

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE COMUNICACIÓN, LINGÜÍSTICA Y LITERATURA
ESCUELA DE LINGUISTICA

Disertación

PROCESOS DE DERIVACIÓN A PARTIR DE ANGLICISMOS EN EL LEXICO DE
LOS JUGADORES DE LEAGUE OF LEGENDS EN LA REGION LAN

Nathaly Lizette Castro Manrique

Autora

Imelda Rodriguez

Directora

Quito, Mayo 2022

Índice

1. Introducción.....	1
1.1 Objetivo General.....	2
1.2 Objetivos Específicos.....	2
1.3 Antecedentes.....	2
2. Marco teórico.....	4
2.1 La jugabilidad.....	4
2.2 La terminología.....	4
2.3 Los Anglicismos.....	5
2.4 Neologismo técnico.....	6
3. Metodología.....	6
4. Desarrollo.....	8
4.1 Preferencia de uso de formas anglicadas.....	8
4.2 Producción Lingüística dentro del juego.....	9
4.3 La derivación verbal.....	10
4.4 Análisis de los actos de habla.....	13
5. Conclusiones.....	16
6. Recomendaciones.....	18

Dedicatoria

A mi madre, mi hermano.

Agradecimientos

A Guada y Mili, por creer en mi antes que nadie.

1. Introducción

Este trabajo busca describir y explicar el uso de la lengua, en función comunicativa, utilizada por los jugadores del videojuego estratégico-cooperativo League of Legends en la región de LAN (Latinoamérica Norte). Específicamente lo que se refiere a la adopción de anglicismos como fuente principal de un léxico técnico del juego. El desarrollo de esta temática de léxico dentro de esta comunidad, en el modo multijugador en línea, establece la interacción entre participantes de diferentes nacionalidades, lo que, en consecuencia, lleva a un intercambio de ideas constante. Con el propósito de una comunicación rápida y clara, son los propios jugadores quienes crean una terminología específica que facilita la comprensión inmediata de acciones a seguirse en tiempo real.

El método que siguen de los jugadores en línea aborda la operabilidad entre diferentes participantes, en el caso de la región LAN la variable en común es el idioma de la comunidad, en este caso el español. Esta interacción implica el intercambio de ideas, hechas o concebidas partiendo de conceptos establecidos en inglés. Con la premisa de mantener una comunicación simple, rápida y, sobre todo, clara son los mismos jugadores quienes crean procesos morfosintácticos que dan como resultado un término específico que permite y facilita la comprensión inmediata de la situación y la acción a lo largo de sus intereses.

Nos proponemos analizar e ilustrar una parte del panorama lingüístico creado en la actualidad, perteneciente a los videojuegos. Es importante recalcar que la visión de este trabajo parte de un enfoque pragmalingüístico, nos centramos en el uso de un lenguaje específico con intención comunicativa, exclusivamente empleado por los participantes dentro de un contexto lúdico en constante acción. En la actualidad, el crecimiento del internet ha creado un sinnúmero de reacciones y adaptaciones lingüísticas en su medio; en el campo de los videojuegos, nuestra generación ha participado de los numerosos avances en cuanto a jugabilidad e interacción entre jugadores.

1.1 Objetivo General

- Analizar el fenómeno de la creación de un lenguaje técnico-especializado que ocurre en videojuegos en línea desde una perspectiva lingüística, identificándolos como una terminología técnica-especializada propia de una cultura en constante expansión.

1.2 Objetivos Específicos

- Analizar la función comunicativa que cumple este fenómeno a partir de un corpus recogido en partidas de juego PVP.
- Explicar la categoría gramatical de los términos utilizados tanto en juegos PVP como en sus diferentes portales de difusión.
- Describir los procesos morfosintácticos que se cumplen en cada ítem léxico recogido.

1.3 Antecedentes

En este sentido se han realizado varios estudios, uno de ellos es la investigación de, Castañeda (2017), que analiza el nivel de comprensión de los anglicismos tomados de 2 videojuegos. En el que afirma que existe una preferencia de uso del anglicismo sobre su equivalente en español. Sostiene que los jugadores son capaces de reconocer el anglicismo a partir de una definición o situación y también conocen su significado. Propone que los anglicismos empleados en los videojuegos tienen múltiples variantes, esto dependerá del videojuego en el que se utilicen.

Afirma que los jugadores no solo comprenden el significado de los anglicismos propios del tipo de videojuego, sino que también son capaces de contextualizarlos y explicar las situaciones en las que se utilizan. Los anglicismos no suponen un problema de comprensión para los jugadores, ya que, independientemente de su nivel de inglés, todos han sido capaces de escoger el termino correcto para establecer una fluida comunicación entre sí.

En la misma línea encontramos a Bolado (2013) que propone que la terminología de los videojuegos cuenta con rasgos semánticos propios, que provienen de los ámbitos de la narración y las acciones del juego que lo dotan de características únicas dentro de la comunicación entre jugadores. Sostiene que la expansión y localización de este léxico comprende dos tipos de neologismos; en el primer caso, que se refieren a ser el producto del funcionamiento de software y, en el segundo, se refiere a un proceso de adaptación cultural y lingüística ejercido por la misma comunidad en base a sus necesidades.

Por otro lado, encontramos la propuesta de Nájera (2019), que abre el debate sobre si los términos utilizados en algunos videojuegos son beneficiosos o perjudican al español. Su conclusión sostiene que, teniendo en cuenta las características del contexto en el que se usan, no son perjudiciales, sino todo lo contrario, pues facilitan una comunicación rápida y eficaz, tanto con jugadores de otra lengua, como con jugadores con la misma lengua, ya que en un análisis práctico se ve que las equivalencias directas en español no siempre son adecuadas, estas dan lugar a construcciones de más de un término, perdiéndose así el dinamismo necesario en este contexto.

Debido a que el uso de estos anglicismos se reduce a un contexto determinado, dentro del juego, podríamos estar hablando, al igual que con el lenguaje deportivo, de un lenguaje técnico de especialidad propio y que debería tenerse más en consideración en el futuro, especialmente en el ámbito académico.

Un punto importante para considerar es que este sino también sus diferentes derivaciones. Estos medios vienen a ser: los foros de internet y plataformas que son responsables de proporcionar, difundir o intercambiar información acerca del juego, en los que participan activamente esta misma comunidad de jugadores, estas conversiones de idioma constituyen

Los estudios mencionados acreditan su misma importancia, razón por la que podemos justificar el número de sociedades que este léxico gamer tiene como idioma especializado, explicando esto el proceso que llevan las lenguas que están en contacto, en este caso (inglés-español), su mutación, convencionalismo y uso entre sus usuarios.

2. Marco teórico

2.1 La jugabilidad

La convivencia entre jugadores ha dado como resultado un cambio y ha amoldado la perspectiva habitual, en cuanto al uso del lenguaje desde un punto de vista social y convencionalista. Nos referimos a aquellos videojuegos de jugabilidad cooperativa (PVP); estos se caracterizan por requerir acción y participación de dos o más personas de manera simultánea, conocidos como modo multijugador.

Esta modalidad de juego en línea establece la posibilidad de interacción entre varios participantes de nacionalidades distintas, lo que conlleva a un intercambio de ideas, utilizando principalmente la lengua inglesa, pensado para tener un entendimiento óptimo. Con esta premisa, son los propios jugadores, quienes, por meros fines comunicativos, crean esta terminología específica que hace posible y facilita la inmediata comunicación de hechos y acciones durante este tiempo de ocio lúdico.

2.2 La terminología

Este trabajo aborda la cuestión terminológica a partir de la comunicación presente en los videojuegos, en este caso específico en el juego League of Legends. Para van Dijk “esto vale no solo para una descripción del discurso como uso del lenguaje, sino también para sus otras dimensiones, a saber, del estudio del discurso como comunicación de creencias o como forma de interacción social” (2000:27). En este caso, veremos el proceso de la elaboración de un léxico especializado a partir de los anglicismos como fuente principal.

Para la lingüística, la terminología es el conjunto de signos lingüísticos que constituyen un subconjunto dentro del componente léxico de la gramática del hablante. Desde esta perspectiva los términos no se distinguen de las palabras del componente léxico, son unidades del léxico de la gramática que forman parte de la competencia del hablante oyente (Cabré, 1995).

Podemos considerar que los términos tienen una variedad de características útiles desde la perspectiva de la lingüística y están directamente relacionados con la sintaxis y la morfología.

Es oportuno contemplar que, si bien el punto de vista de nuestro análisis es lingüístico, el objeto de estudio aquí no es el lenguaje, sino a su uso con función comunicativa adaptado y empleado por los jugadores en este contexto lúdico. La teoría lingüística, que tiene como objeto de estudio de este, concibe prioritariamente el lenguaje, en el sentido dar razón de cómo funciona, parte de una muestra estándar propia de un hablante idealizado. (Cabré, 1995).

Tomando como referencia la terminología, siendo esta parte de un lenguaje real, por lo que para identificar sus procesos y variantes se requiere la toma de datos y formación de un corpus para su documentación y posterior análisis.

2.3 Los Anglicismos

La terminología usada en este tipo de comunidad de jugadores obedece también a la categoría de anglicismo, según Gómez Capuz citado en (Medina. 2000:108) estos pueden definirse en 4 criterios:

1. Anglicismo ortográfico. Consiste en la transliteración de un nombre propio -topónimo o antropónimo- de una lengua que no emplea el alfabeto latino [...] conforme a las reglas ortográficas y fonémicas del inglés [...].

2. Anglicismo semántico. En el préstamo semántico, [...] el español sólo recibe prestada una nueva acepción para una palabra ya existente [...].

3. Anglicismo léxico. [...] La lengua receptora recibe una lexía compleja [...] de otra lengua, si bien esa lexía puede pasar a la lengua receptora tal como es en la lengua original [...], traducida por morfemas de la lengua receptora [...] o bien combinando los dos procedimientos anteriores [...].

4. Calco sintáctico [no lo define].

Como mencionamos, estos términos se desarrollan por los mismos usuarios en función de sus propias necesidades, para definir este proceso podemos considerar a los neologismos en el lenguaje.

2.4 Neologismo técnico

Se entiende por neologismos técnicos a aquellos términos nuevos incorporados al uso por parte de especialistas en las diversas disciplinas del conocimiento, es decir, pertenecientes al lenguaje académico, de las artes, las ciencias, la tecnología y la cultura; es lo que se conoce como neología tecnológica (Dubuc, 2002).

El proceso que sigue esta terminología abarca el recurso neológico de la derivación. Así también es importante entender que la derivación es el procedimiento que consiste en crear una nueva palabra derivándola de la combinación de un lexema raíz, un sustantivo, verbo, adjetivo y un sufijo (Chiodi y Loncon;1999). Vemos que la derivación permite la expansión del vocabulario a partir de un número limitado de raíces.

3. Metodología

Primero, tenemos que plantear y tener conocimiento de las reglas juego, junto con sus objetivos y mecánicas, para esto podemos encontrar la información en la ventana del propio juego o en la página web oficial, así como videos explicativos en plataformas de Youtube, Twicht. Es importante saber que, para entender y analizar la terminología debemos tener clara la funcionalidad del juego.

Posteriormente, se procederá a la recopilación de términos, utilizados en tiempo real en diferentes partidas entre varios jugadores, para la creación de corpus. Se realizarán las correspondientes transcripciones y definiciones, creando un glosario de términos, este será la base que tendremos para realizar el análisis de las palabras. Aquí describiremos los procesos de formación de ítems léxicos que se dan lugar para la creación de otros nuevos.

De esta forma, podremos establecer y contrastar cual es el nivel de influencia que el inglés ejerce sobre el español y cómo este llega a adaptarse, tanto morfosintácticamente como a nivel pragmático.

Para poder entender el propósito y significado de esta terminología, debemos ubicarlos desde el origen de su uso, ya que estos denominan fenómenos, eventos o acciones que tienen que verse o estudiarse en relación con su escenario, es decir, con las condiciones y consecuencias circundantes (Van Dijk, 2008).

Enfoquemos esto desde un punto de vista social, como bien se conoce el lenguaje posee la condición de maleabilidad, en tanto esta ayuda a la comprensión y intercambio de información dentro del ámbito multicultural. Aquí, la acción comunicativa de este videojuego multijugador en línea es utilizada de tal manera para que convencionalmente se amolde a una forma fija que satisfaga las necesidades comunicativas de los jugadores.

Ya que el inglés está considerado como lengua internacional, se parte desde esta base como principal agente de la distinción de la terminología gamer. Estos términos surgen por vía onomasiológica, pues partimos desde un concepto que se puede realizar o ver en el juego y que los jugadores denominan de alguna manera.

Según (Crystal, 2005, p.39) “El simple hecho de que distintas partes del mundo difieran tanto física como culturalmente significa que los hablantes cuentan con numerosas oportunidades para adaptar el lenguaje del modo que mejor satisfaga sus necesidades de comunicación y les confiera nuevas identidades”.

En el caso de la terminología utilizada en este videojuego, vemos que el término aparece por primera vez en la forma puramente inglesa, esta es la base que se adquiere y posteriormente es expuesta a cambios que están acorde con la morfología del español, el idioma que la adopta. Como propone Crystal, una de las tendencias más notables de los últimos cincuenta años ha sido el modo en que el inglés, a medida que se convertía en lengua global, se iba infiltrando en otras lenguas mediante el préstamo de una cantidad sin precedente de términos ingleses (2005, p.59).

Gómez Capuz establece las tres etapas de adopción de los anglicismos (2000, p.35)

Transferencia: se conserva la grafía extranjera y se respeta el significado extranjero.

Asimilación: se encuentra difundido en la lengua, hay una clara tendencia a la estabilidad y una mayor posibilidad de combinación con morfemas nativos.

Explotación: es habitualmente usado, se encuentra perfectamente integrado y a nivel semántico se considera imprescindible su uso, pues no concurre con ninguna palabra nativa.

Dentro del contexto del videojuego, los diferentes factores en relación con la comunidad de hablantes (jugadores) y la necesidad comunicativa de carácter convencional son los factores clave que suelen inclinar la balanza en favor de las formas anglicadas para la economía lingüística. Aquí es donde hablamos del uso de los préstamos lingüísticos. Una vez obtenidos los términos, estos son explotados por los mismos jugadores quienes, se encargan de adaptar los términos de acuerdo con la morfología del español en este caso.

4. Desarrollo

4.1 Preferencia de uso de formas anglicadas

Al tratarse de un videojuego multijugador, el medio en el que este se desarrolla es de índole internacional, considerando que el inglés, en la mayoría de los casos, es considerado como la lengua universal, esta concepción de carácter mundial puede ser uno de los puntos que justifica el por qué el uso de anglicismos será la primera opción para los jugadores, el objetivo principal de esto es tener una comprensión rápida y clara. Gracias a la constante repetición de estos términos entre jugadores experimentados y nuevos durante las partidas del juego, es inevitable la asimilación y uso de este léxico por parte de participantes nuevos del juego.

A pesar de que estos términos tienen sus equivalentes en el español, la mayor parte de las traducciones en español contienen más de un elemento, lo que, cuento a comunicación, obstaculiza la efectividad y rapidez requerida por el ambiente en tiempo real estratégico del juego.

4.2 Producción Lingüística dentro del juego

Esta investigación estará centrada, sobre todo, en los procesos de formación de palabras que se llevan a cabo en el inglés y en el español. Dentro de este contexto, para entender la finalidad de este análisis, es conveniente impartir una explicación rápida de estos procesos.

Para empezar, de acuerdo con el portal de lingüística hispánica, se define como productividad, “La característica del lenguaje humano que describe la capacidad de producir diferentes enunciados ante una situación determinada”. Por ende, nos referimos a las características específicas de ciertos afijos para crear nuevas palabras.

Desde el punto de vista de los procesos morfológicos altamente productivos como lo son conversión y la derivación, el primero se reproduce más en el inglés mientras el segundo es más común en español. Presentamos el siguiente gráfico explicativo, que ilustra la idea del proceso general a considerar durante todo nuestro análisis.



4.3 La derivación verbal

De acuerdo con el análisis de los términos recogidos, vemos al sufijo verbal *-ear* presente en casi todos estos. Es acertado mencionar la cuestión relativa al sufijo verbal presente en cada uno de los términos analizados: *-ear*, según la Nueva Gramática de la Lengua Española (RAE, 2010, p.154)

“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)”

Este patrón en común es lo que nos interesa dentro de nuestro análisis, nos referimos al alto grado de productividad del sufijo a los préstamos ingleses dentro del discurso gamer que la lengua española acoge. Yoza (2013) señala que el sufijo *-ear* se puede incorporar a bases nominales que provienen de préstamos del inglés, el neologismo resultante de este proceso será un verbo denominal, como, chequear, cliquear, etc.

Dentro de este aspecto, la autora se refiere a uno de los aspectos más importantes que influyen sobre cómo estos verbos adoptan el sufijo *-ar* o *-ear* en el español y es que el mismo reconoce la estructura morfofonológica del préstamo como ajeno a su sistema morfofonológico. “De esta manera se explicarían las derivaciones *access* → *accesar*, *audit* → *auditar*, *particion* → *particionar*, ya que, en estos casos, el ítem prestado del inglés tiene origen en el latín (*accesare*, *auditare* y *partitio*, respectivamente)” (Yoza, 2013, p.162).

Cuando de anglicismos se trata, pensamos en palabras nuevas o en formas de reciente aparición en la lengua, sin embargo, estos no son solo neologismos, ya que podemos también encontrarnos con neologismos de significado, que son palabras ya existentes en la lengua que han desarrollado un nuevo concepto, o que lo han adoptado de otras lenguas (Alvar Ezquerro 1999). A pesar de que estos se forman a partir de bases que provienen de la lengua inglesa, se les dan nuevos significados, es importante mencionar que estos significados son adaptados al contexto del videojuego en el que surgen.

Dentro del glosario de términos usados con más frecuencia en las partidas por la comunidad de jugadores, que comprenden la vinculación del sufijo -ear, con su respectivo concepto, tenemos los siguientes:

Término del inglés	Adaptación al español	Significado
Bait	Baitear	Hacer de cebo o carnada para el enemigo.
Ban	Banear	Acción de prohibir a jugadores entrar al juego durante un tiempo variable por conducta inapropiada.
Back	Bakear	Regresar a base.
Carry	Carrear	Llevar al equipo a la victoria.
Dodge	Doguear	Esquivar ataques enemigos.
Farm	Farmear	Conseguir gran cantidad de oro al matar súbditos.
Feed	Fedear	Cuando un compañero de equipo o rival muere una y otra
Flame	Flamear	Agredir por escrito a otro jugador.
Gank	Gankear	Emboscar a alguien para eliminarlo con ayuda de tus compañeros.
Jungle	Junglear	Atacar a súbditos en la jungla y ganar oro y habilidades para el equipo.
Kite	Kitear	Atraer la atención de un enemigo, manteniendo la distancia para evitar el golpe cuerpo a cuerpo.

Push	Pushear	Eliminar a los súbditos enemigos de una línea rápidamente.
Stun	Stunear	Efecto que bloquea al campeón de usar una acción.
Support	Suportear	Campeón que va al carril inferior y ayuda al AD Carry, que se deriva en apoyar.
Tank	Tankear	Campeones que son capaces de resistir muchos golpes, hacer de escudo para el equipo.
Ultimate	Ultear	Habilidad definitiva
Ward	Wardear	Colocar tótems a través de la jungla que otorguen visión al resto del equipo.

Esto términos constituyen entonces la competencia lingüística que este contexto demanda para un entendimiento completo entre jugadores. A su vez esta competencia será adoptada mediante la convención, el contacto e intercambio de una amplia gama de ítems léxicos como *términos gamer*, que son utilizados junto a un discurso general.

Dentro de una perspectiva saussureana, estos términos deberán poseer tanto significado como significante. De acuerdo con (Cardero, 2003, p.42), existen diferentes relaciones entre estos elementos en relación con la frecuencia de su uso, se precisan en:

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

Por lo tanto, los *términos gamer* pertenecen a las dos últimas relaciones mencionadas, ya que con estas lo que se busca es “constituir un dominio diferente al común, por la temática, los usuarios y su uso dentro de la comunidad” (Cardero, 2003, p.43). Podemos observar que los términos de este listado poseen significado no corriente, producto del contexto del juego y se adjuntan a palabras que ya existen, esto junto a un significante corriente.

4.4 Análisis de los actos de habla

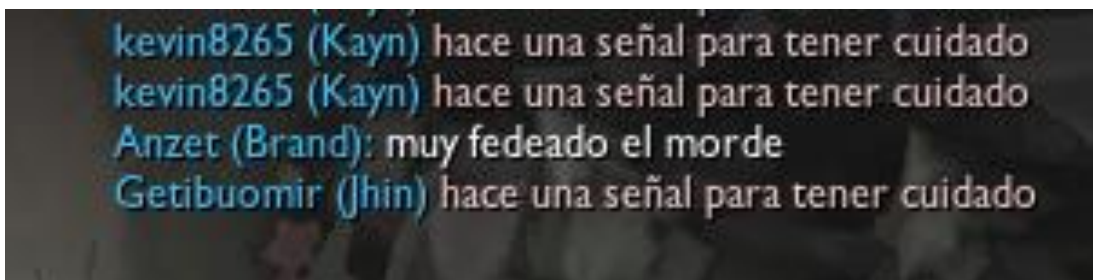
Como se mencionó antes, este fenómeno lingüístico tiene una intención, en ese sentido, se circunscribe a la teoría de los actos de habla de Austin (1962). Según este autor, existen algunos verbos denominados performativos, tienen impacto por el hecho de enunciarse, siempre y cuando, este se produzca dentro de un determinado contexto, en este caso el juego en línea League of Legends. Hablamos de actos de habla, estos, más que transmitir información, sirven para hacer algo o ejecutar una determinada acción, no se tratan únicamente de afirmaciones simples.

Para Austin, los actos de habla componen acciones y realidades. Establece el concepto de enunciado performativo y se describe como diferentes tácticas de operación, producción, y transformación de un efecto discursivo en una acción que es parte de la realidad del contexto donde se realice el enunciado. Su función se halla en la acción misma como nexo al contexto en donde se enuncian las acciones a partir del lenguaje. “También es fundamental tener en cuenta los roles que desempeñan el receptor y el emisor durante la acción, a través de lo que Austin denomina criterios de autenticidad o criterio de autoridad” (Austin, 1962, p. 19).

De acuerdo con la concepción que Austin propone, vemos que en estos se pueden apreciar las maneras o situaciones en que son generados los acontecimientos, se extrae su naturaleza “ficticia” y se coloca en un tiempo y espacio determinados, he ahí el motivo de su producción orgánica dentro del juego.

Dentro del juego League of Legends tenemos estos actos de habla, que de acuerdo con las definiciones de Austin cumplen con los requisitos para ser enunciados performativos, ya que establecen diferentes mandos u ordenes, dentro del juego por parte de los emisores que, dependiendo del desarrollo de la partida de juego, adquieren por iniciativa, roles determinados dentro del equipo. Partimos desde el criterio de autoridad, mientras que los

receptores serán los jugadores quienes ejecuten estos comandos en pro de la victoria del equipo. Dentro de estos actos de habla, tenemos diferentes categorías gramaticales, por ejemplo, verbos, adjetivos y sustantivos.



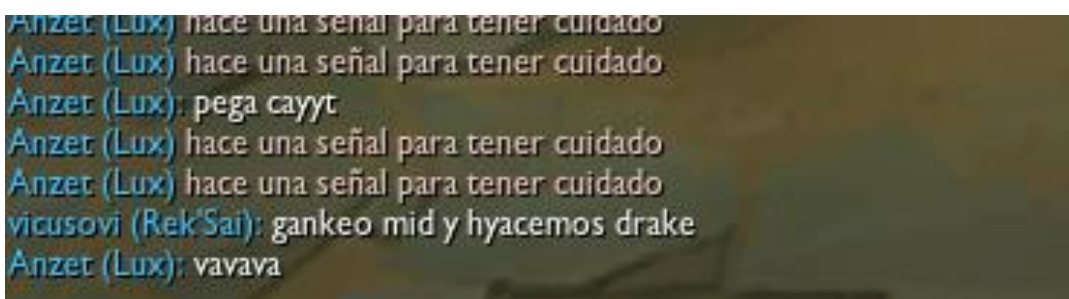
kevin8265 (Kayn) hace una señal para tener cuidado
kevin8265 (Kayn) hace una señal para tener cuidado
Anzet (Brand): muy fedeadado el morde
Getibuomir (Jhin) hace una señal para tener cuidado

Fedeado, Participio de *fedear* que a su vez proviene del inglés *to feed* (alimentar). Dentro de este contexto, desempeñar la función de adjetivo.



kevin8265 (Kayn): farmea
kevin8265 (Kayn): que te replican el farmeo
¡Anzet (Brand) Misión completa! Tiempo transcurrido: 19:43
Anzet inició un voto para la rendición. Escribe /surrender para rendirte o /nosurrender para no hacerlo.

Farmeas, imperativo (tú) de *farmear*, que a su vez proviene del inglés *farm* (agricultura). *Farmeos*; dentro de este contexto se utiliza como sustantivo.

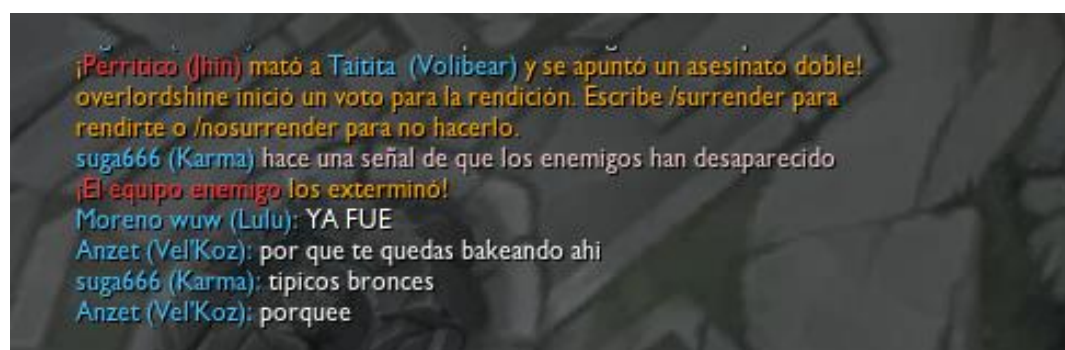
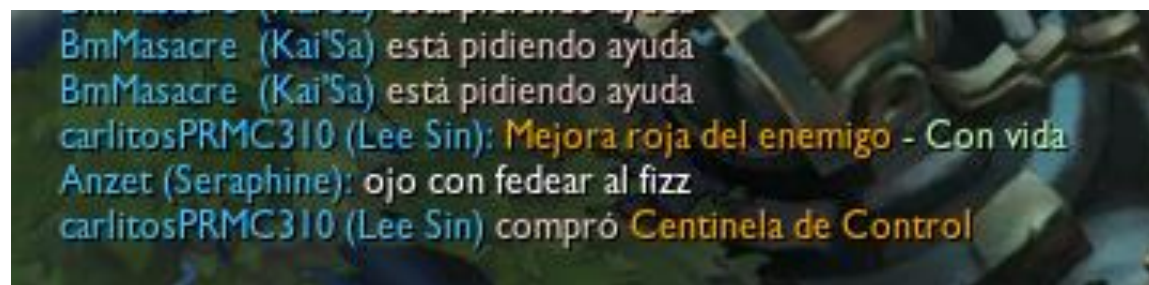


Anzet (Lux) hace una señal para tener cuidado
Anzet (Lux) hace una señal para tener cuidado
Anzet (Lux): pega cayyt
Anzet (Lux) hace una señal para tener cuidado
Anzet (Lux) hace una señal para tener cuidado
vicusovi (Rek'Sai): gankeo mid y hyacemos drake
Anzet (Lux): vavava

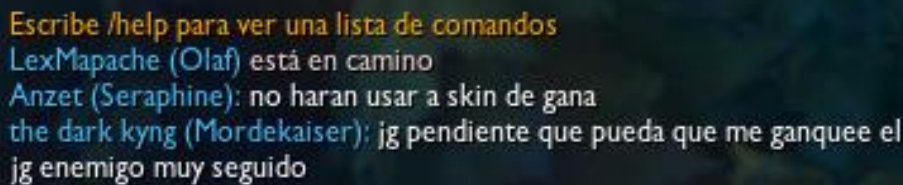
Gankeo; 1ª Persona singular del presente de indicativo de *gankear*, que a su vez proviene del inglés *gank* ()



Pushear: infinitivo simple, que a su vez proviene del ingles push (empujar)



Bakeando: gerundio simple de bakear, que su vez proviene del ingles back (regresar)



Escribe /help para ver una lista de comandos
LexMapache (Olaf) está en camino
Anzet (Seraphine): no haran usar a skin de gana
the dark kyng (Mordekaiser): jg pendiente que pueda que me ganquee el
jg enemigo muy seguido

5. Conclusiones

Luego de nuestro análisis acerca de la formación y el uso de los términos gamer expuestos podemos concluir lo siguiente:

Nos ubicamos ante un discurso comunicativo que expresa eventos específicos, como consecuencia esto conlleva al uso de un léxico que tiene esta misma característica de discurso comunicativo. La especificidad semántica de estos términos surge a partir de un contexto impuesto, esto da lugar al surgimiento de un conjunto de palabras, y su concepto es solo aplicable en ciertos momentos.

Sabemos que los términos se adaptan a la morfología del español, con el objetivo de facilitar la comunicación entre jugadores hispanohablantes. Al transferirlos al español, se les asignan los morfemas de la lengua española, en este caso la terminación -ear, y tras un proceso de derivación se obtienen términos tales como: pick-pickear, farm-farmear, carry-carear, etc. Además, vemos que los morfemas verbales y sustantivales son los más abundantes debido a la necesidad en los videojuegos de representar acciones, adjetivos y sustantivos.

Los dos factores principales expresados dentro del discurso gamer son el agente y la acción, este último es el que más destaca en comparación con el primero. Esto se produce debido al contexto impuesto en el que se maneja el videojuego, nos referimos

a la especialización semántica de su léxico. Podemos decir que no existe algún tipo de sinonimia, por lo que el uso de estos términos gamer estará siempre en tendencia y su evolución o cambio dependerá únicamente de las posibles actualizaciones del videojuego mismo.

Podemos asumir que lo concluido acerca de los procesos de sufijación se podría aplicar en cualquier otro contexto de juego con otro tipo de términos gamer, siempre y cuando estos estén dentro del campo de los anglicismos.

El periodo de tiempo en el que nuevos términos se van integrando al discurso gamer, la explotación de los mismos tiene tal frecuencia, que da origen a las nuevas formas derivadas. Con este fenómeno, podemos pensar que el tiempo de vida o uso de los términos puede variar, dependiendo de la calidad semántica que estos posean. Lo que puede variar será únicamente la forma de estos, mas no su significado.

Resulta innegable mencionar que el español sí se ve afectado por este tipo de términos, no necesariamente de forma negativa, según como se lo mire, las formas anglosajonas se integran en el discurso y origen a una gran posibilidad de derivación. Podríamos considerar al discurso gamer como una lengua especializada, siendo esta una de las mayores influenciadas por parte del inglés.

Finalmente, es importante mencionar que, vemos que el único motivo por que el este tipo de léxico podría llegar a desaparecer seria en función del juego mismo, en otras palabras, los términos desaparecerán solo si el juego mismo lo hace.

6. Recomendaciones

Este trabajo corresponde a una pequeña porción del vocabulario total que podemos encontrar dentro del discurso gamer, este campo ofrece un gran número de posibilidades para su investigación, los diferentes tipos de videojuegos tales como MMO, RPG o MOBA, pueden llegar a influir en el tipo de léxico y su frecuencia de uso, por lo que recomendamos continuar esta línea de análisis.

Por otra parte, creemos que otros estudios sociolingüísticos relacionados a la frecuencia del uso este tipo de léxico y sus formas en constante variación, tendrían gran acogida por el constante crecimiento del lenguaje juvenil informático. Además, en esta misma línea, se podrían plantear hipótesis sobre la adquisición del inglés como L2, con una constante exposición a los videojuegos, se podrían considerar a los videojuegos, como una gran fuente de aprendizaje con un enfoque puramente comunicativo.

Finalmente, se podría considerar la creación de un diccionario gamer, que recoja estos términos y la explicación de su uso dentro de este contexto del videojuego, así como también las diferentes formas de acogida y adaptación en las variedades de la lengua española, y podrían encontrar diferencias dependiendo del juego y edad de los jugadores.

7. Bibliografía

Yus, F., 2010. Ciberpragmática 2.0 Nuevos usos del lenguaje en Internet. 1st ed. Barcelona: Editorial Planeta, S. A.

Teresa, M.,1995. La terminología hoy: concepciones, tendencias y aplicaciones. Inf.br. Recuperado de https://www.brapci.inf.br/repositorio/2010/03/pdf_f7c07a179e_0008867.pdf

García I.,2000. PROCESOS DE PIDGINIZACIÓN EN EL ESPAÑOL HABLADO POR INMIGRANTES.

Arrieta de Meza, Beatriz, & Meza Cepeda, Rafael Daniel, & Batista Ojeda, Judith (2007). NEOLOGISMOS EN EL DISCURSO ACADÉMICO DE LA VARIEDAD DIALECTAL ANDINA VENEZOLANA. Laurus, 13(24),241-258.[fecha de Consulta 1 de Marzo de 2022]. ISSN: 1315-883X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111485012>

Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico (CONDES), C. (Ed.). (2008). Procedimientos morfológicos para la creación de neologismos en el discurso académico. a Universidad del Zulia.

Medina, M. J. R. (2000). EL ANGLICISMO EN ESPAÑOL: REVISIÓN CRÍTICA DEL ESTADO DE LA CUESTIÓN.

Mitsubishi, N. M. Y. (2013). Préstamos de ítemes léxicos del inglés al castellano: formación de neologismos en -ear [Pontificia Universidad Católica del Perú]. https://www.academia.edu/5913400/Tesis_Licenciatura-Pr

Yoza, N. M. (2013). Préstamos de ítemes léxicos del inglés al castellano: formación de neologismos en -ear. Tesis de licenciatura, Facultad de Letras y Ciencias Humanas. Lima. En línea [http://www.academia.edu/5913400/Tesis_Licenciatura-Pr %C3%A9stamos_de_%C3%ADtemes_l%C3%A9xicos_del_ingl%C3%A9s_al_castellano_formaci%C3%B3n_de_neologismos_en_-ear](http://www.academia.edu/5913400/Tesis_Licenciatura-Pr_%C3%A9stamos_de_%C3%ADtemes_l%C3%A9xicos_del_ingl%C3%A9s_al_castellano_formaci%C3%B3n_de_neologismos_en_-ear)

Teresa, M., & Resumo, C. (s/f). La terminología hoy: concepciones, tendencias y aplicaciones. Inf.br. Recuperado el 4 de marzo de 2022, de https://www.brapci.inf.br/repositorio/2010/03/pdf_f7c07a179e_0008867.pdf

c, Second Edition, Vol. 10. Oxford: Elsevier, pp. 121-128.

1. Introduccion

1.1 Objetivos G/E

1.2 Objetivos especificos

1.3 Antecedentes

2. Marco teorico

3. Metodologia

4. Desarrollo

4.1 Derivacion

4.2 Actos de habla

5. Conclusiones