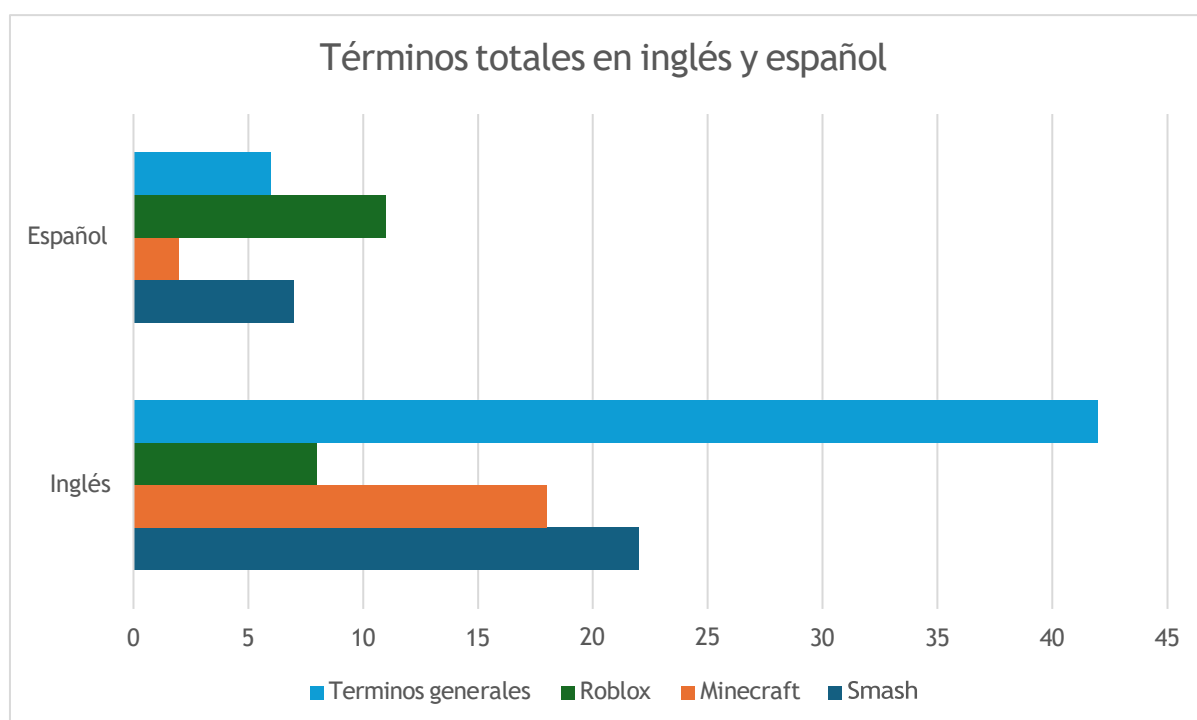
Fuente: Elaboración propia

Con respecto a esta tabla, el único término del español se comprende en la siguiente ejemplificación:

- La palabra "Ascendencia" significa, un concepto o mecánica del juego relacionada con el progreso o la mejora continua de un personaje, objeto o habilidad. Esto puede incluir aumentar el nivel, evolucionar, desbloquear nuevas capacidades, o alcanzar un estado superior en el juego. El término destaca el desarrollo y la superación dentro de la experiencia de juego. Según el (DLE, 2º) hace referencia a origen o procedencia de algo.

Finalmente, recalcamos el uso de nuestro idioma dentro de estas comunidades donde no se muestra una rutina única de los anglicismos. Es decir, un videojuego traducido a nuestro idioma y propuesto a un solo jugador no se encontrará comprometido al uso de términos anglosajones como lo haría con los videojuegos en línea, donde la interacción cuenta con un mayor uso de los mismos (Castañeda, 2017). Ahora bien, es necesario demostrar que la mayor parte de los datos recolectados continúan siendo anglicismos, como lo demuestra el siguiente gráfico:

Figura 3: Términos totales en inglés y español



Conclusiones

5.1 Lingüísticas

Dentro del análisis léxico-semántico encontramos los diversos términos que encontramos en cada comunidad, que nos han permitido comprender las interacciones dentro de las mismas. Esto en consecuencia de la identificación y del análisis de las particularidades lingüísticas que caracterizan a cada comunidad. El uso del Internet con respecto a las interacciones dentro de las comunidades, tanto las presenciales como las que son en línea, se ve influenciado por la cibercultura y la globalización. Exponemos esto en las conversiones y las adaptaciones de los anglicismos que demuestran la influencia antes mencionada. Así, observamos como las interacciones entre los video jugadores se adaptan, con el incremento de los anglicismos en su vocablo.

Estos anglicismo se incrustan en el léxico de los *gamers* como una jerga emergente. Habitualmente, mediante procesos de adaptación y conversión al español. Entre estos casos contamos los calcos formales, las verbalizaciones, el uso de los acrónimos con ejemplos como: *best of tri*, *ful jop*, o *apdeid*. Conjuntamente, las verbalizaciones que utilizan el sufijo -ear, como en estos ejemplos: *buff-ear*, *build-ear*, *respaun-ear* o *level-ear*. Con respecto a estas verbalización, recalcamos que existen casos que la producen con la traducción literal del inglés, como: *estun-ear* o *taunt-ear*. Juntamente, encontramos verbalizaciones que utilizan metáforas para cambiar el significante en el término final, como, por ejemplo: *buf-ear* o *espam-ear*. Los acrónimos aparecen presentes en nuestra clasificación con las traducciones literales del mismo (*esquis pe* o *pe ve e*) o en adaptaciones con el uso de figuras literarias (*aefeca* o *efe efe*). Dentro de estos anglicismos, también constamos las dos derivaciones compuestas como únicas en su clase. El significante y el significado se señalan en diferencia con la traducción de los anglicismos y su uso en las interacciones en español, como son: *estoc*, *drop*, *abandonwer*, entre otros. Así, estos anglicismos se convierten en marcas que identifican la lingüística en las interacciones de las comunidades de videojuegos, además de demostrar como surgen los procesos de conversión y derivación en nuestra lengua.

Cabe resaltar que el análisis detallado de los términos permitió localizar otros datos que no corresponden con los anglicismos. Hablamos de los términos que se utilizan desde el

español. Comprendemos que, aún con la globalización y la cibercultura, los vestigios de nuestro idioma se presentan dentro de estas comunidades, aunque en un menor usanza. Así señalamos los datos que provienen de diccionarios y que se comprenden de la misma manera en el contexto de las comunidades, como: "amistosos", "cubo", "arena", entre otros. De la misma manera, señalamos los que cuentan con adaptaciones desde el uso de la metáfora, como son: "reta", "anfitrión", "manco", entre otros. Como en los anglicismos, descubrimos los datos en español que diferencian de significado y significante, como lo es "ascendencia".

Por último, al percibir estos datos vislumbramos que la influencia de las ciberculturas y la globalización desde el Internet se vuelve cada vez más notorio en algunas comunidades de habla, como las comunidades de los *gamers*. Asimismo, interpretamos que la utilización del español continuara presente en estas nuevas interacciones. En definitiva, la predominancia de estos términos señala la importancia de conocer el contexto sociocultural de los mismos en las interacciones humanas, donde es esencial conocerlas para que la comunicación y la comprensión entre pares no cuente con dificultades.

5.2 Sociales

El lenguaje de los *gamers* está en constante evolución, pues, los usuarios al tener un vínculo tan estrecho con estas comunidades virtuales, aumentan el uso de estos términos. Además, es importante resaltar que este lenguaje está influenciado directamente por las tendencias actuales, por esta razón, es variable, pues, cuando pase una tendencia vendrá otra y así sucesivamente (Morales, 2014b). Los principales responsables de estas variaciones en el lenguaje y la moda serán las comunidades en las diferentes redes sociales como Tik Tok o YouTube que mediante la creación de nuevos términos marcarán un estilo que pronto será imitado por varios jugadores. Los videojuegos son un producto, y por esta razón, su crecimiento no se detiene y se inserta en la vida de las personas, en los hogares, en las familias y hasta en las escuelas. La publicidad inunda los medios de comunicación, por esta razón, cada día es más evidente la estrecha relación de la sociedad actual con la tecnología. A los videojuegos, además, podemos darle un sentido cultural, pues, se mantienen dentro de la vida social de los jugadores que compiten, forman parte de un grupo, comparten preferencias y se identifican.

En los eSports los videojuegos han alcanzado un nivel competitivo. Es el nido de una gran cantidad de interacciones que traspasan de lo virtual a lo presencial y, además, gracias al streaming la audiencia es internacional. Entre las ventajas que obtienen los participantes tenemos la oportunidad de representar a su nación o ser acreedores de un gran premio monetario que puede cambiar sus vidas para siempre. Todas estas razones nos ponen frente

a un complejo sistema cultural emergente que está apoyado no solo por creadores de contenido sino también por organismos internacionales. Esto, sin duda, eleva el valor de esta práctica recreativa que llega a ser considerada como un deporte. Los jóvenes buscan el reconocimiento social y esta es una gran oportunidad de adquirir poder en su grupo, en la web, en las redes sociales y en la publicidad que pronto tendrá como consecuencia un público que se mantendrá atento de sus acciones y logros.

El modo en línea ha permitido algo que en el pasado era imposible. Nos referimos a la posibilidad de crear relaciones internacionales y conocer otras culturas a través de los videojuegos. Esto es una muestra clara de cómo la globalización avanza creando una sociedad que es parte de un sistema complejo que aún no es fácil de comprender. El lenguaje que busca la comunidad gamer es uno que sea uniforme, esto con la intención de posibilitar que cualquier jugador pueda interactuar y comunicarse de forma eficaz con otros jugadores de cualquier parte del mundo. Un lenguaje universal pero a la vez cercano y consistente que puede seguir creciendo indefinidamente. De esta forma, cada usuario de la comunidad gamer se nutrirá del léxico común y aportará sus propios rasgos, enriqueciendo el lenguaje y manteniéndolo en constante evolución.

En definitiva, el impacto de la industria de los videojuegos en el proceso de socialización es amplio, la aceptación o rechazo en la distribución de estos productos propicia el debate entre actores de posturas antagónicas, por tal razón, es necesario seguir profundizando en el aprovechamiento de la tecnología que seguirá creciendo de forma exponencial. Se requieren esfuerzos para construir una teoría del videojuego en la socialización y de esta manera explicar una industria con mucho por aportar en diferentes áreas del conocimiento.

Referencias

- Álvarez, C. (2008). La etnografía como modelo de investigación en educación. *Gazeta de Antropología*, 24(1) <https://digibug.ugr.es/handle/10481/6998>
- Avendaño Castro, W. R., & Guacaneme Pineda, R. E. (2016). Educación y globalización: una visión crítica. *Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*, 16(30), 191-206.
- Beltrán, M. (1990). El lenguaje como realidad social. *Revista del centro de estudios constitucionales*, N. 7 (p. 33-55).
- Bereiter, C., & Engelmann, S. (1966). Language learning activities for the disadvantaged child. Cambridge Dictionaries Online [en línea]. <https://dictionary.cambridge.org/es>
- Castro, P. G. (2010). Videojuegos como agentes de concientización creación de identidad planetaria. *Foro educacional*, (17), 29-44.
- Castro Manrique, N. L. (2022). Procesos de derivación a partir de anglicismos en el léxico de los jugadores de League of Legends en la región LAN.
- Castañeda, M. (2017). Los anglicismos en los videojuegos MOBA y MMOG. [Trabajo Fin de Grado]. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Facultad de Traducción e Interpretación. <https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/22867/5/TFGDefinitivo.pdf>
- Castañeda Pino, M. Á. (2017). Los anglicismos en los videojuegos MOBA y MMOG (Bachelor's thesis).
- Chomsky, N. (1965). Problemas actuales en teoría lingüística: Temas teóricos de gramática generativa. Madrid, España: Siglo XXI.
- Ciapuscio, G. (2011). Préstamos y cultura lingüística en la comunicación de ciencia en español. *Organon*, 25(50).
- Coppelli Ortiz, G. (2018). La globalización económica del siglo XXI. Entre la mundialización y la desglobalización. *Estudios internacionales (Santiago)*, 50(191), 57-80.

- Corral Corral, J. (2012). La jerga juvenil en la ciudad de Cuenca: El ámbito nocturno. [Tesis de pregrado] Universidad de Cuenca. Cuenca, Ecuador. DOI: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/2021>
- Crystal, D. (2005). *Cómo funciona el lenguaje: cómo los bebés balbucean, las palabras cambian de significado y los lenguajes viven o mueren*. Woodstock, NY: Overlook Press.
- Halliday, M. A. K. (1983 [1978]). *El lenguaje como semiótica social*. México: FCE.
- Danbolt, E. (2007). Los anglicismos en el habla coloquial juvenil. *Discurso y oralidad: homenaje al profesor José Jesús de Bustos Tovar, vol 2*, p. 805-814 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2549413>
- De Tezanos, A. (1988). Una etnografía de la etnografía. Editorial Antropos. <https://dharmachile.org/wp-content/uploads/2020/06/Una-etnografia-de-la-etnografia.-Aproxim.pdf>
- Diccionari de lingüística online. <http://www.ub.edu/diccionarilinguistica/print/6820>
- DRAE, Diccionario de la Real Academia Española, 23ª edición [en línea]. <https://dle.rae.es/>
- Gorea, T. (2023). Algunas notas sobre los neologismos en la derivatología del español. *Quality teaching for future*, p. 136-145. https://ibn.idsi.md/vizualizare_articol/190207
- Hernández-Campoy, J. M., & Almeida, M. (2005). Metodología de la Investigación Sociolingüística. Capítulo I: Definición y Orígenes de la Sociolingüística. Ed. Comares ED.-S.L.
- Labov, W. (1972). *Patrones sociolingüísticos*. Prensa de la Universidad de Pensilvania.
- Labov, W. (1982). Objetividad y compromiso en la ciencia lingüística: El caso del juicio inglés negro en Ann Arbor. *Idioma y sociedad* 11: 165–201.
- Luján-García, C. (2021). Anglicismos en los nuevos medios de comunicación. Tendencias actuales. Comares.

- Mallison, C. (03 de noviembre de 2015). Lingüística. Obtenido de Sociolingüística: <https://oxfordre.com/linguistics/view/10.1093/acrefore/9780199384655.001.0001/acrefore-9780199384655-e-22>
- Marcos, M. (1984). Acercamiento a la sociolingüística. Aldaba: revista del Centro Asociado a la UNED de Melilla. N. 2. (p. 123-131).
- Martin, J. N., & Nakayama, T. K. (2010). Intercultural communication in contexts. McGraw-Hill.
- Martin, J. N., & Nakayama, T. K. (2010). Intercultural communication and dialectics revisited. The handbook of critical intercultural communication, 59-83.
- MEULLEMAN, M. (2011). Los extranjerismos en el español contemporáneo: una investigación sociolingüística del uso y la grafía de güisqui, poni, yóquey y jóquey (Doctoral dissertation, Tesis de maestría. Universiteit Gent).
- Monroy-Hernandez, A., & Dezuanni, M. (2012). Prosumidores interculturales: creación de medios digitales globales entre jóvenes= Prosuming across Cultures: Youth Creating and Discussing Digital Media across Borders. Comunicar: Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación= Scientific Journal of Media Education: 38, 1, 2012, 1-16.
- Morales, L. (2015a). Léxico y neologismos en los videojuegos. La esencia de la comunicación en el ámbito cooperativo. *Press Button. Revista de Videojuegos, volumen 1, (1)*.
- Morales, L. (2015b). La terminología "gamer" en el contexto del videojuego multijugador en línea. *Revista Electrónica del Lenguaje, volumen 2, p.1-26*. <https://www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2015/10/vol-02-05.pdf>
- Moreno Fernández, F., & Moreno Sandoval, A. (2018). Configuración lingüística de anglicismos procedentes de Twitter en el español estadounidense. *Revista signos, 51(98), 382-409*.
- Moreno, Francisco. (1998). Principios de sociolingüística y sociología del lenguaje. España: Editorial Ariel S.A.

- Morcillo León, A. (2021). Lorenzo Valla y los neologismos. Una aproximación al neologismo en latín desde la antigüedad al renacimiento. Universidad de Extremadura, Servicio de Publicaciones.
- Mufwene, S. S. (2010). Globalization, global English, and world English(es): Myths and facts. *The handbook of language and globalization*, 29-55.
- Muriel, D. (2018). Identidad gamer: Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea. AnaitGames.
- Muriel, Daniel y Crawford, Garry (2018a). *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. London: Routledge.
- Nájera, D (2019). *Los anglicismos híbridos de los esports. Traducción y propuestas de adaptación terminológica (EN-ESP)*. [Trabajo de fin de grado]. Universidad de Valladolid. Facultad de Traducción e Interpretación <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/38589>
- Parselis, M. (2021). Oscuridad tecnológica entre destellos científicos en la era global.
- Ramírez Moreno, C. (2021). Globalización, representación y poder simbólico: el videojuego latinoamericano como ejercicio de identidad cultural.
- Rivera, A. S. R. (2021). Autoridad y voluntad: discursos contemporáneos de dominación y resistencia en los videojuegos de Dragon Age.
- Rivero, H. H. (2014). Globalización, lenguaje y capitalismo cognitivo. *Observatorio Laboral Revista Venezolana*, 7(14), 85-101.
- Rodríguez González, F. (2017). El plural de los anglicismos en español actual. *Panorama y revisión crítica*.
- Ruiz Lagares, W. Y., & Macea Ruiz, Y. Y. (2020). Estudio Lexicográfico de la tribu urbana Gamers de la ciudad de Montería.
- Saussure, F. (1945). *Curso general de lingüística*. (24ª ed.) Buenos Aires: Editorial Losada.

- Saussure, F. (1961). Curso de lingüística general. Buenos Aires: Losada, 1961. Capítulo I:" Signo, Significado y Significante, 127-129.
- Samanez Ramos, D. (2017). Los videojuegos en red: una nueva dimensión social de interacción en los adolescentes del segundo año de la Institución Educativa Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas-2017.
- Sánchez, D. M. (2017). La videoludificación de lo social en la era digital y la cultura del videojuego. In Tecnología digital y nuevas formas de ocio (pp. 39-58). Servicio de Publicaciones= Argitalpen Zerbitzua.
- Sánchez, V. M. M. (n.d.). Sobre neologismos.
- Sans, D. J. (2019). Adolescencia y consumo de videojuegos: una revisión narrativa del estado del arte. Anuario de investigaciones, 26, 171-176.
- Sanou, R. M. (2018). Anglicismos y redes sociales. Cuadernos de la ALFAL, 10(1), 176-191.
- Silva, C. (2001). Teoría de la variación y sociofonología. En Sociolingüística y Pragmática del Español. Georgetown University Press.
- Silva-Corvalán, C. (2001). Sociolingüística y Pragmática del español. Georgetown University Press / Washington, D.C.
- Restrepo, E (2018). *Etnografía: alcances, técnicas y éticas*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos. <https://www.aacademica.org/eduardo.restrepo/3.pdf>
- Trudgil, P. (1995). Sociolingüística: Introducción al lenguaje y la sociedad. Londres: Penguin Books.
- Vaqueiro Romero, M. (2012). Ciberlenguaje juvenil en las redes sociales [Conferencia] Congreso Iberoamericano de los Lenguajes en la Educación y en la Cultura/ IV Congreso Leer.es. Salamanca, España.
- Vega Moreno, É. (2016). El préstamo como procedimiento de creación neológica.

Wardhaugh, R. (1992). *Introducción a la sociolingüística*. Cambridge, MA: Blackwell.

Wolfram, W. A. (1969). *A Sociolinguistic Description of Detroit Negro Speech*. Urban Language Series, No. 5.

Wolfram, W. A. (1969). *Sociolinguistic Implications for Educational Sequencing*

Anexos

Glosario de términos por comunidades de *Smash*, *Minecraft*, *Roblox* y términos generales

Recopilación de términos

- **Super Smash Bros. Ultimate**

amistosos

adj. (tribus urbanas) Partida amistosa. Proviene de "amistoso", dicho de un encuentro deportivo: Que no es de competición (DLE, 2º). ♦ *Armemos unos AMISTOSOS antes de comenzar con lo principal.*

best of tri

m. (tribus urbanas) Dicho de combates, gana el mejor de tres partidas disputadas. Proviene de las palabras inglesas *best of three*, mejor de tres. ♦ *Bueno, la parte de luser será BEST OF TRI así que estén pilas con eso.*

bi

f. (tribus urbanas) Se usa para referirse al ataque especial del personaje al pulsar el botón con el mismo símbolo. Proviene de la letra inglesa *b*. ♦ *Si le das con la BI del Falco le estuneas por un rato y le puedes seguir disparando.*

bufear

v. (tribus urbanas) Aumentar la potencia de un personaje que se encontraba por debajo de lo previsto en relación al *gameplay* ofrecido. Proviene de la palabra inglesa *buff*, ser musculoso. Por metáfora, se compara a la musculatura con el aumento de potencia del personaje. ♦ *Deberían darle un BUFEO a Bayoneta, es muy débil.*

club

m. (tribus urbanas) Grupo de jugadores que se reúnen para competir entre sí o con otros rivales. Proviene de "clan", m. sociedad fundada por un grupo de personas con intereses comunes y dedicada a actividades de distinta especie, principalmente recreativas, deportivas o culturales (DLE, 1º). ♦ *Hoy toca ir al CLUB a jugar con los panas.*

counterpic

m. (tribus urbanas) Escoger al personaje conociendo las habilidades del personaje contrario con el fin de ir contra las mismas. Proviene de las palabras inglesas *counter*, contra y *pick*, escoger. ♦ *El que venga de huiners es el que puede hacer COUNTERPIC.*

dobles

adj. (tribus urbanas) Partidas dobles. Proviene de "doble", dos veces mayor o que contiene una cantidad dos veces exactamente (DLE, 1º). ♦ *Ya pues, empiecen con las DOBLES.*

eirdosh

m. (tribus urbanas) Esquive que se realiza en el aire. Proviene de las palabras inglesas *air Dodge*, esquive aéreo. ♦ *Tenías que hacer el EIRDOSH un poco antes y no te pegaban.*

endin lag

m. (tribus urbanas) Dicho del tiempo de espera que se da después de realizar algún ataque, para poder realizarlo nuevamente. Este tiempo de espera varía dependiendo del ataque. Proviene de las palabras inglesas *ending lag*, fin del retraso. ♦ *No puedes hacer nada, tu ENDIN LAG aún no se pasa.*

esmash atac

m. (tribus urbanas) Golpe fuerte que se realiza al mantener pulsado el yap junto con el joystick hacia alguna dirección. Proviene de la palabra inglesa *smash*, aplastar. ♦ *Tenías que usar un ESMASH ahí, con eso lo matabas.*

estoc

m. (tribus urbanas) Vida o vidas del personaje. Proviene de la palabra inglesa *stock*, existencias. Por metonimia, se compara las vidas disponibles con las existencias. ♦ *Dale mijo, solo le queda una ESTOCK.*

estunear

v. (tribus urbanas) Acción de aturdir a otro personaje con algún ataque o habilidad. Proviene de la palabra inglesa *stun*, aturdir. ♦ *Cuidado, estás ESTUNEADO, mueve la palanca a que te pase el efecto más rápido.*

ful jop

m. (tribus urbanas) Acción de salto completo, realizado al presionar el botón de manera normal. Proviene de las palabras inglesas *full hop*, salto completo. ♦ *No, tenías que hacer un FUL JOP ahí y si llegabas a golpearlo.*

grab

m. (tribus urbanas) Movimiento que permite ignorar el escudo del enemigo y agarrarlo con el fin de generar daño a través de diversas acciones. Proviene de la palabra inglesa *grab*, agarrar. ♦ *Si le confunde bien al man puedes hacerle un GRAB antes de que se ponga a huir.*

huiners

m. (tribus urbanas). Grupo de jugadores que ganan sus partidas, sin pasar a segunda eliminación. Proviene de la palabra inglesa *winner*, ganador. ♦ *Voy ganando todas mis partidas hasta ahora, ojalá siga por HUINERS.*

insano, na

adj. (tribus urbanas) Persona que realizó un combo o una jugada muy arriesgada. Proviene de "insano", loco, demente (DLE, 2º). Por metáfora, se compara a la acción arriesgada realizada con la locura o la demencia. ♦ *Que INSANO el pana, yo no haría eso en el final de la partida.*

intangible

adj. (tribus urbanas) Estado del personaje en el cual no recibe daño de los ataques que realice su contrincante. Proviene de "intangible", que no debe o no puede tocarse (DLE, 1). ♦ *Aprovecha que eres INTANGIBLE en la orilla y sube rápido a hacerle grab.*

jitbox

m. (tribus urbanas) El área de impacto que tienen todos los personajes, que genera daño al hacer colisión con el contrincante. Proviene de la palabra inglesa *hitbox*, caja de impacto. Por similitud, se utiliza este término debido a que el jitbox se representa con cuadros. ♦ *El JITBOX de los golpes de Little Mac es muy corto, deberían darle un bufeo para que pueda pelear en condiciones.*

juritbox

m. (tribus urbanas) El área de vulnerabilidad que tienen todos los personajes, donde se es capaz de producirles daño por medio de ataques. Proviene de la palabra inglesa *hurtbox*, caja de daño. Por similitud, de la misma manera que con jitbox, se compara el cuadro con la caja. ♦ *Como King K. Roll es un personaje grande, tiene el JURTBOX más grande de lo normal, pero es más resistente a los golpes.*

lusers

m. (tribus urbanas) Grupo de jugadores que perdió una partida, descendiendo a una segunda división del torneo: la segunda eliminación. Proviene de la palabra inglesa *loser*, perdedor. ♦ *Te toca remontar desde LUSERS para recuperarte.*

mein

m. (tribus urbanas) Personaje principal utilizado por el jugador. Proviene de la palabra inglesa *main*, principal. ♦ *Creo que mi MEIN es King K. Roll.*

mubset

m. (tribus urbanas) El conjunto de movimientos propios de un personaje, como sus ataques o habilidades. Proviene de la palabra inglesa *moveset*, conjunto de movimientos. ♦ *Me siento cómodo con el MUBSET de esos personajes y por eso son los que más utilizo en el casual y en el competitivo.*

reta

f. (tribus urbanas) La partida que se va a jugar. Proviene de "retar", desafiar a duelo o pelea, o a competir en cualquier terreno (DLE, 1°). Por metáfora, se compara el enfrentamiento físico con el enfrentamiento virtual. ♦ *Ya se van a armar las retas.*

rodar

v. (tribus urbanas) Realizar un esquite, hacia adelante o hacia atrás, en el suelo, para evitar un golpe. Proviene de "rodar", dicho de un cuerpo: Dar vueltas alrededor de un eje, sin mudar de lugar, como la piedra de un molino, o mudando, como la bola que corre por el suelo (DLE, 6°). ♦ *Si RODABAS un poco antes no te entraba ese golpe.*

shor jop

m. (tribus urbanas) Acción de salto corto, realizada al presionar de manera suave el botón de salto. Proviene de las palabras inglesas *short hop*, salto corto. ♦ *Con el SHOR JOP no vas a llegar, usa todo el salto.*

tilt

m. (tribus urbanas) Ataque medio realizado al golpear con el yap, apretando y soltando el botón, mientras se apunta con el joystick hacia algún lado. Proviene de *tilt*, inclinación. Por comparación, se nombra este movimiento al igual que la acción con el joystick. ♦ *Usa el TILT para hacerle más daño que con tu yap.*

tristoquear

v.int. (tribus urbanas). Jugada donde el ganador de la partida conserva sus tres vidas. Proviene de la palabra inglesa *three*, tres y de "estock", vida. ♦ *¡No hermano! Con esa tristoqueada que te metieron, yo ya no volvería a jugar.*

tru combo

fr. (tribus urbanas). Combo imposible de evitar para el jugador al que se lo realiza. Proviene de la palabra inglesa *true combo*, combo verdadero. ♦ *Si usas tru combo al inicio, cuando no tiene mucho porcentaje, le ganas más rápido.*

yap

m. (tribus urbanas). Golpe principal del personaje en uso. Se utiliza sin mover al personaje de su lugar. Proviene de la palabra inglesa *jab*, golpe. ♦ *Corre a YAP, no uses dash atac porque es más lento.*

- **Minecraft**

anfitrión

m. (tribus urbanas) Jugador creador de la partida en un juego en línea, donde se conectan más participantes. Proviene de "anfitrión", m. y f. coloq. persona que tiene invitados a su mesa o a su casa (DLE, 2º). Por metáfora, se compara a los invitados con los jugadores que entran en la sala de juego. ♦ *Pásale el ANFITRIÓN a Rut, ella va a hacer la sala.*

aefeca

m. (tribus urbanas) Jugador o jugadores que se encuentran ausentes temporalmente dentro una partida activa de un juego en línea, aunque su personaje siga presente en el mismo. Proviene del acrónimo del inglés *away from keyboard*, lejos del teclado. Por metáfora, se compara la lejanía del jugador con los controles, con su inactividad. ♦ *El Juan se fue AEFECA y yo ya quería jugar con él.*

bos

m. (tribus urbanas) Jefe de un juego. Proviene de la palabra inglesa *boss*, jefe. ♦ *Ya no puedo con el BOS final, llevo como una semana sin ganarle.*

bug

m. (tribus urbanas) Un problema o error en el funcionamiento de un juego o parte de él. Proviene de la palabra inglesa *bug*, error. ♦ *Ya no quiero jugar, llevo como diez minutos y me salen puros BUGS.*

buildear

v. (tribus urbanas) Acción de buscar el equipamiento óptimo para armar al personaje del jugador. Proviene de la palabra inglesa *build*, construir. Por metáfora, se compara la construcción con el equipar al personaje. ♦ *Quiero BUILDEAR a otro personaje, pero me da pereza recolectar todo lo que le falta.*

cubo

m. (tribus urbanas) Figura geométrica con forma de cubo que funge como la estructura básica en todo el juego. Proviene de "cubo²", m. geom. sólido regular limitado por seis cuadrados iguales (DLE, 1º). ♦ *Yo encontré un CUBITO en Minecraft.*

craftear

v. (tribus urbanas) Crear objetos con diversos recursos recogidos en la partida. Proviene de la palabra inglesa *craft*, artesanía. Por metáfora, se compara la artesanía con la creación de objetos. ♦ *Ya toca CRAFTEAR o nos vamos a quedar sin armas.*

drop

m. (tribus urbanas) Ítems que sueltan los enemigos eliminados. Proviene de la palabra inglesa *drop*, soltar. Por metáfora, se compara los item con la mención de soltar. ♦ *Ya me bajé a dos más, hay que ir a lutear el DROP.*

efe efe

m. (tribus urbanas) Usado en chats escritos o de voz de juegos en línea, para dar a entender al equipo que la partida salió mal o se perdió. Proviene del acrónimo de las palabras inglesas *fail fight*, batalla fallida. Por metáfora, se compara la pérdida en la partida con una batalla fallida. ♦ *EFE EFE chicos, tenemos que remontar en la próxima partida.*

equis pe

f. (tribus urbanas) Puntos de experiencia que obtiene un personaje por matar enemigos, obtener objetos o superar misiones. Proviene del acrónimo de las palabras inglesas *experience points*, puntos de experiencia. ♦ *Necesito ganar un poco más de EQUIS PE para poder encantar mi arma.*

farmear

v. (tribus urbanas) Acto repetitivo de recolectar recursos a través de batallas con enemigos. Proviene de la palabra inglesa *farmer*, granjero. Por metonimia, se compara al jugador con un granjero dedicado a su trabajo de recolección en sembradíos. ♦ *Andrés dijo que jugaba luego con nosotros, anda FARMEANDO y se demora un rato.*

ganquear

v. (tribus urbanas) Asesinar a un grupo completo. Proviene de las palabras inglesas *gang killing*, asesinato de pandillas. ♦ *Me GANKEE a un grupo completo, vamos por su drop.*

laguear

v. (tribus urbanas) Retraso en el tiempo de respuesta existente entre la computadora o consola con el servidor del videojuego, por razones como el internet o el propio juego. Proviene de la palabra inglesa *lag*, retardo. ♦ *Se está empezando a LAGUEAR el juego, capaz y es mi internet.*

lutear

v. (tribus urbanas) Saquear los objetos de ubicaciones del mapa, de personajes muertos o de cofres. Proviene de la palabra inglesa *loot*, saquear. ♦ *Toda LUTEAR esta zona porque no tengo ninguna arma ni armadura.*

mob

m. (tribus urbanas) Grupo de enemigos que aparecen por el mapa del juego. Proviene de la palabra inglesa *mob*, multitud. Por similitud, se entiende que el grupo de enemigos forma una multitud. ♦ *Yo me dedico a farmear y tú cúbreme de los MOB.*

o pe

m. (tribus urbanas) Personaje, habilidad u objeto que se encuentra sobre el poder establecido. Proviene del acrónimo inglés *over power*, sobre el poder. ♦ *No jodas, esa habilidad está O PE.*

pei tu huin

m. (tribus urbanas) Referido a un videojuego donde se puede pagar para avanzar más rápido u obtener mejoras. Proviene de las palabras inglesas, *pay to win*, pagar para ganar. ♦ *No me gustan los PEI TU UIN, son lo peor de la industria.*

quiquear

v. (tribus urbanas) Sacar a un jugador de una partida, a la fuerza. Proviene de la palabra inglesa *kick*, patada. Por similitud, se entiende que se saca a patadas al jugador. ♦ *Mejor KIQUEA a ese man oye, ya se quedó a efe ca.*

respaunear

v. (tribus urbanas) Cuando las unidades de un juego, como objetos o personajes, se regeneran y reaparecen. Proviene de la palabra inglesa *respawn*, reaparecer. ♦ *Apurate con el farmeo, que ya mismo RESPAUNEA el bos de esta zona.*

tepearse

v.t. (tribus urbanas) Teletransportar al personaje, de un punto a otro. Proviene de la palabra inglesa y su acrónimo *tp*, de *teleport*, teletransportarse. ♦ *TEPEATE en el escenario, con eso vuelves al neutral.*

tradear

v. (tribus urbanas) Negociar objetos, como recursos o cartas. Proviene de la palabra inglesa *trading*, negociar. ♦ *Primero farmemos lo que podamos y después TRADEAMOS con lo que tengamos.*

- **Roblox**

ascendencia

f. (tribus urbanas) En el contexto de Roblox, se refiere a un concepto o mecánica del juego relacionada con el progreso o la mejora continua de un personaje, objeto o habilidad. Esto puede incluir aumentar el nivel, evolucionar, desbloquear nuevas capacidades, o alcanzar un estado superior en el juego. El término destaca el desarrollo y la superación dentro de la experiencia de juego. Según el (DLE 2°)

hace referencia a origen o procedencia de algo. ♦ *Entra bro, estoy en ASCENDENCIA.*

chad

s. (tribus urbanas) Se refiere a un arquetipo de personaje masculino que es percibido como extremadamente atractivo, seguro de sí mismo, atlético y exitoso en la interacción social y romántica. Según portales de Internet se popularizó en las comunidades de tik tok, memes y videojuegos, pero surgió en los 90 para nombrar a un estereotipo de hombre blanco hetero. ♦ *Bro enseñame como ser un CHAD.*

descendencia

f. (tribus urbanas) En el contexto de Roblox, "descendencia" se refiere a la generación o linaje de personajes, criaturas u objetos dentro del juego. Esto puede incluir los personajes o elementos que son creados o derivados de otros, indicando una relación de origen o herencia. El término destaca la continuidad y la conexión entre diferentes generaciones o versiones dentro del universo del juego. Según el (DLE 2º) hace referencia a la casta, linaje o estirpe. ♦ *Rápido ven a DESCENDENCIA, te espero.*

estoy en mi praim

loc. (tribus urbanas) Expresión popular en memes y videojuegos utilizada para indicar que alguien está en su mejor momento de habilidad, rendimiento o éxito. Similar a decir que está en su "pico" o "cima", esta frase se usa para destacar que la persona está actuando a su máximo potencial, ya sea en una partida de videojuegos, una competencia o cualquier otra actividad en la que se mide el rendimiento. Del inglés *prime* (principal) ♦ *Que buena partida, lo siento, ESTOY EN MI PRAIM.*

esquibidi toilet

m. (tribus urbanas) Término popularizado en TikTok, memes y comunidades de videojuegos que hace referencia a un sonido o frase humorística originada de un audio viral. En estos videos se presenta una animación humorística y absurda de inodoros con características antropomórficas. Generalmente, se asocia con contenido humorístico o absurdamente divertido, y se utiliza en vídeos para crear

un efecto cómico o inesperado. La expresión se ha vuelto parte de la cultura de internet, especialmente en videos cortos, y es utilizada para añadir un toque de humor o descontextualización a situaciones comunes. Proviene de representación del sonido con las letras skibidi y toilet proviene del inglés *toilet* (inodoro) ♦ *Ya vas a empezar con tus ESQUIBIDI loco, ya para por favor.*

es de chil

loc. (tribus urbanas) Expresión utilizada en memes y videojuegos para indicar que algo se hace de manera relajada y sin presión. Similar a decir que algo es "tranquilo" o "sin estrés", se usa para describir situaciones, actividades o comportamientos que no requieren esfuerzo intenso y se disfrutan de manera despreocupada y casual. Proviene del inglés *chill* (enfriar) ♦ *Tranquilo no era enserio, ES DE CHIL bro.*

evade

m. (tribus urbanas) En Roblox, es un juego creado por el grupo Hexagon Development Community, propiedad de Osterdog. Se trata de un juego de terror y supervivencia donde los jugadores deben escapar de los "nextbots", que son NPCs ruidosos y rápidos que persiguen constantemente al jugador. El objetivo principal es evadir y evitar ser capturado por estos NPCs mientras se navega por el entorno del juego. Según el (DLE 1º) hace referencia a la acción de evitar un daño o peligro. ♦ *Ya me aburri por eso estoy en EVADE.*

giga chad

m. (tribus urbanas) Término popular en memes y comunidades de videojuegos que se utiliza para describir a un hombre que es visto como extremadamente atractivo, físicamente imponente y con rasgos hiper-masculinos. "Giga Chad" representa un nivel exagerado de perfección masculina, a menudo en tono humorístico o satírico. La imagen arquetípica de un "Giga Chad" suele incluir músculos pronunciados, una mandíbula fuerte y una actitud confiada. El término se usa para enfatizar la superioridad física o social en comparación con otros, generalmente de manera irónica. ♦ *Qué GIGA CHAD lo que hiciste esta locazo.*

go go go

m. (tribus urbanas) Expresión comúnmente utilizada en Roblox para instar a otros jugadores a actuar rápidamente o avanzar, generalmente en situaciones que requieren coordinación y rapidez, como durante misiones, tareas cooperativas, o escapes. Además, es usado en diferentes contextos ya sea tomar una bebida, alentar una acción cualquiera, o con una acepción humorística. Del inglés *go* (ir) ♦ *No hay que parar de bailar GO GO GO.*

lucksmaxing

m. (tribus urbanas) Término utilizado en TikTok, memes y comunidades de videojuegos que se refiere al proceso de mejorar la apariencia física al máximo posible. Esto puede incluir cambios en la dieta, ejercicio, cuidado de la piel, cirugía estética, y otros esfuerzos para mejorar la estética personal. El término se usa a menudo en discusiones sobre cómo optimizar la apariencia, y puede tener connotaciones tanto serias como humorísticas o críticas sobre la presión social relacionada con la imagen física. Proviene del inglés *look* (mirar) y *maxing* (maximizando). ♦ *Bro ya estoy cansado de los tutoriales de LUCSMAXING.*

más mil de aura

loc. (tribus urbanas) Frase popular en memes y comunidades de videojuegos que se utiliza para exagerar la admiración o respeto hacia una persona, objeto o logro. La expresión juega con la idea de tener un "aura" positiva o impresionante incrementada en "mil" unidades, simbolizando un alto nivel de prestigio, poder o carisma. Según el (DLE 1º) "aura" proviene del latín *aura* (soplar) hace referencia al viento suave y apacible. ♦ *Gracias bro, MÁS MIL DE AURA.*

mewing

adj. (tribus urbanas) Término popular en TikTok, memes y comunidades de videojuegos que se refiere a una técnica de postura oral que implica colocar la lengua contra el paladar superior de la boca con el objetivo de mejorar la estructura facial y la alineación de la mandíbula. Del inglés *mewing* (maullando). La práctica, promovida por el ortodoncista Dr. John Mew y su hijo Dr. Mike Mew, pretende influir en la estética facial a lo largo del tiempo, especialmente en personas jóvenes. Se ha difundido ampliamente en internet como una forma de

hacks de belleza o consejos de mejora personal. ♦ *Silencio bro estoy haciendo MEWING.*

obi

s. (tribus urbanas) En Roblox, es un término que se utiliza para referirse a un tipo específico de juego o nivel dentro de la plataforma. Estos juegos, conocidos como "obbies", generalmente presentan desafíos de plataformas y obstáculos que los jugadores deben superar para avanzar. Los obbies pueden variar en diseño y dificultad, pero típicamente requieren habilidades de salto, coordinación y timing para completarlos con éxito. ♦ *Mejor juguemos un OBI.*

potaxie

f. (tribus urbanas) Término utilizado principalmente por la generación Z y la comunidad LGBT hispanohablante en TikTok y comunidades de Roblox para referirse a un grupo de internautas que crean y consumen contenido humorístico con el objetivo de contrarrestar la presencia de internautas machistas y homófobos. Originado en 2020 por un error de pronunciación de "potasio" en un video sobre las propiedades del aguacate, "potaxie" es el antónimo de "fifa" o "fife", términos que describen a hombres heteronormados que ejercen masculinidad tóxica. Los potaxies promueven la diversidad y la libertad de expresión, y han creado narrativas como la de "puchaina", que simboliza el empoderamiento femenino. El término ha ganado popularidad y relevancia, alcanzando 1,7 mil millones de visualizaciones en TikTok para agosto de 2023 y participando en eventos y campañas políticas en España en 2024. ♦ *O no este mapa está lleno de POTAXIES.*

puchaina

f. (tribu urbana) proviene de pucha que según el (DLE) tiene dos entradas, hace referencia a puta o a una interjección para expresar sorpresa o disgusto, acompañada del sufijo -ina que se utiliza para formar sustantivos femeninos que indican acción súbita y violenta (DLE). Sin embargo el significado es diferente para la comunidad de roblox donde hace referencia al órgano femenino. Término usado principalmente por la comunidad potaxie en plataformas como TikTok para referirse a narrativas ficticias que simbolizan el empoderamiento femenino. El término ganó popularidad en 2024 con la viralización de videos como "La Teoría de la Puchaina Negra" y "La Leyenda de la Puchaina Que Desapareció en el

Bosque de Anekakanekulo", inspirando a empresas y figuras políticas a crear sus propias leyendas de puchaina para promocionar productos y campañas. ♦ *Ya conoces las historias de PUCHAINA.*

rainbou friends

s. (tribus urbanas) En Roblox, es un juego de terror que toma elementos aparentemente amigables y los convierte en una experiencia aterradora. Los jugadores exploran un entorno que inicialmente parece seguro pero que se transforma en una pesadilla llena de horror y suspenso, similar a otros juegos populares como Piggy y Five Nights at Freddy's. Del inglés *rainbow* (arcoiris) y *friends* (amigos) ♦ *Bro afuera de mi escuela estan vendiendo RAINBOU FRIENDS.*

salseo

m. (tribus urbanas) En internet y videojuegos, se refiere a la actividad o contenido que involucra comentarios o situaciones dramáticas, controvertidas o chismosas. Es comúnmente asociado con debates entre usuarios, rumores, intrigas o cualquier tema que genere interés y discusión entre la comunidad. El término destaca la naturaleza entretenida y a veces superficial de las interacciones en línea, donde se puede disfrutar de la especulación y el drama de manera ligera y divertida. ♦ *Creo que hoy tendremos SALSEO.*

sigma

m. (tribus urbanas) En el contexto de Roblox, así como en memes y otras comunidades en línea, el término "Sigma" se refiere a la figura del "Sigma male," un arquetipo de hombre que es independiente, autosuficiente y no sigue las normas sociales tradicionales ni las jerarquías establecidas. A diferencia del "Alpha male," que se caracteriza por ser dominante y extrovertido, el "Sigma male" es más reservado, introspectivo y autónomo. En Roblox, este término puede usarse para describir personajes o jugadores que demuestran estas características de independencia y no conformidad. ♦ *Que genial son todas las caras SIGMA que hay dentro del juego.*

- **Términos generales**

abandonwer

m. (tribus urbanas) Videojuego o grupo de videojuegos descatalogados por su antigüedad o que han sido abandonados por el desarrollador, dejándolos fuera de funcionamiento, en el caso de juegos online, o fuera de la venta. Proviene de la unión de dos palabras inglesas *software* y *abandoned*, software abandonado. ♦ *¿El juego de los Simpsons es un ABANDONWER? No me digas eso, yo quería una secuela.*

aimbot

m. (tribus urbanas) Software o bot utilizado en juegos de disparos que apunta directamente a la cabeza de los objetivos. Proviene de la palabra inglesa *aim bot*, robot de apuntado. ♦ *Recuerden que para los torneos de Call of Duty el uso del AIMBOT es ilegal y se castiga con expulsión.*

arena

f. (tribus urbanas) Espacio delimitado donde se lleva a cabo un combate. Proviene de "arena", f. en un circo, anfiteatro o recinto similar, lugar del combate, lucha o espectáculo (DLE, 3º). ♦ *Hay que ir a la nueva ARENA del mapa, solo debemos tener cuidado de no morir.*

bait

m. (tribus urbanas) En MOBAs, es un jugador que se utiliza como cebo para atraer al equipo contrario. Proviene de la palabra inglesa *bait*, cebo. ♦ *Verán, yo hago de BAIT en el centro y ustedes se encargan de rodear a los otros manes.*

banear

v. (tribus urbanas) Vetar o excluir de manera temporal. Proviene del verbo inglés *to ban*, vetar. ♦ *Ya BANEEN a este man, pone pausa cada que va a perder.*

campear

v. (tribus urbanas) Dentro de un videojuego, acción de permanecer escondido en un mismo lugar. Proviene de la palabra inglesa *camp*, acampar. Por metáfora, se compara el acampar con el lugar y escondite del jugador. ♦ *Hay un man que solo se dedica a CAMPEAR, ayúdenme a buscarlo.*

carrear

v. (tribus urbanas) Acción de llevar, metafóricamente, a un mal equipo sobre los hombros de un buen jugador y ganar la partida. Proviene de la palabra inglesa *carry*, llevar. ♦ *Son un grupo de mancos, les llevo CARREANDO toda la partida.*

deelece

m. (tribus urbanas) Contenido descargable extra para un videojuego. Proviene del acrónimo de las palabras inglesas *downloadable content*, contenido descargable. ♦ *Me gustó mucho el DE ELE CE de GoW, estaba entretenido.*

efe

f. (tribus urbanas). Presentar respeto hacia un jugador por alguna situación desafortunada. Proviene de *press f to pay respects*, presione f para presentar sus respetos (traducido). Esta frase tiene su origen en la popular saga de videojuegos *Call of Duty*. ♦ *EFE por ti man, si no te equivocabas no te morías ahí.*

espamear

v. (tribus urbanas) Utilizar el mismo movimiento en repetidas ocasiones. Proviene de la palabra inglesa *spam*, correo basura. Por metáfora, se compara al envío reiterado del correo basura con las repeticiones de un mismo movimiento. ♦ *Ese man ya me tiene cansado, solo pasa ESPAMEANDO.*

esquils

1. f. (tribus urbanas) Dicho de las habilidades de un jugador. Proviene de la palabra inglesa *skills*, habilidades. ♦ *Ese man tiene tremendas ESQUILS cuando se trata de jugar dobles.*

2. m y f. (tribus urbanas) Del videojuego FIFA, regate. Proviene de la expresión inglesa *skiller*, que realiza regates. ♦ *No puedo con ese man mi bro, tiene tremendo ESQUIL.*

esquin

m. (tribus urbanas) La apariencia de un personaje, como su ropaje o aspecto físico, o la carcasa de un objeto. Proviene de la palabra inglesa *skin*, piel. Por metáfora, se compara la piel con el diseño intercambiable del objeto o personaje. ♦ *No le des pley aún, que quiero cambiarle la ESQUIN a mi mein antes de comenzar.*

flamear

v. (tribus urbanas) Exaltarse e insultar de manera exagerada a otro jugador para provocar una pelea. Proviene de la palabra inglesa *flamer*, alguien que envía un correo electrónico enojado o insultante (CD, traducido). Por metáfora, se compara la actitud del jugador. ♦ *Todo aquel que se ponga a FLAMEAR queda expulsado del torneo.*

fri tu pley

loc. (tribus urbanas) Videojuego que se encuentra de manera gratuita. Proviene de las palabras inglesas *free to play*, gratis para jugar. ♦ *Epic anda regalando un montón de FRI TU PLAYS en esta navidad.*

friendli fair

m. (tribus urbanas) Ataques o disparos entre el propio equipo. Proviene de las palabras inglesas *friendly fire*, fuego amigo. ♦ *Oye, dispárale a Mat, para ver si funciona el FRIENDLI FAIR.*

futis

m. (tribus urbanas) Del videojuego FIFA, cartas de color rosado en las que aparecen diversos jugadores elegidos por la comunidad. Proviene de la palabra inglesa *futties*, futbolitos. ♦ *Intenta conseguir los FUTIS de esta semana, la votación sacó buenos jugadores.*

geimer tag

m. (tribus urbanas) Apodo autodenominado por el jugador. Proviene de las palabras inglesas *gamer tag*, etiqueta de jugador. ♦ *Tu GEIMER TAG está bien sencillo, deberías ponerte otro bro.*

goti

m. (tribus urbanas) Premio que reconoce al mejor juego de cada año. Proviene del acrónimo ingles *game of the year*, juego del año. ♦ *Ojalá el Zelda gane el GOTI.*

huel pleyed

m. (tribus urbanas). Bien jugado. Proviene del acrónimo de palabras inglesas *well played*, bien jugado. ♦ *HUEL PLEYED muchachos, si seguimos así ganamos el torneo.*

in geim

m. (tribus urbanas) Dicho del jugador para explicar que se encuentra realizando una acción dentro del juego. Proviene de las palabras inglesas *in game*, dentro del juego. ♦ *Elías va a hacer comida IN GEIM antes de que nos muramos de hambre.*

ítem

m. (tribus urbanas) Objeto del juego. Proviene de la palabra inglesa *item*, artículo. ♦ *Desactiva los ÍTEMS, con esos no hay como jugar a gusto.*

jaiscor

m. (tribus urbanas) Puntaje alto o mayor otorgada al primer puesto de una partida o juego. Proviene de la palabra inglesa *highscore*, alta puntuación. ♦ *Genial, con esto tengo el JAISCOR de la partida.*

jandicap

m. (tribus urbanas) Del videojuego FIFA, son las diversas dificultades que se pueden encontrar en una partida, para cualquiera de los dos jugadores. Proviene

de "hándicap", m. desventaja o circunstancia desfavorable (DLE, 1°). ♦ *Voy a jugar, pero si sale algún JANDICAP mientras jugamos, dejo ahí.*

jetshot

m. (tribus urbanas) Tiro mortal a la cabeza del oponente. Proviene de la palabra inglesa *headshot*, tiro en la cabeza. ♦ *Tenemos que acercarnos más, desde aquí no hay como hacer JETSHOT.*

levellear

v. (tribus urbanas) Jugar con el propósito de subir niveles para desbloquear nuevas misiones o habilidades. Proviene de la palabra inglesa *level*, nivel. ♦ *Me pasé LEVELEANDO a Kratos toda la noche en vez de hacer la tarea.*

lore

m. (tribus urbanas) Dicho del trasfondo, historia, datos, personajes y universo de un juego. Proviene de la palabra inglesa *lore*, conocimiento sobre un tema (CD, 1°). ♦ *Se nota que no sabes nada del LORE del juego mi pana.*

manco, ca

adj. (tribus urbanas) Que no sabe jugar. Proviene de "manco", que ha perdido un brazo o una mano, o el uso de cualquiera de estos miembros o inutilizados (DLE, 1°). Por metáfora, se establece una comparación entre la falta de habilidad que causa la falta de manos y el no saber jugar. ♦ *Estás bien MANCO bro, cualquiera ganaba ahí.*

mula

f. (tribus urbanas) Personaje que sirve para acumular y cargar muchos objetos. Proviene de "mula", m. y f. coloq. persona fuerte y vigorosa (DLE, 2°). Por metáfora, se compara al personaje con la mula de carga. ♦ *Que alguien se ponga una MULA que vamos de farmeo.*

nerfear

v. (tribus urbanas) Disminuir, empeorar o cambiar de manera negativa las capacidades de un personaje u objeto de un videojuego. Proviene de *Nerf*, marca de *Hasbro* que realiza armas de juguete. El término surge por una disminución de

poder en las espadas de *Ultima Online*, donde los video jugadores comentaron que en vez de armas reales parecían más armas *nerf*. ♦ *Ya NERFEARON a mi mein panas, ahora si les gano no dirán que fue por ventaja.*

non rer

m. (tribus urbanas) Del videojuego FIFA, cartas que no son raras, únicas ni brillantes. Proviene de las palabras inglesas *non rare*, sin rareza. ♦ *Ay, me volvieron a tocar unas NON RER, tengo mala suerte hoy.*

nub

m. (tribus urbanas) Forma despectiva de referirse a un novato en el juego. Proviene de las palabras inglesas *noob*, alguien que acaba de empezar a hacer algo, especialmente jugar un juego de computadora o utilizar un tipo de software, y por lo tanto no sabe mucho al respecto (CD, traducido). ♦ *Eres un NUB, como se nota que no sabes jugar.*

pegi

m. (tribus urbanas) El sistema europeo que clasifica el contenido de un videojuego y asigna una edad recomendada. Proviene del acrónimo inglés *Pan European Game Information*. ♦ *Ya revisé el PEGI del juego y mi primito no lo puede jugar.*

pe ve e

m. (tribus urbanas) Modo de juego donde el jugador se enfrenta al entorno. Proviene del acrónimo inglés *player versus environment*, jugador contra el entorno. ♦ *El PE VE E de este juego es muy entretenido, deberías jugarlo tú también.*

pe ve pe

m. (tribus urbanas) Modo de juego en el que se enfrentan jugador contra jugador. Proviene del acrónimo inglés, *player versus player*, jugador contra jugador. ♦ *Armen un PE VE PE para ver quién de los dos juega mejor.*

reig cuit

m. (tribus urbanas) De la persona que abandona por rabia una partida. Proviene de las palabras inglesas *rage*, furia y *quit*, abandonar. ♦ *A ese man no le gusta perder, la última vez que jugamos hizo REIG CUIT porque le ganó.*

rushear

v. (tribus urbanas) Acción de ir a prisa hacia una batalla contra el o los enemigos. Proviene de la palabra inglesa *rush*, correr. ♦ *Vamos a RUSHEARLOS, si los matamos, nos quedamos con el drop de los dos equipos.*

salvada

v. (tribus urbanas) Acción realizada por un jugador con el fin de detener o desviar, o intentar detener o desviar, un balón dirigido a la portería o muy cerca de ella con cualquier parte del cuerpo, excepto con las manos o los brazos. Proviene de "salvar", tr. librar de un riesgo o peligro, poner en seguro. U. t. c. prnl (DLE, 1º). Por metáfora, se compara el salvar con el librarse de un posible gol. ♦ *Que buena SALVADA te echaste ahí, por poco y era gol si no.*

suport

m. (tribus urbanas) Personaje de videojuego que tiene la función de apoyar con diversas habilidades a sus compañeros. Proviene de la palabra inglesa *support*, apoyo. ♦ *Que alguien se cambie a SUPORT por favor, nos están machacando y nos falta curación.*

tanque

m. (tribus urbanas) Personaje de videojuego que tiene una gran resistencia contra los ataques y habilidades enemigas. Proviene de la palabra inglesa *tank*, tanque. Por metáfora, se compara el tanque resistente con el personaje que aguanta los ataques. ♦ *Tenemos que jugar equilibrados si queremos ganar, entonces yo voy a jugar con un TANQUE.*

tauntear

v. (tribus urbanas) Una forma de burlarse del contrincante con movimientos de levantarse y agacharse por parte de tu personaje en repetidas ocasiones. Proviene del verbo inglés *to taunt*, burlarse. ♦ *Ya deja de TAUNTEAR, me vas a hacer enojar.*

tir list

f. (tribus urbanas) La lista de personajes de un videojuego, donde se los clasifica de mejor a peor. Proviene de las palabras inglesas *tier list*, lista de niveles. ♦ *No, para mí está en medium dentro de la TIR LIST.*

traijard

m. (tribus urbanas) Término peyorativo en referencia a una persona perfeccionista que se toma muy en serio el video juego. Proviene de la palabra inglesa *tryhard*, esforzarse. Por metáfora, se compara la perfección y el esfuerzo con el significado literal de la palabra inglesa ♦ *Este man es muy trajard, parece que solo vive para jugar.*

triple a

m. (tribus urbanas) O videojuego aaa, son los videojuegos diseñados por compañías grande y reconocidas. Proviene "tir list", véase, como parte de una clasificación de juegos desde "a", "aa", hasta "aaa". ♦ *Mi hermano se compró un TRIPLE A de From Software y esta perrísimo el juego.*

ultimeit

m. (tribus urbanas). El golpe o habilidad definitiva de un personaje que provoca el mayor daño posible. Proviene de la palabra inglesa *ultimate*, definitiva. ♦ *Voy a usar mi ULTIMEIT para acabar con el bos.*

versus

m. (tribus urbanas). Enfrentamiento entre dos o más jugadores. Proviene de la palabra inglesa *versus*, contra. ♦ *Echemos un VERSUS a ver quién de los dos juega mejor.*

vi ar

m. (tribus urbanas). Gafas de realidad virtual. Proviene del acrónimo de la palabra inglesa *virtual reality*, realidad virtual. ♦ *Genial, tienes unas VI AR, déjame probarlas por favor.*

yi yi

m. (tribus urbanas) Buen juego. Proviene del acrónimo de palabras inglesas *goodgame*, buen juego. ♦ *YI YI bro, dimos una buena partida.*

yi yi izi

m. (tribus urbanas) Uso peyorativo para decir al jugador contrario que fue fácil de vencer. Del acrónimo de palabras inglesas *goodgame*, buen juego, e *easy*, fácil. ♦ *-YI YI IZI. /-No seas grosero, ni siquiera me tristoqueaste para que me digas eso.*