

# ANGLICISMOS EN EL CAMPO DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑOL

Un estudio de corpus del foro3djuegos.com

---

Carmen LUJÁN-GARCÍA

**ABSTRACT • *Anglicisms in the field of videogames in Spanish: A corpus study of the online forum3dvideojuegos.com.*** The presence of English lexical items is pervasive in many different areas of our daily life. The field of video games is not an exception, and this paper attempts to reveal the degree of use of Anglicisms in an online forum addressed to Spanish-speaking video gamers. Additionally, this study focuses on the types of adaptation that these English borrowings have undergone when used in Spanish, and the pragmatic functions that these Anglicisms fulfil. A corpus of 100,340 words were extracted from the online forum Foro3Djuegos. After that, the corpus was inserted in the analysis tool AntConc), which was used to filter the Anglicisms found in the corpus. This process of analysis provided a sample of fifty-one English lexical items and the contexts in which they were used. Findings reveal that the most frequently used Anglicisms are the adapted ones (twenty-five items), followed by the pure or non-adapted English lexical items (sixteen), some clippings (six items) and four cases of English interjections. Both the frequency of use of these loanwords along with the three main pragmatic functions: referential, expressive and textual, have been analyzed in this paper. The inconsistency of the spelling of these loanwords has also been discussed.

**KEYWORDS •** Video games; Anglicisms; Internet forum; Spanish.

## 1. Introducción

Como es bien sabido, el empleo de anglicismos en distintas lenguas romances como el francés, italiano y español se ha convertido en algo muy habitual. Son muchas las unidades léxicas anglicadas que se emplean de forma diaria en cualquier entorno o contexto en el que nos encontremos. Este trabajo, que se centra en el uso de anglicismos en la lengua española, cuenta con referencias a múltiples publicaciones se han ocupado de examinar el empleo de unidades léxicas anglicadas en distintas áreas de la vida cotidiana del español. Algunas de las investigaciones han cubierto entornos bastante proclives al uso de términos anglicados, como el de la moda (Balteiro 2012; Luján-García 2017; Tejedor Martínez 2017, Sánchez Fajardo 2021). Terrenos como el del deporte también han sido objeto de

numerosos trabajos (Rodríguez González 2012; Rodríguez González y Castañón Rodríguez 2021; Rodríguez Medina 2021). El recurrente uso, con frecuencia con fines eufemísticos y disfemísticos, de anglicismos en el entorno del sexo y el erotismo ha sido también objeto de análisis (Crespo-Fernández y Luján-García 2013; 2017; 2018). El ámbito de la economía ha dado fruto a diversos trabajos (Medina López 2021; De Hoyos 2023); medios como la prensa digital también han sido ampliamente analizados (González Cruz 2021; Luján-García 2021; 2023), e incluso el terreno de la comida y la gastronomía (Luján-García 2021 y 2023) ha dado lugar a diversos trabajos de investigación.

Este artículo tiene por objeto el análisis de anglicismos en el entorno de los foros de videojuegos. Se trata de un terreno que cuenta con algunos trabajos que han arrojado luz en relación al empleo de anglicismos en español. Algunos de ellos son el de Cabrera Álvarez (2015) quien en su tesis doctoral analizó el léxico de las revistas de videojuegos españolas y propuso una normalización terminológica. Este trabajo vino a consolidar un estudio previo en el que esta misma autora había propuesto una adaptación terminológica (Rodríguez Medina y Cabrera Álvarez 2008). Morales Ariza (2015) se centró en la terminología gamer dentro del llamado inglés online que el autor define como “aquel uso del lenguaje con función puramente comunicativa empleado por los jugadores en determinados contextos” (Morales Ariza 2015: 2). Por su parte, Mezones Galicio (2015) en su tesis doctoral analizó el empleo de anglicismos en los videojuegos online Shooters y Rpg<sup>1</sup> y llegó a la conclusión de que existe una tendencia marcada, dentro del discurso gamer, al empleo de préstamos anglicados puros y a la creación de neologismos. Sin embargo, este autor destaca la casi ausencia de calcos semánticos del inglés.

Otra contribución dentro de este campo es el artículo de Cotelo García (2021), que se centró en el estudio de unidades léxicas anglicadas en la plataforma digital Twitch, dedicada a la transmisión en línea en directo (streaming). En un artículo de prensa, Ramírez Sánchez (2022 manca la pagina) señala que “los hablantes de español conocemos el valor de nuestra lengua y, aunque el inglés da siempre un plus muy cool y hasta podríamos decir que algo trending –tampoco vamos a ser haters–, los hispanohablantes jugadores asiduos han encontrado, de forma natural, mecanismos para convertir palabras inglesas en españolas o, al menos, en híbridas”.

Como bien indica Cotelo García (2021: 1080):

[...] la importación de anglicismos es el recurso más empleado para la creación de nuevo vocabulario en español en el ámbito de los videojuegos, los resultados obtenidos de nuestro banco de datos permiten también observar el comportamiento de estos extranjerismos; su heterogeneidad, su inestabilidad tanto gráfica como morfológica, su especialización semántica, o el nivel de dominio y conciencia metalingüística de los usuarios que los emplean.

---

<sup>1</sup> Por juegos *Shooters* se entiende juegos de disparos. Por juegos *RPG (Role Playing Game)* se entiende juego de rol. Por juegos *survival horror* se entiende juegos de supervivencia de terror.

Estrechamente relacionado con las palabras de Coteló García, es importante señalar que, en efecto, los jugadores de videojuegos tienden cada vez más al uso de terminología que posee un cierto grado de especialización dentro del campo al que nos referimos. Se vuelve, por tanto, necesario acudir a autores como Cabré Castellví (1993) y Sager (1993) quienes definen, en sendos trabajos, la terminología como el conjunto de términos de una materia especializada, como puede ser la terminología de la agricultura, la terminología de la medicina, entre otros muchos tipos, y su posterior codificación en forma de glosarios, vocabularios, diccionarios, bases de datos, etc.

Teniendo en cuenta la consideración del campo del videojuego como uno en el que abunda una terminología con cierto grado de especialización, se ha de señalar la creación de un Diccionario Streamer para Boomers.<sup>2</sup> Este diccionario justifica su existencia aludiendo a los siguientes argumentos:

es importante que los adultos intenten entender este lenguaje por varias razones: para acercarse más a la realidad y los intereses de los jóvenes y adolescentes que consumen este tipo de contenidos, poder dialogar con ellos sobre lo que ven y escuchan en las plataformas digitales y para educarlos sobre el uso responsable y crítico de estos medios de comunicación.

Frente a este tipo de iniciativas, la FundéuRAE busca términos alternativos al empleo de unidades léxicas anglicadas. Así, en el caso de un vocablo como *gamer*, se ofrecen las siguientes alternativas: *jugador de videojuegos*, *videojugador* o la más coloquial *jugón*.<sup>3</sup> Por consiguiente, se podría aseverar que existen visiones controvertidas u opuestas con respecto al empleo del anglicismo en el terreno del videojuego. Por un lado, hay quienes apuestan por la búsqueda de términos alternativos en español para designar los nuevos conceptos que surgen en este campo. Por otro lado, hay quienes simplemente usan el anglicismo, bien para entenderse mejor con su comunidad de juego, ya que el término anglicado puede aportar un sentido que no ofrece el equivalente en español, o bien por falta de conciencia metalingüística. En cualquier caso, parece bastante aceptable la idea de que el lenguaje empleado en el terreno del videojuego cuenta con un grado de especialización y, por consiguiente, que se pueda considerar vocabulario terminológico.

En este trabajo trataremos de analizar y arrojar luz sobre el empleo de una terminología del videojuego que está en lengua inglesa en lugar de en español, pese a ser usada por jugadores hispanohablantes. A continuación, partiendo de la hipótesis de que se usan anglicismos en el campo de los foros de videojuegos, se ha procedido a formular las siguientes preguntas de investigación a fin de profundizar más en estos usos:

- ¿Qué tipo de adaptaciones se producen entre los anglicismos extraídos del corpus?
- ¿Con qué grado / frecuencia se usan los anglicismos que conforman la muestra?
- ¿Qué funciones desempeñan los anglicismos en el contexto en el que se emplean?

<sup>2</sup> <https://www.pantallasamigas.net/diccionario-streamer-para-boomers-glosario-videojuegos/>

<sup>3</sup> <https://www.fundeu.es/recomendacion/videojugador-o-jugon-alternativas-a-gamer/>

## 2. Método

El método consistió en la recogida de una muestra de 100.340 palabras del foro en línea llamado Foro3Djuegos.<sup>4</sup> Este portal cuenta con múltiples foros en los que se puede interactuar con otros usuarios de distintos videojuegos tales como Playstation 3, 4 y 5, X box Series X, X box One, X box 360, Nintendo Switch, Nintendo Wii U, Nintendo 3DS, Nintendo Wii, Stadia, PSP, PS Vita, entre otros.<sup>5</sup>

Una vez compilado el corpus, se procedió a insertarlo en la herramienta de análisis de corpus lingüísticos llamada AntConc.<sup>6</sup> A través de un proceso de filtrado, esta herramienta nos permitió obtener una muestra de todos aquellos anglicismos que aparecían en el corpus. Este proceso dio lugar a un listado de un total de cincuenta y un anglicismos, de los cuales dieciséis no están adaptados mientras que veinticinco anglicismos sí que presentan adaptaciones morfológicas. A esto, debemos añadir seis clippings o acortamientos y cuatro interjecciones.

El análisis del corpus también aportó datos sobre la frecuencia de uso de estos anglicismos, así como información sobre las oraciones en las que aparecen estas unidades léxicas anglicadas. La recogida del corpus y el posterior filtrado por anglicismos que dio lugar a la muestra objeto de este análisis se llevaron a cabo desde julio de 2023 hasta marzo de 2024.

## 3. Resultados

En este apartado se analizarán las unidades léxicas anglicadas que constituyen la muestra haciendo una distinción entre las diferentes categorías de anglicismos: en primer lugar, se analizarán los casos de términos anglicados puros o no adaptados. A continuación, se examinarán los anglicismos adaptados, se procederá después al análisis de los clippings o acortamientos de palabras y se finalizará con el estudio de algunas interjecciones anglicadas. A partir del análisis de cada anglicismo, se presentará su significado en el entorno del videojuego y un ejemplo extraído del corpus en el que se emplee dicha unidad léxica anglicada. Hay que señalar que los ejemplos presentados en este manuscrito aparecen tal cual han sido extraídos, por lo que puede haber errores ortográficos o gramaticales.

### 3.1. Términos no adaptados o puros

Son aquellos vocablos que se emplean en español tal como proceden del inglés, sin ningún tipo de adaptación. Algunas de las definiciones de los términos relacionados a continuación han sido extraídos de sitios web especializados en el campo del videojuego y que se recogen al final de este artículo.

---

<sup>4</sup> <https://www.foro3djuegos.com/>

<sup>5</sup> <https://www.foro3djuegos.com/foro-de-juegos/3080/0/0/todos/videojuegos/>

<sup>6</sup> Se trata de un recurso de análisis creado por Laurence Anthony que se puede descargar desde el siguiente sitio de internet: <https://www.laurenceanthony.net/software/antconc/>

*Server* (40 casos), que cuenta con equivalente en español, servidor, aparece definido por el Diccionario de la Lengua Española (DLE de ahora en adelante) como “Unidad informática que proporciona diversos servicios a computadoras conectadas con ellas a través de una red”. Como podemos observar, estos jugadores optan por el empleo de server frente a servidor hasta en un total de cuarenta ocasiones.

- (1) Buenas tío, no hay **servers** españoles, hay uno, pero esta siempre vacío, se llama madriz. Actualmente en pruebas. Dos clanes España (“”) Latinos (“”) 20slots. Solo mayores de edad, se os ira avisando cuando esté preparado el server.

*Bug* (57 casos) + *bugs* (8) no está registrado en el DLE ni en el Diccionario Panhispánico de Dudas (DPD de ahora en adelante), pero sí aparece en el Corpus CREA en tres ocasiones, dos de las cuales se refieren al ámbito de la informática. Bug aparece definido en el Cambridge Online Dictionary (COD a partir de ahora) como “a mistake or problem in a computer program” (error o problema en un programa informático).

- (2) Esta mal hecho, tiene **bugs** desde el inicio, sigue con **bugs** que se supone arreglaron hace años, cada semana hay incidencias.... es que no hay por donde defenderlo.

*Gym* (20 casos) + *gyms* (2), como cabría esperar, no lo recogen ni el DLE ni el DPD. Se trata de un término anglicado que se usa en el campo del videojuego con un sentido especializado y con un uso diferente al convencional gimnasio donde se entrena el cuerpo. Este uso de *gym* hace referencia a una serie de rutinas semanales (entrenamientos y prácticas) que un *coach*, con probada trayectoria profesional en los *esports*, asigna a aquellos *gamers* que desean mejorar su nivel progresivamente en el juego de su preferencia. Entrenador y entrenado revisan el progreso, puntos fuertes y debilidades a mejorar para que el jugador explote todo su potencial. Concretamente en el terreno de los Pokemon, los *gym* o gimnasios son lugares que se encuentran en todo el mundo y en los que se puede combatir contra los Pokémon de equipos rivales.<sup>7</sup>

- (3) Mucho me jodía estar de **gym** en gym recuperándolos mientras buscaba con la mirada y no encontraba a aquellos que me los quitaban instantáneamente, de forma omnipresente desde el ordenador de su casa.

*Post* (17 casos) aparece definido por el COD como “to publish something such as a message or picture on a website or using social media” (publicar algo como un mensaje o fotografía en una página web o usando medios sociales). Pese a no estar recogido en el DLE ni en el DPD, es un término muy extendido en el habla cotidiana de cualquier persona, especialmente joven, que acceda a internet.

<sup>7</sup> <https://gamersunite.mx/gimnasios-esports-que-son/> y [https://pokemon.fandom.com/es/wiki/Gimnasio\\_Pok%C3%A9mon#:~:text=Un%20gimnasio%20Pok%C3%A9mon%20\(Pok%C3%A9mon%20Gym,derrotar%20al%20%C3%ADder%20del%20gimnasio](https://pokemon.fandom.com/es/wiki/Gimnasio_Pok%C3%A9mon#:~:text=Un%20gimnasio%20Pok%C3%A9mon%20(Pok%C3%A9mon%20Gym,derrotar%20al%20%C3%ADder%20del%20gimnasio)

- (4) Que si pesao, revisate la mierda de respuestas que has dejado en los 8 mensajes que llevas, ofendiendo a la gente y riéndote en cada **post** que has escrito, de alguno que ha opinado.

*Build* (18 casos) + *builds* (6 casos) es un término especializado dentro del campo objeto de análisis. Cuando se usa como sustantivo en español se puede referir a dos conceptos, por un lado, puede ser una versión de un videojuego. Por ejemplo, un alfa es una *build* anterior a una beta. Por otro lado, una *build* puede referirse al conjunto de objetos, habilidades y otros rasgos que distinguen a un personaje en ese momento. En el siguiente ejemplo, se hace referencia al segundo significado.<sup>8</sup>

- (5) Si aún vas por el bosque de los gigantes caídos o por la Torre de Heide no creo que te pueda recomendar muchas **builds** de armaduras pesadas.

*Gamertag* (15 casos) es un sustantivo que cuenta con un grado de especialización dentro del campo del videojuego. Se puede definir como un alter ego en el mundo de Xbox. Se crea a partir de un alias, un avatar (o imagen) opcional (denominado imagen de jugador) y un poco de información para ser representado cuando se juega y se comparte contenido con otras personas en la comunidad de Xbox.<sup>9</sup>

- (6) Buenas pirata, sigues buscando gente? Yo soy de xbox y también me interesaría jugar acompañado, si es así te dejo mi **gamertag** por si acaso.

*Picks* (11) se emplea en la muestra como un sustantivo y se refiere a la selección de ciertos elementos jugables antes o durante la partida. Puede tratarse de personajes, habilidades, artilugios, etcétera.<sup>10</sup>

- (7) Es indefendible que de 4 **picks** te den SIEMPRE a los 3 que ya sabemos, es una manipulación en toda regla y me da igual que me vengáis con la milonga de que “salen las cartas por su valor de mercado” mejor me lo pones, más prueba de manipulación.

Otros términos no adaptados serán comentados a continuación, ya que pese a tener niveles de frecuencia más bajos, presentan un cierto grado de especialización dentro del campo del videojuego.

<sup>8</sup> <https://catnessage.com/es/wikigame/build/#:~:text=Por%20un%20lado%2C%20una%20build,nuestro%20personaje%20en%20ese%20momento>

<sup>9</sup> <https://support.microsoft.com/es-es/windows/-qu%C3%A9-es-un-gamertag-10782a06-e989-d248-9ba7-9b89499a1120#:~:text=Un%20gamertag%20es%20tu%20alter,en%20la%20comunidad%20de%20Xbox>

<sup>10</sup> <https://www.pccomponentes.com/que-es-un-pick-y-pickear-en-gaming>

*Casters* (1 caso) hace referencia a los/las comentaristas deportivos en los *esports*. Según Andrews et al. (2021) los “Casters provide live commentary of the action of a game to a large online audience during streaming of an online video gaming event” (los comentaristas o *casters* aportan un comentario en vivo de la acción de un juego a un público extenso en línea durante la transmisión de un evento en línea de videojuego). En español, se cuenta con el equivalente comentarista y, de ahí, que no esté recogido ni en el DLE, ni en el DPD ni en el CREA. Pese a la existencia de equivalencia en español, esta unidad léxica anglicada también parece emplearse por los jugadores.

- (8) Bienvenido a Formula Dalton. Vamos a organizar nuestra tercera temporada en F1 23. Somos un Campeonato serio y competitivo con comisarios, **casters** y mucha inmersión.

*Cheater* (1 caso), ausente en el DLE, DPD y CREA, es un término especializado que se refiere a una persona que se caracteriza por usar programas externos al juego, modificaciones de este o códigos para terminar un juego y/o derrotar más fácilmente a sus adversarios en juegos multijugador. Se debe aclarar que un *cheater* no necesariamente crea sus programas, sino que además los utiliza.<sup>11</sup>

- (9) En duelo por equipos se encuentra partida de inmediato, es muy difícil encontrar algún modder (**cheater** más bien).

*Delay* (1 caso) no aparece en el DLE, ni en el DPD y una sola vez en el CREA. Se trata de un término especializado utilizado en informática y videojuegos para describir la lentitud o retraso en la transmisión de datos entre dos dispositivos.<sup>12</sup> En otras palabras, el tiempo que transcurre entre la acción que se realiza en un dispositivo de juego (teclado, ratón o control) y la aparición de esa acción en la pantalla.

- (10) El problema es que en la play 4 hay uno de los jugadores que tiene bastante **delay**, no si jugando de esta forma en ps5 este problema es igual, menor o inexistente.

*Drivers* (5 casos) no aparece en el DLE, DPD, CREA ni COD. Está definido en el Collins Dictionary (CD de ahora en adelante) como “a computer program that controls a device such as a printer” (un programa informático que controla algún dispositivo como una impresora).

- (11) Tengo los **drivers** de nvidia actualizados de anteayer (no probé el juego antes), igual esta tarde meto los anteriores a ver.

<sup>11</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Cheater#:~:text=Cheater%3A%20Es%20la%20persona%20que,sus%20programas%2C%20sino%20los%20utiliza>

<sup>12</sup> <https://elcomercio.pe/respuestas/que/significa-delay-descubre-termino-videojuegos-nnda-noticia-553217-noticia/#:~:text=El%20E2%80%9Cdelay%E2%80%9D%20en%20los%20videojuegos,respuesta%20del%20mismo%20para%20procesarlo>

*Glitch* (1 caso) y *glitches* (1 caso) es un término especializado no recogido en el DLE, ni en el DPD y se refiere a un error en el juego. Sin embargo, no todos los errores se consideran *glitches*, ya que existen diferentes clasificaciones según el tipo y la gravedad del error. Un *glitch* no es lo mismo que un *bug* o un *exploit*, estos son otros tipos de errores. El COD lo define como “a sudden unexpected increase in electrical power, especially one that causes a fault in an electronic system” (un aumento repentino e inesperado en la potencia de la electricidad, especialmente uno que causa un fallo en el sistema electrónico).<sup>13</sup>

(12)pd2: RECUERDO que también hago el golpe final de Cayo Perico sin trucos ni **glitches**, yo hago las preparatorias y solo os tenéis que unir 1 para poder acceder al oro y arte de la mansión. Porcentaje de beneficios: 50% para cada uno.

*Joystick* (1 caso) está definido en el COD como “an object shaped like a stick that you hold to operate a machine, play computer games, etc.”, es decir, un objeto con forma de palo o manivela que se sujeta para manejar una máquina o jugar con juegos de ordenador. Pese a que no aparece en el DLE ni en el DPD, sí que aparece en catorce ocasiones en el CREA.

(13) Con la cruceta o el **joystick** tienes que ir hacia un lado u otro para poder ir hacia arriba o abajo.

*Runs* (1 caso) es un término especializado ausente en el DLE y en el DPD. En World of Warcraft, se refiere a cualquier intento organizado para completar una *raid* o invasión.<sup>14</sup>

(14) Hay mucha gente que pasa de la magia, pero combinada con los ataques físicos hacen las **runs** mucho más sencillas.

*Shooter* (3 casos), no recogido en el DLE ni el DPD, se refiere a un género de acción donde el principal objetivo es disparar y matar enemigos, generalmente con armas de fuego. Aunque existen multitud de subgéneros, se divide principalmente en dos grupos, según la perspectiva que tengamos de nuestro personaje: en 1ª persona (o FPS) y en 3ª persona (o TPS).<sup>15</sup>

(15) Además, con esta build podéis cambiar los ciberterminales por los Berserkers si en algún momento queréis variar y jugar un rato al estilo **shooter** tipo Doom.

*Trekkies* (1 caso) no está presente en el DLE ni el DPD, aunque sí aparece una vez en el CREA. El COD define este término como “someone with a special interest in the television show Star Trek”, es decir, un fan o seguidor de Star Trek.

<sup>13</sup> <https://www.ionos.es/digitalguide/online-marketing/redes-sociales/glitching/>

<sup>14</sup> [https://www.devuego.es/gamerdic/termino/run/#:~:text=En%20World%20of%20Warcraft%2C%20se,\(banda\)%20o%20un%20calabozo](https://www.devuego.es/gamerdic/termino/run/#:~:text=En%20World%20of%20Warcraft%2C%20se,(banda)%20o%20un%20calabozo)

<sup>15</sup> <https://www.devuego.es/gamerdic/combo/shooters/>

(16) No los entretengo más tomen awa y cuidensen internautas y **trekkies**.

### 3.2. Términos adaptados

Dado que una buena parte de la muestra extraída está constituida por términos adaptados, nos remitiremos a la definición que Pulcini, Furiassi y Rodríguez González (2012: 7) ofrecen de este concepto: “An adapted loanword or Anglicism is a word or multi-word unit borrowed from the English language with orthographic, phonological and/or morphological integration into the structures of the RL. Semantically, RL meaning is closer to SL meaning”. En el siguiente epígrafe se analizarán los distintos vocablos que conforman la muestra. En definitiva, se trata de aquellos términos que constan de un lexema en inglés a los cuales se ha aplicado una adaptación al español, con frecuencia mediante la adición de un sufijo del español. Muchos de estos sufijos con una terminación en -ar tienen por objeto expresar un verbo en infinitivo. A continuación, relacionamos los anglicismos adaptados extraídos.

*Banear, baneaban, baneado, banearon, baneen* (1 caso por cada término adaptado). Anglicismo proveniente del vocablo inglés *ban*, que significa prohibir. Según el *Gran Diccionario de Anglicismos* (GDA de ahora en adelante) de Rodríguez González (2017) *banear* es “restringir a uno o más usuarios el acceso a un servicio de internet”.

(17) Muchas gracias! Nunca en ningún juego había usado algo ilegal y pensé que el juego detectó algo que yo no use y me podrían llegar a **banear**. Gracias por tomarte el tiempo de responderme! SALUDOS.

También resulta llamativo el sustantivo derivado *baneolandia*. En este caso, estamos ante un término que ha derivado del inglés *ban* y a la que se ha añadido el sufijo *-landia*, lo cual lo convierte en una palabra que pretende crear un efecto humorístico en el lector. Se trata, indudablemente, de un neologismo formado, por un lado, a partir de morfología derivativa y, por otro lado, se trata asimismo de un neologismo léxico por préstamo de otra lengua o préstamo léxico, ya que su lexema *ban* procede del inglés (Casado Velarde, 2015: 25).

(18) A mi alrededor los niveles que veo son muy bajos, el que me sigue tiene un 26, que habrá sido de aquellos que me superaban hace un mes, deben estar en el país del que no se vuelve nunca jamás, **baneolandia**, jajaja.

*Boostear* (1 caso). Término anglicado que procede del vocablo inglés *boost*. En el GDA aparece el término *booster* que usado como sustantivo significa propulsor. Sin embargo, usado como verbo, *boostear* se podría traducir como incrementar o mejorar algo. Al igual que en el ejemplo anterior, el verbo *boostear* se conjuga como cualquier otro verbo en español. El término inglés *boost* tiene el mismo significado, “increase or improve something” (aumentar o mejorar algo-COD). En el entorno del videojuego, *boostear* es un término que hace referencia al acto de aumentar rápidamente el nivel, habilidades, es-

tadísticas o recursos de un personaje, objeto o elemento dentro de un videojuego, generalmente mediante la ayuda de otro jugador o utilizando métodos no convencionales.<sup>16</sup>

(19) Trofeos online Bioshock 2 / Grupo para **boostear**.

*Bugueado* (3 casos) proviene del inglés *bug* y es un término especializado que hace referencia al hecho de espiar, rastrear o acosar a alguien a través de las redes sociales, de videojuegos, o por medio de la introducción de un fallo en el sistema que no permite jugar correctamente.<sup>17</sup>

(20) Pues la opción más lógica e inteligente habría sido cargar la partida más reciente. O se te ha **bugueado** y ha desaparecido o la has desmontado y no te has dado cuenta.

*Craftear* (1 caso) y *craftearlo* (1 caso). Anglicismo adaptado que procede del verbo inglés *craft* y que implica la realización de un trabajo generalmente manual que requiere de habilidad y experiencia por parte del profesional o artesano que lo realiza. En videojuego, se habla de *craftear* cuando se tienen que recoger materias primas y transformarlas en un producto elaborado. De esta manera, el progreso viene muchas veces limitado por la cantidad de *crafteo* que tengamos que realizar, ya que, a menudo, forma parte de misiones concretas o simplemente para evolucionar un estado.<sup>18</sup>

(21) Buenas para todos. Hace poco acabo de empezar a jugar el minecraft para ps3, y quise hacer un bloque de hierro para hacer un yunque, pero no me apareció ninguna opción para **craftear** el bloque ¿alguien sabe qué puedo hacer para que me aparezca o para craftearlo?

También hemos encontrado en la muestra el empleo del sustantivo adaptado morfológicamente *crafteo* (1 caso). En la mayoría de los juegos, el *crafteo* consiste en una habilidad, o un conjunto de habilidades, que se utiliza para crear, elaborar o fabricar nuevos elementos a partir de otros.

(22) Necesitas 9 lingotes de hierro y el bloque lo haces en la mesa de **crafteo** y el bloque lo consigues en la última opción donde están los bloques (oro, diamante, Redstone, lápiz, etc).

*Dropeen* (1 caso). Es un préstamo léxico adaptado morfológicamente de la palabra inglesa *drop*. Este término que cumple con la función de verbo y de sustantivo en inglés

<sup>16</sup> <https://www.pccomponentes.com/que-es-boostear>

<sup>17</sup> <https://twitter.com/RAEinforma/status/1471396684215242754?lang=es>

<sup>18</sup> <https://www.3djuegosguias.com/otros-generos/que-significa-craftear-videojuego> y <https://santandersmartbank.es/diccionario-gamer/craftear/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20craf-tear%20o%20crafteo,elementos%20a%20partir%20de%20otros>

se puede afirmar que también lo hace en español. Cuando es empleado en español como verbo, el lexema inglés *drop* recibe el sufijo *-ear* que lo convierte en anglicismo adaptado. Sin embargo, también se emplea con la categoría gramatical de sustantivo y en este caso, no experimenta ningún tipo de adaptación, se usa como anglicismo puro o no adaptado. En el contexto del videojuego, se les llama *drops* a aquellos objetos y útiles de los que se desprenden los rivales cuando quedan abatidos o eliminados. Tiene otros significados como cuando el videojuego lanza premios a los jugadores y que un jugador libera objetos de su inventario para hacer hueco a otros nuevos y los deja a la libre disposición de los demás o bien cuando un jugador suelta objetos que otro compañero de equipo necesita más que él/ella. *Dropear* aparece recogido en el Diccionario de americanismos de la Asociación de Academias de la Lengua Española (ASALE) con varios significados que no parecen ajustarse al que se usa en los videojuegos. Las acepciones de *dropear* que contempla este diccionario están relacionadas con el entorno académico como “no asistir a clase a propósito” o “expulsar a un estudiante de una institución educativa o de una asignatura” e incluso “suspender a un estudiante por bajo índice académico”. Curiosamente este verbo se pronuncia como *dropiar* y se emplea en Latinoamérica, probablemente por la fuerte influencia de la variedad de inglés norteamericano en las variedades de español habladas en el español de centro y Sudamérica. En cambio, este vocablo no se usa en España.<sup>19</sup>

- (23) Muchas gracias. Tengo a todos mis personajes con la armadura completa de C&C y aun así cuesta que me **dropeen** objetos exclusivos o únicos (el caso de la armadura de “elvira espolones” por ejemplo). Gracias de nuevo.

*Farmear* (2 casos) es un verbo adaptado morfológicamente que procede del inglés *farm* y que se emplea con el significado originario de recolección de plantas, madera, minerales y otros ítems, tareas que son repetitivas pero necesarias para continuar jugando. En los videojuegos actuales significa matar a muchos enemigos con el fin de ganar recompensas, o dependiendo del videojuego, tomar su *loot* (sus armas y accesorios).

- (24) De todo el material me parece que lo más complicado puede ser el ala decrepita que es la que te da harmut el calamitoso, el insecto ese enorme que está volando por el abismo en el sur de oblivia. A ese para **farmearlo** necesitas mínimo un ares90 bien preparado, porque si no te zurra bien. O tickets, claro...

*Formatear* (2 casos) es un verbo adaptado del verbo inglés *format*, que el COD define como “to prepare a new computer disk for storing information” (preparar un nuevo disco o memoria de ordenador para almacenar información). En el entorno del videojuego, al igual que en informática, cuando se formatea una consola o equipo informático se borran los datos almacenados en la memoria, incluidos los programas, datos guardados, información de los usuarios y se restablece la configuración de fábrica.

<sup>19</sup> <https://santandersmartbank.es/diccionario-gamer/dropear/#:~:text=Dropear%20es%20la%20e spa%C3%B1olizaci%C3%B3n%20del,online%20o%20videojuego%20multijugador%20masivo>

- (25) La duda que tengo era si en la SD se podían pasar los archivos de guardado de las partidas, pero según he estado investigando parece ser que no, en ese caso puede que lo mejor sea **formatear** la SD desde el ordenador por si hay alguna actualización o archivo que está corrupto.

*Fut-ballers* (2 casos) es un sustantivo adaptado morfológicamente del inglés *footballers*, con número en plural y género masculino. Como se puede observar, *footballer* es un derivado de un compuesto léxico en el que *foot* es el lexema, que además ha experimentado una adaptación morfológica a la fonética inglesa de este lexema /fɒt/. Curiosamente, la segunda parte de esta palabra compuesta se mantiene con la forma inglesa *ballers* y no, como cabría esperar, con la forma española *-bolista*. El neologismo *fut-baller* se emplea en español para referirse a los jugadores de fútbol en videojuegos como FIFA y su morfología es diferenciadora de los jugadores de fútbol convencionales a los cuales se les llama *futbolistas*.

- (26) Han confirmado que se puede hacer como con los **fut-ballers**. Es decir, si teneis un amigo que tenga a kdb, renato o similares, jugais coop, haceis el objetivo y felices los dos.

*Gametarg* (3 casos) y *gametar* (2 casos) son dos sustantivos en número singular que representan formas incorrectas o erratas del término inglés *gamertag*, que ha sido analizado entre los anglicismos no adaptados o puros.

- (27) Buenas acabo de comenzar el juego y la verdad que estoy un poco perdido... Si alguien se anima a jugar conmigo mi **gametar** es RadPants6.

*Hackear, Hackeando, Hackearlo, Hackeo, hackeos*. (1 uso por vocablo). Se trata de neologismos derivados del verbo inglés *hack*. En el DLE aparece recogido como *hackear* y *jaquear* y aparecen definidos como “introducirse de forma no autorizada en un sistema informático”. En el caso de estas unidades léxicas nos encontramos ante neologismos léxicos por préstamo de otra lengua que han sufrido una adaptación al español mediante la adición del sufijo *-ear*, que hace que funcione como verbo. Por otro lado, también vemos que este neologismo adaptado cumple con la función de sustantivo con palabras como *hackeo*.

- (28) Estaba en una partida y un **hacker** me bajó a nivel 1, era nivel 25, y ahora en la barra de experiencia tengo -39939303828292. Necesito ayuda por favor.

*Ingame* (1 caso) es un adjetivo, a menudo aplicado a vídeos, que indica que pertenece a la propia acción del juego, tal y como tomará parte el jugador, y que no se trata de una animación o escena pregrabada. Es otro término especializado que no aparece recogido en el DLE, ni en el DPD ni en el CREA. No obstante, en el COD aparece recogido con la forma inglesa *In-game*, usando un guion entre la preposición *in* y el sustantivo *game*. Aparece empleado con la misma categoría gramatical y sentido con el que es usado en español.

De ahí que debamos considerarlo un anglicismo adaptado morfológicamente al español.<sup>20</sup>

- (29) a la hora de comparar jugadores o de preguntar por ciertos jugadores que parecen buenos sobre el papel, pero al no ser los típicos tops pues no sabemos si rinden o no **ingame** [...].

*Levelear* (1 caso) es un préstamo léxico adaptado de la palabra inglesa *level* que ha recibido, como en otros casos, el sufijo *-ear* y desarrolla la categoría gramatical de un verbo. Su significado en videojuego es “jugar con el único fin de subir de nivel un personaje, generalmente con la intención de alcanzar un nivel determinado que permita afrontar nuevas misiones, enemigos o zonas con mayores garantías de victoria”.<sup>21</sup>

- (30) [...] tengo a sora a nivel 34 y mis acompañantes están al 35 y me hacen un daño bestial que sería normal si evitara pelear la mayoría del tiempo y no subiera de nivel a causa de mi propia acción de escapar de los combates lo aceptaría y me parecería normal pero no siempre que aparecen enemigos limpio la zona para **levelear** lo más posible el ataque que tengo es normal es decente para un personaje de nivel 34 [...].

*Linkear* (1 caso). De forma similar a otros casos analizados en este trabajo, se puede observar el caso del verbo *linkear*, que es otro préstamo léxico adaptado morfológicamente del inglés *link*, mediante la adición del sufijo *-ear*. En el GDA, aparece el término *linkar*, que es otra forma adaptada de la misma unidad léxica. Se define como “interconectar datos o partes de uno o varios programas”. Se debe señalar que no se encontró ningún caso de *linkar* en la muestra obtenida.

- (31) Llevo bastante tiempo en esto de los foros de 3dj y nunca ha sido spam **linkear** canales de YT relacionados con los juegos, a no ser que la política de 3dj haya cambiado últimamente cosa que dudo.

*Moder* (2 casos) es la versión adaptada de *modder* en inglés. Se trata de una persona o jugador que realiza modificaciones a un videojuego. El vocablo *mod*, que es la abreviatura de *modification* hace referencia a las modificaciones hechas en el juego por parte de los propios jugadores. Podría tratarse también de un error ortográfico producido por una confusión con un derivado de *mode* o incluso de una errata.

- (32) Hola amigos, ando en busca de algun hacker o **moder** en gta 4 para el trofeo de llegar al nivel 10 en el online para q nos ayude a mí y unos amigos a conseguirlo, le agradeceríamos mucho!!

<sup>20</sup> [https://www.devuego.es/gamerdic/termino/in-game#:~:text=Del%20ingl%C3%A9s%20in%20game%20\(dentro,una%20animaci%C3%B3n%20o%20escena%20pregrabada](https://www.devuego.es/gamerdic/termino/in-game#:~:text=Del%20ingl%C3%A9s%20in%20game%20(dentro,una%20animaci%C3%B3n%20o%20escena%20pregrabada)

<sup>21</sup> [https://www.devuego.es/gamerdic/termino/levelear/#:~:text=Del%20ingl%C3%A9s%20level%20\(nivel\),con%20mayores%20garant%C3%ADas%20de%20victoria](https://www.devuego.es/gamerdic/termino/levelear/#:~:text=Del%20ingl%C3%A9s%20level%20(nivel),con%20mayores%20garant%C3%ADas%20de%20victoria)

*Plis* (6 casos) es otro anglicismo adaptado de la palabra inglesa *please*. Se trata de una unidad léxica adaptada morfológica y fonéticamente al español, ya que en español la palabra toma la forma de la versión fonética del inglés /pli:z/.

- (33) Hola busco marshadow no importa el nivel solo que sea legal para Pokémon ultrasol **plis** denme nombre del jugador si quieren ofrezco rowlet, snivy o litten a elección confirmen en los comentarios.

*Postear, postearme, posteado* (1 caso por término) verbo adaptado del inglés *post*, que aparece descrito en el GDA como “El término se emplea sobre todo en el mundo de internet, pero se recomienda el uso de publicar como alternativa, al estimarse el anglicismo como innecesario”.

- (34) Hola todos queridos compañeros estamos reagrupando a gente para jugar juntos en cuanto salga diablo 4 en multiplataforma ya que está prohibido el spam de discords podéis **postearme** vuestra id y yo os invito al servidor o mandarmelo por privado y os voy agregando actualmente estamos jugando la temporada 28 de diablo os espero a todos los interesados compañeros.

*Raidear* (2 casos), *raideando* (1 caso), verbo adaptado proveniente del verbo inglés *raid*. El término adaptado *raidear* no aparece en el GDA, pero sí *raid* que es definido como “ataque o incursión aérea rápida en terreno enemigo”.

- (35) Hay reglas BASICAS de no **raidear** casas de madera ni de paja, no se puede construir en zonas se respawn de ciertos recursos (casas de castores) etc.

El sustantivo *raideos* (1 caso) es también un anglicismo adaptado de *raid* y su significado es el de un ataque gigantesco, mucho más que en cualquier partida normal. Se produce cuando un buen número de jugadores se alían para acabar con un enemigo que no podría ser batido de otra manera.

- (36) Tengo la mesa de trabajo 2 con casi todo aprendido en cuestión de armas y voy haciendo mis **raideos** a casas de 1 a 3 personas aprox., entre varios iríamos para arriba en muy poco tiempo.

*Rankear* (1 caso) es un anglicismo adaptado morfológicamente del verbo inglés *rank*. En el contexto del videojuego alude a la acción por parte de un jugador de acceder a competiciones de alta categoría y llegar a jugar partidas clasificatorias.

- (37) <https://discord.gg/3RYDEgATND> un server para encontrar gente con la que **rankear** en el Pokémon United.

*Stunnear* (1 caso) es un término adaptado morfológicamente que proviene de la palabra inglesa *stun* y cuyo significado es según el COD “to shock or surprise someone very much” (sorprender o asustar a alguien mucho). Según el Diccionario Gamer para Boomers, *stun* es un sustantivo que significa “aturdimiento”. Se utiliza para referirse a los segundos

en los que un oponente (el jugador mismo), objetivo de un arma aturdidora, permanece inofensivo a los ataques hasta que consigue reponerse.

- (38) Stitch te va recargando PM, Genio tiene varios ataques especiales útiles con Magia, Chicken Little atrae, junta y puede **stunnear** a los enemigos.

*Trollear, trolleando* (1 caso por término), anglicismo adaptado morfológicamente, cuyo lexema inglés es el verbo (*to*) *troll*. Al igual que en casos anteriores, se ha empleado el sufijo *-ear* para adaptar al español este préstamo léxico. Según el GDA, que recoge la forma *troleear*, este término es definido como “Incordiar a alguien, generalmente famoso, a través de internet, revelando algún dato personal o insultándole, amparándose en el anonimato”.

- (39) Así aprendera a no **trollear** nunca más al no-muerto elegido y a ver si al morir te deja la vasija la muy roñica.

De la misma manera que ocurre con *hackear* y *hackeo*, vemos que también este préstamo léxico puede desempeñar la función de sustantivo a través de *trolleos*.

- (40) De hecho allá por el año 2000 los foros estaban llenos de **trolleos** tipo ‘oh si llevas un nidoking en pokekon amarillo al barco s.s anne te dan a mew y puedes fusionar pokemons y conseguir a pikablue’ xd.

*Testear* (1 caso) es un préstamo adaptado morfológicamente del inglés *test* y que da lugar al verbo *testear* o *testar* y al sustantivo *testeo* (1 caso), que significan “probar videojuegos durante su proceso de desarrollo para detectar posibles problemas o *bugs*. El objetivo es solucionar esos fallos en su programación antes de su lanzamiento”. A las personas que se dedican a esta tarea se las conoce como *testers*.

- (41) Se agradecen los aportes (los cuales de igual forma según me encuentre a dichos Digimon haré el trabajo de **testear** las preguntas y respuestas para ver que la información sea correcta).

### 3.3. Acortamientos / *clippings*

Como es bien sabido, los acortamientos léxicos o *clippings* “son el resultado de un proceso mediante el cual una unidad léxica, simple o compleja, reduce su significante, conservando el mismo significado y categoría gramatical [...] es decir, se obtiene una nueva palabra por acortamiento de otra” (Casado Velarde, 2015: 63). Este es el caso de algunos de los términos anglicados que enumeramos a continuación.

*Admin, admí* (1 caso por término). Estos dos acortamientos provienen de *administrator* o administrador. Tienen género masculino y número singular.

- (42) Únete directamente y juega y nos vemos en el server. El **admin** soy yo. Un saludo.

*Bro* (12 casos); *bro* (1 caso) y *broo* (1 caso) son formas acortadas del término inglés *brother*.

(43) Me avisas cuando me agg **bro** este es mi codigo 4210 4286 3112.

*ID* (169 casos); *IDs* (1 caso) son dos abreviaturas inglesas del término *identification* o identificación. A este respecto, Casado Velarde (2015: 67) define la abreviatura como “el resultado de reducir el cuerpo gráfico de una o varias palabras, conservando uno o más de sus grafemas”. Además, la abreviatura es una abreviatura inglesa y no española, por lo que estamos ante un préstamo crudo o no adaptado tanto en su forma singular como plural.

(44) Si aun eres un jugador de Ds2 (Ps3), te invito a hablarme por discord! mi **ID** de discord es “lucianoxd#5752”.

*PC* (61 casos) es la forma acortada de la expresión del inglés *personal computer* u ordenador personal.

(45) Mientras seguimos adelante con actualizaciones y asistencia para las versiones de Grand Theft Auto Online para PlayStation®4, Xbox One y **PC**.

*Pls* (4 casos); *Plsss* (1 caso); *Plz* (1 caso); *Plzs* (1 caso), al igual que en los casos anteriores, se trata de abreviaturas inglesas de la unidad léxica anglicada *please*.

(46) No te sabría decir compañero yo acabo de comprarlo y no sé lo único que descubrí que si vas al oeste encontraras a un dragón lo malo es nivel 33 creo y es bastante difícil llevo 7 intentos y nada si alguien sabe compartir **pls**.

*Stats* (4 casos) es la abreviatura del término inglés *statistics* (estadísticas).

(47) Yo me hice el fb y si bien funcionaba bastante bien, note que me faltaba presencia en el campo con el y eso no lo arreglan las **stats**, es su físico que apenas pasa del 1,60.

### 3.4. Interjecciones y expresiones anglicadas

*Help!!* (1 caso) es una voz que se emplea para reclamar ayuda de otras personas.

(48) Muestra que debo hacer algo en la torre de Mzak y no entiendo **Help!!!**

*Ohh* (3 casos) es una interjección anglicada cuya forma correcta tanto en inglés como en español es *oh*. Se emplea para expresar sorpresa, dolor, aprobación, desaprobación o placer. Se ha incluido en este análisis, ya que en el uso del lenguaje en línea es muy habitual ver la duplicidad de vocales o consonantes a fin de exagerar o emular, en este caso, una sorpresa mayúscula.

(49) @Mizusuki **ohh** mil disculpas no ví tu mensaje, creí que nadie iba a responder, te agrego ni bien juegue. Gracias.

*Ufff* (1 caso); *uff* (1 caso) es una interjección para expresar cansancio, alivio o disgusto.

(50) Grax compañero lo encontré por fin no veas la brasa que me estaba dando **ufff** tenía razón al sur allí estaba de nvl 8 grax por decírmelo si vuelvo a tener otra duda la pondré por aquí.

*Ups* (1 caso) es una adaptación ortográfica al español de la interjección inglesa *oops* o de alguna de sus variantes *whoops* o *woops*, que expresa sorpresa o lamento por un error cometido o por un pequeño accidente.

(51) **ups** no me di cuenta de esa noticia ok pues si es verdad ah y otro platino imposible de conseguir a partir de ese día por tener trofeos online que pena.

### 3.5. Inconsistencia formal de los anglicismos

En los cincuenta y un ejemplos que preceden, las unidades léxicas anglicadas aparecen marcadas en negrita a fin de resaltar el término en el ejemplo en el que aparecen. En la versión extraída del corpus de estos ejemplos, no existe un marcador determinado que señale a una palabra como foránea. Los jugadores emplean varios marcadores como el uso de la cursiva, la negrita, las comillas dobles o simples, pero también hay muchos ejemplos que no presentan ningún tipo de marcador, es decir, que podemos en muchas ocasiones ver el anglicismo en redonda.

Sin duda, esto evidencia la falta de consolidación en español en el empleo de estas unidades léxicas anglicadas, así como la falta de consciencia metalingüística por parte de los usuarios de estos foros, quienes probablemente ni siquiera identifiquen, en muchas ocasiones, la naturaleza extranjera de estas palabras. Con frecuencia, los *gamers* o jugadores de videojuegos están tan familiarizados con el empleo de términos foráneos, principalmente del inglés, que no perciben muchos de estos vocablos como préstamos o extranjerismos.

Cabe señalar que, a este respecto, el DPD recomienda el uso de la cursiva o de comillas para marcar los extranjerismos y, por ende, los anglicismos. Sin embargo, estas recomendaciones no siempre son seguidas y posiblemente muchos de los jugadores de videojuegos ni siquiera son conscientes de la existencia de ellas.

### 3.6 Frecuencia de uso de los anglicismos

El análisis presentado en las líneas previas demuestra que la mayoría de los anglicismos adaptados presentan frecuencias bajas, de una a dos apariciones en este corpus, si bien es cierto que hay algunas excepciones como son los casos de *ID* con 169 apariciones. La razón de este número tan elevado de apariciones podría deberse a que los jugadores de

videojuegos deben identificar su cuenta de usuario para acceder al juego y poder jugar. Se trata normalmente de un código de 16 dígitos, aunque muchos jugadores también emplean un apodo que constituye su identidad en el juego. También *PC* aparece en 61 ocasiones o *bro*, acortamiento de *brother* está presente en 12 ocasiones. El anglicismo *PC* también presenta una alta frecuencia de uso, ya que muchos jugadores de videojuegos normalmente lo hacen en un ordenador. Por último, respecto al uso de *bro*, abreviatura de *brother*, es una forma cercana para dirigirse a otros jugadores y cuyo significado es “hermano”, “amigo”. Se emplea con mucha frecuencia por hablantes de países latinoamericanos como Ecuador, Puerto Rico, República Dominicana o Venezuela.

El resto de los términos anglicados que conforman la muestra se usan cuatro o menos veces. La tabla 1 muestra los tres anglicismos que presentan mayores frecuencias de uso en el corpus.

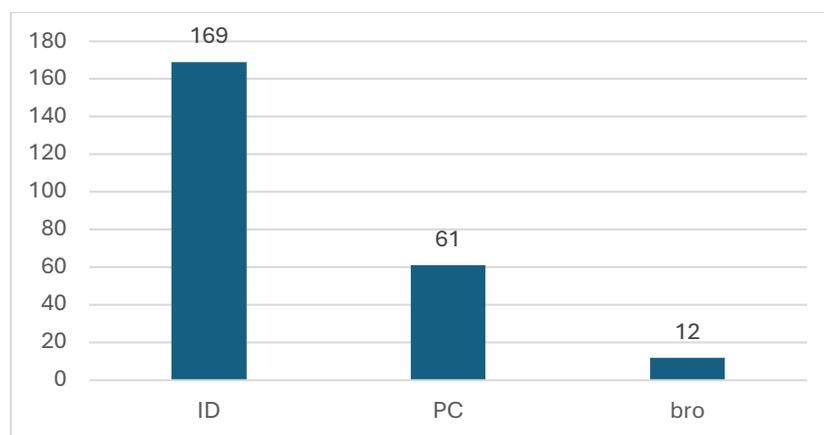


Tabla 1. Los tres términos anglicados usados con mayor frecuencia

### 3.7. Funciones desempeñadas por los anglicismos

En este apartado, se describirán las funciones de estos anglicismos en los contextos en los que se usan. Para ello, es necesario remitirse a las propiedades funcionales del anglicismo establecidas por Rodríguez González (1996), que a su vez parte de los componentes funcionales del lenguaje propuestos por Halliday en 1978. Según Rodríguez González, los anglicismos cumplen tres funciones fundamentales: la referencial, la expresiva y la textual. Las dos últimas cuentan en mayor medida con un componente pragmático.

#### 3.7.1. Función referencial

Esta función se centra en la capacidad del anglicismo para designar conceptos no existentes en la cultura de la lengua receptora, procedentes del mundo anglosajón, para los cuales no existe equivalente directo y para los que se toma prestada la palabra foránea (Crespo-Fernández y Luján-García 2018: 45). Podemos considerar el lenguaje empleado en el entorno del videojuego un tipo de lenguaje especializado o tecnolecto, por lo que los

anglicismos desempeñan, en gran medida, una función referencial. Muchos de los vocablos usados en este terreno dan nombre a nuevas realidades, invenciones, juegos, estrategias, técnicas para las que no existe un término hasta ese momento. Por ello, no debe resultar llamativo o extraño que se empleen tantos anglicismos en el entorno del videojuego, pese a que la mayoría de estos son relativamente recientes. El origen de la industria del videojuego se remonta a la década de 1950 (Trenta, 2012), por tanto, nos remontamos a unos años atrás. Además, otro factor que influye en el uso de estas unidades léxicas anglicadas es el hecho de que muchos de los videojuegos proceden de Estados Unidos y, por tanto, están en lengua inglesa. A esto hay que añadir que muchos jugadores de videojuegos o *gamers* juegan con comunidades internacionales y gente de diversos países que hablan lenguas distintas. El inglés constituye en este caso no solo la *lingua franca* o vehículo de comunicación entre estos jugadores, sino que, además, como ya se ha comentado, existe un tecnolecto o lenguaje especializado en inglés propio de este terreno que ellos conocen y comparten.

Por consiguiente, buena parte de la terminología especializada son vocablos anglicados que, además, experimentan un proceso de adaptación a la lengua y cultura receptoras, como se ha podido observar en este trabajo. Términos especializados como *dropear*, *levellear*, *formatear*, *testear*, *stunnear*, *trollear*, *raidear*, *postear*, *rankear*, entre otros muchos términos, se han convertido en parte del repertorio lingüístico de cualquier persona que juegue a videojuegos en un entorno hispanohablante. Debemos considerar que no existen equivalentes precisos y así de concisos en español para designar estos nuevos conceptos propios del videojuego.

### 3.7.2. Función expresiva

Esta función es propia de las voces anglicadas que están marcadas connotativa y estilísticamente. En este caso, a diferencia de la anterior, sí que existen equivalentes en español para referirse a ciertos conceptos, por tanto, la opción de elegir el término inglés revela una postura determinada por parte del emisor o jugador. Este tipo de función responde a diversas motivaciones por parte del usuario. En ocasiones, podemos referirnos a la necesidad de evitar usar un término que podría resultar malsonante o cargado de connotaciones negativas en español. En este caso, hablaríamos del valor axiológico del anglicismo, que se usa con fines eufemísticos o disfemísticos. En otros casos, sin embargo, el hablante puede usar el anglicismo con el objeto de aportar un cierto grado de profesionalismo y de ahí que opte por el término anglicado y un ejemplo presente en este trabajo es *fut-baller* o jugador de fútbol / futbolista. El término españolizado lleva asentado en nuestra lengua desde hace décadas, pero algunos *gamers* prefieren usar *fut-baller* a jugador de fútbol, muy posiblemente para diferenciarlo del jugador de fútbol convencional y para aportar cierto grado de especialización y profesionalidad al usuario que lo emplea. También podemos observar el empleo de unidades léxicas anglicadas para generar un efecto irónico o cómico en el lector u oyente y otro ejemplo presente en este estudio es el término *banelandia*, cuyo significado es un lugar donde existen muchas restricciones o limitaciones, pues proviene del inglés *ban* que significa prohibición o restricción.

### 3.7.3. Función textual

En este caso podemos referirnos a aquellos anglicismos que contribuyen a la facilidad y economía del lenguaje (Rodríguez González 1996: 116). No son pocos los casos en los que el empleo de un anglicismo es mucho más efectivo en la comunicación que el uso de una perífrasis u oración que explique el sentido del término en cuestión. Al describir la función referencial, aludíamos a una serie de anglicismos tales como *levelear*, entre otros, que no cuentan con un término equivalente en español corto y capaz de reflejar con precisión este significado, por lo que es preferible usar el vocablo inglés. Si escogiéramos *levelear*, por ejemplo, la explicación en español sería algo así como “jugar para alcanzar un nivel determinado que permita afrontar nuevas misiones, enemigos o zonas con mayores garantías de victoria” y esto no es operativo ni efectivo cuando se trata de comunicación rápida entre jugadores. *Stunnear* procede del sustantivo *stun* cuyo significado en español sería algo así como “los segundos en los que un oponente (o nosotros mismos), objetivo de un arma aturdidora, permanece inofensivo a nuestros ataques hasta que consigue reponerse”. Por tanto, *stunnear* se emplea como verbo para referirse a la acción de producir este aturdimiento. Lo mismo ocurre con muchos de estos anglicismos adaptados morfológicamente presentes en este trabajo. De ahí que podamos hablar de que muchas de las unidades léxicas anglicadas examinadas en este estudio cumplen, en gran medida, con las funciones referencial y textual.

## 4. Conclusiones

Tras el análisis llevado a cabo en el presente trabajo, nos encontramos en disposición de emitir las siguientes conclusiones.

Con respecto a la hipótesis de partida de esta investigación: “Se usan unidades léxicas anglicadas en el campo de los foros de videojuegos en español”, la respuesta es, sin lugar a duda, que sí. Como se ha visto en este análisis, se han presentado una serie de unidades léxicas anglicadas que se emplean en el campo del videojuego y, por consiguiente, en los foros que usan los jugadores o *gamers*.

En cuanto a la primera pregunta de investigación, ¿qué tipo de adaptaciones se producen entre los anglicismos extraídos del corpus?, se han podido observar diversas adaptaciones, tales como el empleo del sufijo español *-ar/ear/* para convertir muchos de los anglicismos en verbos del español: *linkear*, *stunnear*, *formatear*, *farmear*, entre otros. También hemos sido testigos del empleo de abreviaturas y de acortamientos de términos anglicados como *bro* por *brother*, *pls*, *plzz* por *please*, *stats* por *statistics*, *admi* por *administrator*, entre otros ejemplos. El préstamo del inglés adaptado morfológicamente parece ser el tipo de unidad léxica más frecuentemente empleada, aunque también hemos encontrado algunos casos de anglicismos puros o no adaptados, además de algunos acortamientos o abreviaturas.

En lo que se refiere a la siguiente pregunta, ¿con qué grado / frecuencia se usan los anglicismos que conforman la muestra? se ha podido observar que la mayoría de los términos analizados que constituyen esta muestra presentan frecuencias de uso bajas, uno o dos usos dentro de un corpus de más de 100.000 palabras. Los casos excepcionales que

presentan usos más frecuentes son *ID*, *PC* y *bro*. En las líneas previas se han explicado las posibles razones por las que estas tres unidades léxicas anglicadas presentan frecuencias de uso más elevadas.

Por último, a la pregunta, ¿qué funciones desempeñan los anglicismos en el contexto en el que se emplea?, se ha demostrado que las tres funciones pragmáticas (referencial, expresiva y textual) cuentan con ejemplos en la muestra analizada. Muchos de estas unidades léxicas anglicadas son necesarias, ya que aparecen para denominar nuevas realidades que carecen de denominación en la lengua receptora. Este es el caso de palabras como *dropear*, *trollear*, *raidear*, entre otras. Son términos con cierto nivel de especialización dentro del campo del videojuego que designan acciones en este terreno. También se pueden observar préstamos léxicos que están marcados expresiva y estilísticamente como pueden ser los casos de *baneolandia*, que pretenden crear un efecto jocoso en el lector. Por último, en este trabajo se han detectado préstamos léxicos para los que simplemente no existe equivalente en la lengua receptora y abogan por la economía del lenguaje a través de términos como *stunnear* o *levelear*.

No cabe la menor duda de que la lengua inglesa se ha convertido en la principal lengua encargada de designar las nuevas realidades que van apareciendo en el terreno del videojuego y en cualquier ámbito vinculado a la tecnología de forma más directa o indirecta. Sería de gran interés llevar a cabo estudios similares en el entorno del videojuego en otras lenguas, como el realizado, y presente en este volumen, por el doctor Ramón Martí Solano que ha analizado lo que ocurre en otro foro de videojuegos en francés. Extender este campo de análisis a otras lenguas aportaría datos que permitirían un estudio comparativo entre distintas lenguas.

### Agradecimientos

Me gustaría mostrar mi más sincero agradecimiento a mis colegas el doctor Luca Bellone y la doctora Virginia Pulcini por contar conmigo para participar en el proyecto *Wow. Linguaggio giovanile e anglofilia* de la Universidad de Turín (Italia). Gracias al doctor Ramón Martí Solano por compartir conmigo el método empleado para llevar a cabo el análisis de este corpus. Por último, deseo mostrar mi agradecimiento al evaluador de este trabajo por sus comentarios enriquecedores.

### REFERENCIAS

- Balteiro, Isabel (2012), *False anglicisms in the Spanish language of fashion and beauty*, "Ibérica", 24, pp. 233-260.
- Cabré Castellví, María Teresa (1993), *La terminología. Teoría, metodología, aplicaciones*, Barcelona, Editorial Antártida, Empúries.
- Cabrera Álvarez, Carmen (2015), *El léxico de las revistas de videojuegos españolas: propuesta de normalización terminológica*. Tesis Doctoral, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Cotelo García, Rosalía (2021), *El lenguaje de los videojuegos: anglicismo y creatividad léxica en la plataforma Twitch*, in Borjabad Flores, Adelaida Salud, Rosario Pérez Cabana (a c. di),

- Nuevos retos y perspectivas de la investigación en literatura, lingüística y traducción*. Madrid, Dykinson, pp. 1072- 1082.
- Casado Velarde, Manuel (2015), *La innovación léxica en el español actual*, Madrid, Editorial Síntesis.
- Crespo-Fernández, Eliecer, Luján-García, Carmen (2013), *Anglicismo y tabú: valores axiológicos del anglicismo*, “Estudios Filológicos”, 52, pp. 53-74.
- Crespo-Fernández, Eliecer, Luján-García, Carmen (2017), *Anglicism and Word Axiology in Homosexual Language*, “RESLA”, 30 (1), pp. 74-102.
- Crespo-Fernández, Eliecer, Luján-García, Carmen (2018), *Anglicismos sexuales en español. El inglés como recurso eufemístico y disfemístico en la comunicación virtual*, Granada, Comares.
- De Hoyos, José Carlos (2023), *Anglicismos en la lengua de la economía: entre el préstamo crudo y la adaptación léxica*, “Clina”, 9/1, pp. 113-134.
- González Cruz, María Isabel (2021), *Anglicismos en los titulares del periódico digital Canarias 7. Categorías, usos y funciones*, in Carmen Luján-García (ed.), *Anglicismos en los nuevos medios de comunicación: Tendencias actuales*, Granada, Comares, pp. 73-96.
- Luján-García, Carmen (ed.) (2021), *Anglicismos en los nuevos medios de comunicación. Tendencias actuales*, Granada, Comares.
- Luján-García, Carmen (2021), *Anglicismos en la prensa digital regional canaria: Análisis del periódico La Provincia*, “Lexis”, 45 (1), pp. 125-162.
- Luján-García, Carmen (2023), *Anglicisms in Spanish gastronomy: New Trends for new eating habits*, “Sintagma”, 35, pp. 51-69.
- Luján-García, Carmen (2023), *‘Drink for thought’: Anglicismos en el campo de la bebida en la prensa digital española*, “Borealis”, 12 (2), pp. 343-360.
- Medina López, Javier (2021), *El inglés y el español ante la globalización: una muestra de anglicismos en el ámbito de la economía*, in Carmen Luján-García (ed.), *Anglicismos en los nuevos medios de comunicación: Tendencias actuales*, Granada, Comares, pp. 13-45.
- Mezones Galicio, Mario Manuel (2015), *Anglicismos utilizados en los videojuegos online de tipo Shooters y Rpg*, Tesis Doctoral, Universidad César Vallejo.
- Morales Ariza, Luis (2015), *La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea*, “Revista Electrónica del Lenguaje”, 2, pp. 1-26.
- Ramírez Sánchez, Iván, (2022), *El léxico de los videojuegos y el ingenio de los jugadores*, *La Provincia*, 30/05/2022, <https://www.laprovincia.es/opinion/2022/05/30/lexico%20videojuegos-ingenio-jugadores-66686883.html>
- Real Academia Española y Asociación de Academias de la lengua española (2005), *Diccionario panhispánico de dudas*, Madrid, Santillana.
- Real Academia Española. *Banco de datos (CREA)* [en línea]. *Corpus de referencia del español actual*. <<http://www.rae.es>> [13 marzo 2024].
- Rodríguez González, Félix (1996), *Functions of Anglicisms in Contemporary Spanish*, “Cahiers de Lexicologie”, 68, pp. 107-128.
- Rodríguez González, Félix (2012), *Anglicismos en el mundo del deporte. Variación lingüística y sociolingüística*, “Boletín de la Real Academia Española”, 92, pp. 262-285.
- Rodríguez González, Félix (2017), *Gran Diccionario de Anglicismos*, Madrid, Arco Libros.
- Rodríguez González, Félix y Castañón Rodríguez, Jesús (2021), *Diccionario de anglicismos del deporte*, Madrid, Arco Libros.
- Rodríguez Medina, Maria Jesus, Cabrera Álvarez, Carmen (2008), *El lenguaje de las revistas de videojuegos: hacia una propuesta metodológica para la normalización de la terminología traducida del inglés al español*, in Isabel Pascua Febles, Marcos Sarmiento Pérez, Bernadette