Trabajo de Fin de Grado

DOBLE GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN INGLÉS-ALEMÁN/INGLÉS-FRANCÉS

LOS ANGLICISMOS EN LOS VIDEOJUEGOS MOBA Y MMOG

Autor: Miguel Ángel Castañeda Pino.

Tutora: María Jesús Rodríguez Medina.

Curso académico: 2016/2017.

Agradecimientos

Me gustaría honrar el recuerdo de José Miguel Pino y Gabriel Castañeda, mis abuelos. Dos personas magníficas que se sacrificaron junto con mis dos abuelas, Manoli y Carmela, para que sus hijos tuvieran una vida mejor. Ambos han sido dos de las mentes más brillantes que jamás he conocido. Su mejor herencia ha sido su constante curiosidad por este mundo.

También me gustaría agradecer a las doctoras Marina Díaz Peralta, Ana María García Álvarez y María Jesús Rodríguez Medina el haber sido a lo largo de estos cinco años faros que me han guiado y sacado lo mejor de mí. Gracias por motivarme para perseguir mis metas.

Resumen:

La influencia que el inglés tiene en el español no puede considerarse como un fenómeno reciente. De hecho, se trata de un campo de investigación prolífico con un considerable número de publicaciones. Sin embargo, desde que el uso de Internet se extendió, ha surgido una gran cantidad de situaciones en las que se produce contacto entre lenguas, que no se habían estudiado previamente. Los videojuegos en línea representan un ejemplo ideal de ello. En este trabajo se recogen anglicismos relativos a los dos videojuegos en línea más importantes *League of Legends* (MOBA) y *World of Warcraft* (MMOG) y una encuesta de uso terminológico con el objetivo de analizar el impacto de la lengua inglesa en este tecnolecto.

Palabras clave: anglicismos, videojuegos, contacto entre lenguas, globalización, internet.

Abstract:

The influence of English on the Spanish language cannot be considered as a recent phenomenon. In fact, it is a prolific research field with a large number of publications. However, the success of Internet has generated a vast amount of language contact situations that had not been studied before. Online videogames represent an ideal example of them. This work shows two compilations of Anglicisms and the results of a word-usage survey on two of the most important online games: League of Legends (MOBA) and World of Warcraft (MMOG). Thus, our main aim is to analyse the impact of the English language on this technolect.

Keywords: Anglicisms, videogames, language contact, globalization, internet.

Índice:

1 Introducción 1
2. Marco teórico 2
2.1. Contacto de lenguas y globalización 2
2.1.1. Lenguas que han influido en el español europeo y sus préstamos 6
2.2. Los anglicismos en español 8
2.2.1. Clasificación 11
2.2.2. Función de los anglicismos 13
2.2.3. Anglicismos en informática: el caso de internet 15
2.2.4. Anglicismos en los videojuegos 17
3. Metodología y análisis de los resultados 23
3.1. Preguntas de investigación 23
3.2. Metodología 23
3.3. Análisis de los resultados 29
3.3.1. Análisis del corpus 29
3.3.2. Análisis de los resultados de la encuesta 31
3.3.2.1. Apartado 1 de la encuesta. Frecuencia de uso de los anglicismos 31
3.3.2.2. Apartados 2, 3 y 4. Nivel de compresión de los anglicismos 35
4. Conclusiones 36
5. Bibliografía 37
5.1 Fuentes del corpus 40
5.2 Fuentes consultadas para la elaboración de definiciones del corpus 40
6. Anexos 43
6.1. Glosario de League of Legends 43
6.2. Glosario de World of Warcraft 56
6.3 Encuesta 71

Índice de gráficos

Gráfico 1: Volumen de términos según tengan o no equivalente en español. 29
Gráfico 2: Clasificación de los anglicismos 30

Índice de tablas

Tabla 1: Preferencia entre anglicismo o lexía española según los informantes 32
Tabla 2: Resultados globales por sexo 34

1. Introducción

El objetivo fundamental de este trabajo es realizar un análisis del uso de los anglicismos de los videojuegos online del género MOBA y MMOG. Estos géneros han sido escogidos por una simple razón: a nuestro criterio, son los más expuestos al contacto de lenguas y, por tanto, la probabilidad de que tengan lugar interferencias entre el inglés y el español es considerablemente alta.

Además, este campo de estudio es relativamente reciente y cuenta con muy pocos trabajos académicos. Destacan las publicaciones de Cabrera Álvarez (2015) y Morales Ariza (2014 y 2015), que se han centrado en los anglicismos presentes en las revistas de videojuegos y los procesos léxicos y morfológicos que intervienen en la adaptación de los anglicismos respectivamente. De esta forma, nuestra intención ha sido complementar estas líneas de investigación (aunque siempre limitados por la naturaleza de este trabajo) aportando dos glosarios de anglicismos, uno para cada videojuego, y los resultados de una encuesta cuyo objetivo se centra en delimitar el uso de los anglicismos y ver el nivel de compresión de estos por parte de los hablantes.

La pertinencia de este trabajo radica en la ingente influencia que tiene el inglés en nuestra lengua. Además, los videojuegos son un pasatiempo para un número cada vez mayor de personas sin importar su edad. Por ello, consideramos necesario estudiar cómo afecta el inglés al vocabulario que ellos emplean, tanto a la hora de jugar como de hablar del juego con otras personas.

En relación con la estructura de este trabajo, tras esta introducción, comenzaremos con el marco teórico que se desarrollará en torno a dos grandes puntos. Por una parte, el contacto de lenguas y la globalización, por qué suceden y la relevancia que tienen estos fenómenos. Por otra, los anglicismos en español: partiremos desde lo general a lo específico, para concluir este apartado hablando de los anglicismos en la informática y los videojuegos. Una vez realizada la contextualización teórica, pasaremos al capítulo tercero, en el que trataremos la metodología aplicada en este trabajo y el posterior análisis de los resultados. A partir de este apartado, extraeremos las ideas que comentaremos en el apartado cuatro donde se desarrollarán las conclusiones a las que hemos llegado. Concluyen el trabajo los capítulos quinto y sexto, dedicados, respectivamente, a la bibliografía y a los anexos (los dos glosarios y la encuesta completa).

2. Marco teórico

2.1. Contacto de lenguas y globalización

El análisis de las influencias entre lenguas se ha considerado como uno de los pilares fundamentales de la sociolingüística desde sus orígenes. Sin embargo, antes de adentrarnos por completo en esta cuestión, nos gustaría destacar un detalle mencionado en Lim y Ansaldo (2016:2) que, a veces, no se le da la importancia que, en nuestra opinión, merece.

La investigación del contacto de lenguas es el estudio del contacto de los hablantes. En otras palabras, es necesario analizar y entender lo que los hablantes de otras lenguas hacen cuando tienen la necesidad de comunicarse y, para ello, sobrepasar las barreras impuestas por sus respectivos idiomas. Por lo tanto, las lenguas en contacto son también el estudio de las sociedades, de sus contextos e ideología. Los idiomas son espejos de la naturaleza humana, y si los estudiamos podemos entender las relaciones entre las personas, lo que resulta de gran importancia en un mundo globalizado como el nuestro.

El contacto de lenguas siempre ha estado presente a lo largo de la historia y es un fenómeno mucho más común de lo que algunos piensan. En palabras de Thomason (2001:14):

> Language contact is the norm, not the exception. We would have a right to be astonished if we found any language whose speakers had successfully avoided contacts with all other languages for periods longer than one or two hundred years.

En cuanto al estudio del contacto de lenguas *per se*, debemos mencionar la publicación del libro *Languages in Contact* de Uriel Weinreich en 1953, que supuso un punto de inflexión en este campo. De hecho, como afirma Medina López (1997: 11):

> Con esta obra su autor sentó las bases de los modernos estudios sobre el **bilingüismo individual** y los conceptos de **contacto**, **interferencia**, **interacción** o **calco**, entre otros. La obra de Weinreich no sólo ha sido importante desde el punto de vista teórico, sino que además suministra datos muy concretos sobre investigaciones basadas en el contacto del inglés y otras lenguas como el español, el italiano, el habla yiddish de los judíos, etc.

Estos conceptos son clave para entender los diferentes fenómenos que ocurren en el contacto de lenguas. Así, los conceptos de interferencia/transferencia o convergencia se refieren a la situación en que una Lengua A se separa de las estructuras propias de su norma (ya sea a nivel fónico, léxico, gramatical o sintáctico) para adoptar unas más próximas a su lengua de contacto: Lengua B. Por ello, procederemos con la definición que hace de ellos Medina López. Para este autor (1997:14), se denomina interferencia a la creación de una estructura agramatical para la norma estándar de la lengua receptora. También es posible la existencia de interferencias[1] en sentido contrario. Sin embargo, el caso más frecuente es el de A → B. Se denomina convergencia a una estructura en la Lengua A que tiene lugar y es ajena a esta, pero gramatical.

También hay que tener en cuenta un aspecto fundamental en un análisis así: distinguir a qué nivel afecta la interferencia, es decir, si solo actúa en el nivel del habla (fenómenos aislados y no sistematizados) o en el nivel de la lengua (comportamiento generalizado y que afecta al conjunto de los hablantes) como señala Weinreich (1979: 11-12).

Asimismo, Medina López (1997:15) afirma que las situaciones más evidentes en las que se pueden detectar casos de transferencias y convergencia tienen lugar en aquellas áreas geográficas donde conviven lenguas por medio de mecanismos más o menos prolongados de contacto cultural, social, político, comercial, etc.

Si consideramos el hecho de que el contacto entre poblaciones ha existido desde los albores de la humanidad y ha alcanzado incluso a las poblaciones más aisladas, Lim y Ansaldo (2016:4) proponen que sea necesario incluir el contacto de lenguas y su influencia como eje fundamental en cualquier teoría lingüística.

Ante la magnitud e importancia de esta influencia, cabe preguntarse cuál es la materialización. Según Matras (2009 en Lim y Ansaldo 2016:6):

> The most common type of influence that a language exerts on another language is borrowing, which is the incorporation of foreign elements into the speaker's native language. Borrowing

[1] Además, como también señala Medina López, hay una serie de autores que opinan que el término interferencia (Weinreich 1968 en Medina López 1997:14) tiene connotaciones negativas, lo que supone un mal uso del bilingüismo que, a su vez, conlleva a un deterioro y contaminación de las lenguas. Por otra parte, estos autores prefieren el término de transferencia, ya que es más neutro.

can include words, grammatical structures, phonology and the replication of linguistic patterns of words.

Gómez Capuz (2004:9) también habla de este fenómeno que él cataloga como «omnipresente» y lo define como «el intercambio de elementos lingüísticos generalmente léxicos —aunque no siempre— entre dos comunidades de habla o dos lenguas históricas».

De esta forma, podemos observar la gran importancia que tienen los préstamos en el estudio del contacto de lenguas, ya que suponen por norma general su principal evidencia. Por ello, citaremos la clasificación originaria de Bloomfield (1933) que en palabras de Gómez Capuz (2004:8) «resulta útil para situar sociolingüísticamente nuestro objeto de estudio». Según la relación que haya entre las dos lenguas afectadas, los préstamos se pueden clasificar en tres tipos:

1. Préstamo cultural. Se genera por la transmisión de novedades culturales («palabras» y «cosas» a la vez). Sin embargo, Gómez Capuz (2004:9) destaca que hay publicaciones en las que los préstamos históricos aparecen en las mismas listas que otros términos mucho más recientes. Para el autor, sería más conveniente mantenerlos separados, ya que los primeros son elementos básicos «en la formación del léxico español» y se encuentran tan asimilados que los hispanohablantes no los detectan como ajenos al español.
2. Préstamo íntimo. Posteriormente denominado por Weinreich (1953) como *interferencia* que tiene lugar cuando dos lenguas están distribuidas en una misma región geográfica. Además, desde la perspectiva de la sociolingüística, este fenómeno se corresponde con una situación de bilingüismo y diglosia a la vez. En el caso de España, el español se ha considerado socialmente superior y ha ejercido su influencia sobre otras lenguas inferiores como el catalán, el gallego o el vasco.
3. Préstamo dialectal o interno. Para Bloomfield este concepto va más allá de la simple modalidad diatópica y hace referencia al préstamo entre variedades cualesquiera: diatópicas, diastráticas o diafásicas.

De hecho, el inglés es una lengua que cuenta con un gran número de préstamos: se estima que en torno a las tres cuartas partes de todos sus vocablos lo son. La mayoría proviene del latín y del francés (Lim y Ansaldo 2016: 6). A su vez, como comentaremos más adelante (*cf.* 2.2), el inglés ha servido de hilo conductor para muchas de estas palabras en español, que según la clasificación propuesta por Pratt (1980:57) funcionan como étimo inmediato.

No obstante, el contacto de lenguas también genera interferencias en el plano fónico, morfológico y sintáctico. Según Thomason (2001:16): «It's not just words that get borrowed: all aspects of language structure are subject to transfer from one language

to another, given the right mix of social and linguistic circumstances». Por ello, el estudio de estos fenómenos también es necesario.

Además, como hemos mencionado anteriormente, el contacto de lenguas depende del contacto de poblaciones que en los últimos cincuenta años se ha multiplicado y ha dado lugar a un fenómeno conocido como globalización. Según Lim y Ansaldo (2016:17):

> The notion of globalisation —the process by which regional economies, societies and cultures have become integrated through a global network of political ideas through communication, transportation and trade— really needs little overture these days. The term began to be widely used by economists and other social scientists in the 1960s, achieving widespread use in the mainstream press by the late 1980s, to the extent that in the new millennium many ask if "globalisation" has become a global cliché (Lechner and Boli 2004). Nikolas Coupland, an early scholar in the field of language and globalisation, concedes that linguists actually have been "late getting to the party" (Coupland 2003) […] even its harshest critics accept that the processes associated with globalisation, though not necessarily new in substance, are undeniably new in intensity, scope and scale (Coupland 2010a).

Como afirman más adelante, el desarrollo tecnológico de nuestra era ha permitido que los nuevos medios de comunicación estén a disposición de las masas, a través de los móviles y de internet. Este desarrollo implica que cualquier individuo puede acceder a un mayor abanico de recursos que hace tan solo unas décadas (Lim y Ansaldo 2016:20).

Además, este fenómeno repercute en gran medida en la cultura popular de cada país. Costumbres originarias de unos países se adoptan en otros. Este intercambio cultural que está sucediendo y que se debe, en gran parte, al papel que han desempeñado los idiomas más hablados (inglés, francés, chino y árabe) y a los nuevos medios de comunicación, permite que las culturas se difundan a gran velocidad y entre los individuos (Pennycock 2013:592).

Sin embargo, para Mufwene (2013-32) ni la globalización económica ni la difusión de una lengua son nuevas en la historia de la humanidad. Lo verdaderamente sorprendente es la escala y velocidad que han alcanzado.

También es necesario mencionar que no solo el inglés ha salido reforzado gracias a la globalización. En la publicación de Mar-Molinero (2013), se expone como el español se ha convertido en una de las principales lenguas del mundo. Según esta autora (toma como referencia los datos de la 15ª edición de *Ethnologue*; Gordon 2005),

el español en número total de hablantes solo está por detrás del chino, del inglés y del hindi (aunque en hablantes nativos está por delante del inglés).

2.1.1. Lenguas que han influido en el español europeo y sus préstamos

El estudio de los préstamos del español europeo a lo largo de la historia ha sido objeto de estudio de numerosos académicos. Sin embargo, a partir de la última mitad del siglo XX, han ido viendo la luz obras de se han encargado de este tema y han realizado grandes aportaciones al campo. Según Martín Fernández (1998), merecen mención aparte las publicaciones referentes a los anglicismos. No solo el *Diccionario de anglicismos de* Alfaro (1970), sino también extensos inventarios como los de Pratt (1980) y Lorenzo (1996), que destacan por la minuciosidad de sus análisis. Nombraremos a otros autores más recientes posteriormente (*cf.* 2.2), ya que se han centrado en el anglicismo actual más que en el histórico.

En la introducción del libro *Préstamos del español: lengua y sociedad*, Gómez Capuz (2004:9) afirma lo siguiente:

> La lengua española, pese a su creciente importancia demográfica y cultural, ha sido tradicionalmente importadora de préstamos: en otras épocas, como reflejo de la encrucijada de pueblos y culturas; en los dos últimos siglos, como reflejo de una dependencia técnica y científica respecto de otras culturas occidentales más avanzadas, en especial la angloamericana.

Por lo tanto, según estas palabras, el contacto de la sociedad española a lo largo de los siglos con otras sociedades ha generado transferencias. Hoy en día algunos autores las califican de préstamos históricos (Gómez Capuz 2004:9), es decir, préstamos antiguos y completamente asimilados, que no son percibidos como tales por los hispanohablantes y que, de esta forma, funcionan como verdaderas palabras patrimoniales.

Gómez Capuz (2004:20) propone una presentación de lenguas que han influido con al español por orden cronológico a partir de los datos proporcionados por Lapesa (1981) y Seco (1989):

1. Voces prerromanas (ibéricas, celtas y celtíberas): *barranco*, *perro*, *lanza* o *arroyo*. Se trata de los préstamos más antiguos, por esta razón, a veces no se puede aseverar si se introdujeron en el primitivo romance castellano o si ya lo habían hecho en el latín vulgar hispánico […].
2. Vasquismos antiguos*: pizarra*, *izquierdo*, *chabola* o *chatarra*. Hay autores que incluyen este grupo en las voces prerromanas, pero para el autor es necesario hacer una diferenciación: «estos vasquismos antiguos pertenecen a una lengua viva y algunos de ellos son relativamente recientes (chistera y chabola)».
3. Germanismos antiguos: *albergue*, *espía*, *guerra* o *ropa*. Tienen como origen la lengua germánica hablada por los visigodos mientras dominaron en España (siglos V-VII). Por norma general, pertenecen a los campos semánticos de la milicia, el vestido y el ámbito rural del naciente feudalismo.
4. Arabismos. Los sustantivos pertenecen a una gran multitud de campos técnicos como los agrícolas: *alcachofa*, *altramuz*, *acelga*, *naranja*…; la medicina y las matemáticas: *álgebra*, *alcohol*… y muchos más. Suponen la mayor influencia léxica que se ha ejercido sobre el castellano, que se prolonga con la presencia musulmana hasta la Reconquista, es decir, siglos VIII-XV […].
5. Galicismos antiguos. Desde el siglo XII el francés ha ejercido sobre el español una influencia ininterrumpida causada, principalmente, por el tránsito humano y cultural del Camino de Santiago […].
6. Occitanismos: *cascabel*, *antorcha*, *burdel*, *mensaje*… Propios del occitano o provenzal, se difundieron en la Edad Media también por el Camino de Santiago.
7. Catalanismos antiguos: *turrón*, *esmalte*, *clavel*, *paela* […].
8. Italianismos antiguos: *ópera*, *modelo*, *piloto*, *carnaval*, *casino*… Relativos al arte, al contexto militar y al de la vida social. Esta influencia tiene su origen en el siglo XVI con la presencia española en Italia y la importancia del renacimiento italiano en el terreno artístico y cultural.
9. Indigenismos o voces amerindias de la época colonial (quechua, amara, nahua, maya, caribe, taíno, araucano): *cacique*, *tabaco*, *maíz*, *cacao*, *patata*, *batata* […].
10. Lusismos y galleguismos antiguos: *mermelada*, *mejillón*, *vigía*, *caramelo*, *macho* […].

Además, Gómez Capuz (2004:23) propone otra lista orientativa sobre los préstamos culturales más recientes del español que según el autor:

> […] son los que realmente deben ser objeto de análisis lingüístico, ya que se encuentran en el proceso de integración: por ello, en la lista encontramos tanto extranjerismos como préstamos.

En este caso, el autor no ordena las lenguas de origen de forma cronológica, sino por volumen de préstamos. Esto se explica, ya que, en un mundo globalizado, varias lenguas pueden influir a otra de manera simultánea, con lo que una clasificación como la anterior sería poco efectiva.

1. Anglicismos. Correspondientes a los campos de la gastronomía (*bacon*, *bistec*, *burguer*…); moda y vestidos (*blazer*, *body*, *slip*), cosmética, vida social[2].
2. Galicismos modernos. Comunes en la gastronomía (*fuagrás*, *coñac*, *menú*…) en la moda (*chic*, *boutique*, *foulard*), la política y burocracia *(chovinismo*, *carné*, *élite*…) los deportes, la salud, el urbanismo […].

[2] Hablaremos con mayor detenimiento más adelante (*cf.* 2.2).

3. Italianismos modernos: *camerino*, *mafia*, *escudería*, *pizza*…
4. Germanismos modernos (alemán): *búnker*, *nazi*, *cuazo*, *blindar*… relacionados con los campos relacionados con la minería o la guerra […].
5. Catalanismos, galleguismos y vasquismos modernos: *Generalitat*, *diada*, *butifarra*, *fuet*…. (catalán); *Xunta*, *botafumeiro*, *vieira*… (gallego); *lehendakari*, *chistorra*, *zulo*… (vasco).
6. Voces del ruso: *vodka*, *zar*, *perestroika*, *rublo* […].
7. Voces del japonés: *kamikaze*, *karaoke*, *manga*, *sushi*. La razón de su introducción es muy parecida al caso del ruso. Además de ciertas aficiones esotéricas y artes marciales que tienen origen chino (*zen*, *kung fu*, *yin/yang*) y coreano (*tae kwon do*).
8. Lusismos modernos: *fado*, *favela*, *samba*, *capoeira* […].
9. Arabismos modernos: *yihad*, *intifada*, *imán*, *chií*, *suní* […].
10. Voces de otras lenguas, aunque principalmente transmitidas por el francés o el inglés, que según algunos autores como Seco (1989:231) deberían considerarse galicismos o anglicismos si se tiene en cuenta el étimo inmediato. Y cuyos étimos últimos provienen de lenguas europeas periféricas, africanas, asiáticas y oceánicas.

En general, como hemos visto, el español ha recibido a lo largo de su historia influencias de un gran número de lenguas. Sin embargo, tres han sido fundamentales para su evolución: el árabe, el francés y el inglés. La influencia de los dos primeros ha descendido, pero la del último se encuentra en un nivel sin precedentes, en gran parte como mencionaremos en el siguiente capítulo, por el fenómeno de la globalización y la utilización del inglés como lengua franca.

2.2. Los anglicismos en español

Cuando hablamos de anglicismo, debemos tener en cuenta que no hay una definición única e inequívoca de lo que abarca este término. Por norma general, podemos utilizar como base que se trata de «una influencia directa o indirecta del inglés en las estructuras fónicas, léxicas o sintácticas de otra lengua» (Medina López 2004: 13). Según este autor, lo que genera una serie de problemas es la delimitación en las vías de penetración, los problemas etimológicos, además de establecer en qué niveles diastráticos y diafásicos de la lengua tienen lugar. De acuerdo con el DRAE (2015):

> **1.** m. Giro o modo de hablar propio de la lengua inglesa.
>
> **2.** m. Vocablo o giro de la lengua inglesa empleado en otra.
>
> **3.** m. Empleo de vocablos o giros ingleses en distintos idiomas.

Sin embargo, ya desde 1784 se define como «modismo de la lengua inglesa» según afirma Lorenzo (1996:13). A partir de la segunda mitad del siglo XX, se

proponen una serie de definiciones para abordar el fenómeno del anglicismo (Medina López 2004:14):

- Howard Stone (1957:142) considera que es anglicismo cualquier palabra usada en su forma inglesa o derivada de esta lengua; que han llegado a nuestro idioma por medio del inglés, o que llegan a través de otro idioma, pero tienen su origen en el inglés; palabras castizas con un sentido inglés (préstamos semánticos o contaminaciones); y traducciones de tropos, complejos y modismos ingleses.
- Huyke Freiría (1978:149) propone que el anglicismo es tanto la palabra cuya forma —ya sea adaptada fonéticamente al español o en su forma original— proviene del inglés, como el significado que se le atribuye a una voz debidamente aceptada en el idioma español, el cual proviene de una voz inglesa.
- Chris Pratt (1980:115) define anglicismo como un elemento lingüístico, o grupo de los mismos, que se emplea en el castellano peninsular contemporáneo y que tiene como étimo inmediato un modelo inglés.
- López Morales (1987:303) hace una matización sobre la definición que propone Pratt y afirma que los anglicismos no son solo palabras que proceden del inglés, independientemente de que sean ya generales en español y de que hayan sido aceptadas por la Academia, sino también aquellas que proceden de otras lenguas, pero han entrado al español a través del inglés.

Para Rodríguez Medina (2000:26-27), la definición más clara se la debemos a Lorenzo (1991:68), según la cual anglicismo es «cualquier hecho cultural, principalmente idiomático, que procede de la esfera anglosajona y se instala, con mayor o menor resistencia y oportunidad, en la nuestra». Esta definición resulta novedosa, ya que no se limita al plano lingüístico, sino que incluye, por ejemplo, los cambios culturales derivados de esta influencia. De esta forma, podríamos incluir como anglicismo cultural la adopción de ciertas costumbres como Halloween o el *Black Friday* que hoy en día han alcanzado una gran popularidad en nuestro país.

En este sentido, no cabe duda de que el inglés es el idioma más influyente del mundo. Muestra de ello es que cientos de millones de personas lo hablan como segunda o tercera lengua. Pero también porque el estilo de vida anglosajón (sobre todo el originado desde EE. UU.) se ha exportado con gran éxito en la gran mayoría de las sociedades. Aparte de las circunstancias lingüísticas, las circunstancias políticas y económicas han desarrollado un papel fundamental en la expansión del inglés como lengua internacional. Para muchos, el inglés actúa como lengua franca en muchos ámbitos de nuestro día a día, ya que funciona como «vehículo de comunicación habitual». Anteriormente otros idiomas como el latín o el francés cumplieron con esta función (Medina López 2004:7).

Sin embargo, el inglés en las esferas internacionales no afecta simplemente de forma superficial para garantizar el contacto, sino que puede llegar a penetrar en las estructuras de las lenguas con las que alterna. Ante este fenómeno, surgen voces en defensa de la lengua con una perspectiva purista que se contrapone a la de aquellos que se muestran más receptivos ante el influjo de este idioma, en un intento por comprender el fenómeno (Medina López 2004:7). Así, desde el punto de vista histórico, debido a la hegemonía económica y política de EE. UU, Europa se ha visto influida en gran medida por este país y ha tenido lugar una profunda «americanización» de sus sociedades (Pratt 1980:63), aunque ha habido otros muchos factores que han favorecido la intensidad y rapidez con la que se ha propagado este idioma: la internacionalización de la moda, el mercado laboral, la hegemonía en la industria cinematográfica, entre otros citados por Medina López (2004:12):

- El desarrollo de la informática, que se introdujo rápidamente en nuestro día a día.
- El sector audiovisual (televisión, cine, vídeo, música), cuya lengua de origen es el inglés.
- La comunidad científica, que tiene en el inglés un pilar fundamental para la transmisión de conocimientos.
- La confluencia con otras lenguas que han creado *pindgins* que acabaron en *criollos* después (Medina López 1997).

Además de que el inglés tiene una gran presencia en la educación en España, se ha creado la necesidad de saber inglés para poder acceder con mayor éxito al mercado laboral, puesto que en algunos sectores el desconocimiento de este idioma se asocia al analfabetismo funcional (Gimeno y Gimeno 2003:148). Como podemos ver, el uso de los anglicismos corresponde a un fenómeno mucho más amplio que la «anglomanía» o preferencia «excesiva» por todo lo que tenga origen anglosajón (Medina López 2004:12).

A continuación, mencionaremos una serie de anglicismos léxicos modernos, recogidos por Gómez Capuz (2004:23-24) y distribuidos según los campos semánticos, con el fin de concretar algunos de estos conceptos:

- Gastronomía: *bacon*, *bistec*, *brandy*, *burguer*, *cóctel*, *donuts*, *sándwich*, *snack*, *whisky*.
- Moda y vestidos: *bermudas*, *bikini*, *body*, *glamour*, *jersey*, *look* […].

- Cosmética: *after-shave*, *champú*, *look*, *rímel*.
- Vida social: *clan*, *coffe break*, *flirtear*, *folklore*, *gay*, *hobby*, *máster*, *mitin*, *pedigrí* […].
- Lugares de ocio y juegos de azar: *bar*, *club*, *bingo*, *bridge*, *motel*, *pub*, *puzzle*, *sex shop*.
- Tipos humanos y profesiones típicas de la cultura anglosajona: *baby sitter*, *barman*, *boss*, *boy-scout*, *cowboy*, *freak*, *jet-set*, *míster*, *superstar*, *VIP*.
- Música moderna y tribus urbanas: *blues*, *breakdance*, *chill-out*, *jazz*, *pop*, *punk* […].
- Cine, televisión y espectáculos: *cameraman*, *casting*, *cómic*, *film*, *gag*, *gogó* […].
- Deportes: *ace*, *béisbol*, *basket*, *bate*, *bogie*, *córner*, *chut*, *gol*, *golf*, *handicap* […].
- Salud y forma física: *aeróbic*, *body-building*, *chequeo*, *estrés*, *jogging*, *relax*, *shock*.
- Vivienda: *bungalow*, *hall*, *office*, *parking*, *váter*/*WC*.
- Objetos prácticos: *clip*, *bol*, *grill*, *kleenex*, *spray*.
- Telecomunicaciones y medios de comunicación de masas: *CD*, *DVD*, *LP* […].
- Informática: *bit*, *byte*, *CD-ROM*, *chip*, *e-mail*, *gigabyte*, *hacker*, *hardware*, *internet* […].

2.2.1. Clasificación

A pesar de que el término anglicismo se documenta por primera vez en 1784 (Lorenzo 1996:13) como «modismo de la lengua inglesa», hasta 1948 no se realizó ninguna obra que tratara en profundidad los anglicismos en el mundo hispánico (González Cruz, *et al* 2009:13). El autor de esta primera publicación fue Alfaro, considerado por otros estudiosos entre los que se encuentran Teschner (1974) o Pratt (1980) como purista y con posturas y observaciones radicales. Además, Rodríguez Medina (2000:22) afirma que, sin tener intención de menospreciar su labor, «el título, sin duda ambicioso, lleva a engaño ya que R. J. Alfaro se centra en el español de América, principalmente en el de Panamá». A Alfaro (1948: 115-118) le debemos la primera tipología del anglicismo, que tenía 11 categorías.

En 1980 Pratt publica *El anglicismo en el español peninsular contemporáneo*, en el que se presenta una tipología de los anglicismos que pretende ser exhaustiva (1980:115-212). Según González Cruz *et al* (2009:16), los principales puntos de esta clasificación son los siguientes:

Anglicismo léxico:

A) Anglicismo universal:
   1) *Anglicismo patente*: Se incluye bajo esta rúbrica toda forma identificable como inglesa, o bien totalmente sin cambiar, o bien adaptada, parcial o totalmente, a las pautas ortográficas del español contemporáneo.
   2) *Anglicismo no patente*: Bajo esta rúbrica clasifica todos aquellos anglicismos que se reconocen como formas españolas:
      a) *Anglicismo semántico paronímico*. El anglicismo puede ser parónimo de su modelo, o bien puede resultar una traducción del modelo.
      b) *Calco semántico*. Aquí el anglicismo consiste en la traducción de un término inglés sin que haya relación etimológica directa entre la voz inglesa y su traducción española, aunque sí pueden tener el mismo étimo último.

c) *Vocabulario neológico*. Define el neologismo como "una forma lingüística señalada por esta denominación o que falta en los diccionarios fidedignos":
   (I) *Anglicismo neológico absoluto*. Se clasifican aquí las formas compuestas.
   (II) *Anglicismo neológico derivado*. Aquí se clasifican los anglicismos en los que la novedad consiste en la afijación, ya que la base es tradicional.

B) Anglicismo multiverbal: Anglicismos formados por más de una palabra.

3) Anglicismo sintáctico:
   a) Ampliación de uso de la estructura preexistente.
   b) Innovación sintáctica.

En la década de los noventa, Gómez Capuz (1997:30) afirma que «ya se puede hablar con propiedad de una madurez del anglicismo en español». Además, años antes ofrecía una clasificación de los anglicismos (1992: 302-316):

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 y no a las del español […]
2) *Anglicismo semántico*. En el *préstamo semántico* la lengua receptora (aquí el español) solo recibe prestada una nueva acepción para una palabra ya existente:
   a) Homólogos. […] Humbley (1974:58) caracteriza así este tipo de préstamo semántico: se da cuando la palabra de la lengua modelo (aquí el inglés) y de la lengua receptora (aquí el español) difieren en el significante, pero tienen al menos un sema común […]
   b) Análogos. Humbley (1974) describe así este tipo de préstamo semántico: se da cuando la palabra de la lengua modelo se parece a una de la lengua receptora en el plano formal, y ambas poseen al menos un sema común […]
3) *Anglicismo léxico*. […] Se da cuando la lengua receptora recibe una lexía compleja (significante y significado) de otra lengua, si bien esa lexía puede pasar a la lengua receptora tal como es en la lengua original (*importación*, *transferencia* o *término patente*), traducida por morfemas de la lengua receptora (*sustitución*, *reproducción* o calco) o bien combinando los dos procedimientos anteriores (híbrido).
4) *Calco sintáctico*. [no lo define]

Varios años más tarde, Rodríguez Medina (2000:43-44) presenta una clasificación de los anglicismos basada en el modelo propuesto por Emilio Lorenzo (1987). A nuestro parecer, se trata de una de las clasificaciones más completas, ya que aborda con detenimiento el fenómeno del anglicismo sintáctico en el español y propone una serie de criterios para poder estudiarlo.

1) *Anglicismos puros*. Se denominan así aquellos utilizados en su forma original.
2) *Anglicismos asimilados*. Se denominan así aquellos adaptados al español mediante cualquier tipo de procedimiento:
   a. Naturalización: adaptación de la grafía inglesa a la española. P. ej.: *fútbol*.
   b. Calco formal: traducción literal de los elementos. P. ej.: *perro caliente* < *hot dog*.
   c. Calco semántico: una palabra española ya existente adquiere un significado inglés que antes no poseía. P. ej. *estrella* < *star*.

3) *Anglicismos sintácticos*. Se denominan así aquellos que surgen en la sintaxis española como resultado del calco de estructura inglesas inexistentes en nuestro idioma (*anglicismos de innovación sintáctica*) y aquellos que, por influencia del inglés, originan un aumento en la sintaxis española de construcciones existentes en español, pero con una frecuencia de uso menor que en la otra lengua (*anglicismos de frecuencia*). P. ej.: *¡Espera por mí!* < *Wait for me!* (*innovación sintáctica*).
4) *Pseudoanglicismos* o *falsos anglicismos*. Aquellas palabras de apariencia anglosajona, pero inexistentes en inglés, que, en la mayoría de los casos, se acuñan primero en francés, desde donde llegan al español (p. ej., *camping*, *recordman*, *autostop*, C. Smith 1975:12). Existen también algunos muy utilizados de creación propia en nuestra lengua (p. ej., *puenting*; J. Alonso Pascual 1996:109; *sillón-ball*, *kleenex-man*, *yanquilandia*, *puticlub*, J. Gómez Capuz 1995:510). Como indica J. Gómez Capuz (1998b: 254), «la creación de falsos préstamos (en este caso *falsos anglicismos*) ha sido reconocida por los estudiosos del contacto de lenguas como uno de los principales factores de 'madurez' del influjo extranjero».

A partir de esta clasificación se pueden diferenciar los anglicismos que el hablante percibe desde el punto de vista gráfico como extraños al español, es decir, *anglicismos puros*, de los que están integrados en la lengua: los *anglicismos asimilados*. En el presente trabajo, usaremos esta clasificación a la hora de referirnos al corpus de anglicismos que hemos recogido.

2.2.2. Función de los anglicismos

Si queremos hablar de las funciones de los anglicismos, es necesario mencionar el artículo de Rodríguez González «Functions of Anglicisms in Contemporary Spanish» (1996), en el que se emplea un enfoque entonces novedoso. Como señala el propio autor (Rodríguez González 1996:109):

> Most studies on this subject have focused on the extralinguistic causes (prestige, cultural snobbery, etc.) or on the linguistic causes of the type called "extrinsic" by PRATT (i.e . the so called "necessary" borrowings, prompted by the appearance of new objects or concepts), which are inevitable in a situation of language contact. But they have rarely examined in depth the internal or "intrinsic" causes which may be relevant from a stylistic viewpoint. In studying the functional properties of Spanish anglicisms in this article I will make special reference to them.

González Cruz *et al* (2009:18) resumen con gran precisión estas funciones descritas por Rodríguez González (1996:109), que recogemos por considerar que pueden ser útiles a la hora de entender el uso de anglicismos en las fuentes estudiadas en este trabajo:

- El componente ideacional (1996:110) incluye los anglicismos que corresponden a «language as the expression of the processes and other phenomena of the external world, including the world of the speaker's own consciousness, the world of thoughts, feelings, and so on» (Halliday, 1978: 48).
- El segundo componente, el expresivo o interpersonal (1996:111) «[…] mark personal or social relations […] by virtue of their "foreign" nature are apt to develop an "expressive" meaning, i.e. a meaning that expresses feelings or attitudes on the part of the speaker: irony, contempt, snobbery or affectation (prestige)».
- El tercer componente es el textual (1996:116) e incluye «borrowed expressions that have a purely textual function together with borrowings that have ideational and interpersonal meanings». Rodríguez González hace referencia a las funciones específicas que desempeñan los anglicismos en la función textual:
    - Simplification: the borrowed element is frequently a short term which the speaker and, above all, the writer is inclined to adopt as he is prompted by a tendency towards economy of expression and the law of least effort [...].
    - Precision and clarity. The wish to avoid a «polisemic clash» thereby making a message clearer may also, on occasion, prompt a writer to adopt an anglicism [...].
    - -Avoidance of ambiguity. On occasion, the presence of the English term in a particular context may be felt completely necessary if a harmful ambiguity is other wise bound to follow [...].
    - Emphasis. The emphasizing function is more evident when the term is given prominence through the pairing of two contraries [...].
    - Variation of expression. A fairly frequent pattern in the use of anglicisms is its combination with a Spanish equivalent at intervals and in altemation so as to achieve «variation of expression». This variation is used as a co-referential device aimed at providing the text with elegance and greater cohesiveness [...].
    - Text enrichment. The use of a foreign term is a common device that a speaker or writer uses to enrich the text [...]. I will refer more strictly to the clearest cases in which a term is borrowed because of its special connotations or its more specialized and more restricted sense. Through the foreign term the writer often attempts to create a foreign atmosphere, while providing the text with a freshness, a vividness and greater authenticity [...]

Como mencionan González Cruz *et al* (2009:19-20), el trabajo de Rodríguez Segura (1999) resulta también de interés para entender las funciones de los anglicismos, con la constatación de su función expresiva o estética, con el fin de marcar el discurso del hablante con rasgos humorísticos o irónicos, por ejemplo. Pero también, porque se demuestra que el uso siempre es motivado, es decir, el hablante escoge utilizar el anglicismo, lo que consideramos significativo a la hora de valorar las encuestas en el correspondiente apartado de metodología y análisis de nuestro estudio. En este sentido, algunas de las razones que explican el uso de los anglicismos son:

- La persona tiene en mente la expresión inglesa, buscar la equivalencia en español le supone pararse a pensar (y quizá está en el transcurso de un programa en directo).
- Usar extranjerismos va con su forma de ser y expresarse.
- Responde a la «deformación profesional», es parte de su jerga.
- Se busca voluntariamente un toque de pedantería.
- Pretende hacer gracia.
- Los usa precisamente para condenar o burlarse de su uso (utiliza una pronunciación extremadamente cuidada o totalmente errónea y una entonación particular).
- Se quiere demostrar cultura, etc.

2.2.3. Anglicismos en informática: el caso de internet

Los orígenes de la informática se remontan a hace poco más de medio siglo en EE.UU., país en el que se crearon y comercializaron los primeros ordenadores y donde se desarrolló y popularizó Internet. Por lo tanto, no supone ninguna novedad que la mayoría de la terminología relacionada con este campo en español se haya importado de este país, junto con sus nuevos conceptos y productos, como es el caso de muchos otros idiomas. De esta forma, se expone a una interminable lista de anglicismos (Bolaños y Luján 2010:243).

Sin embargo, como destaca Duque Pérez (1996:4-5 en Luján y Bolaños 2014:101-102), la terminología de esta ciencia carece de estabilidad léxico-semántica por su relativa juventud y permanente desarrollo, lo que tiene consecuencias en el grado y la calidad de la comunicación. Por lo tanto, muchos de estos términos se incorporan al vocabulario de especialistas y no especialistas, puesto que no solo aparecen en publicaciones especializadas, sino que pueden estar presentes en revistas, periódicos o folletos comerciales. Aunque también es necesario destacar que un gran número de estas palabras tienen un tiempo de vida limitado, ya que puede pasar que el objeto al que hacen referencia quede obsoleto y por ello también dejen de utilizarse. Dos ejemplos de esto son el *discman* y el *disquete*, que se vieron desplazados por otros dispositivos más funcionales y con mayores prestaciones hasta que dejaron de usarse por completo y con ellos sus significantes. Por todo lo anterior expuesto, se trata de un campo muy inestable con un ritmo de desarrollo vertiginoso y con una terminología que va a la par.

El estudio de los anglicismos en la informática se ha centrado en la mayoría de los casos en el nivel léxico-semántico, puesto que en este nivel la presencia del inglés es mucho más visible, aunque también su influencia en el nivel sintáctico es palpable. Los trabajos de Rodríguez Segura (1999: 75-92) y Rodríguez Medina (2000) dan buena cuenta de ello y analizan con gran rigor los diferentes anglicismos en español. En el caso de esta última autora, analiza las interferencias existentes en los manuales informáticos traducidos y encuentra usos anglicados de preposiciones, sustantivos, verbos y adjetivos (Bolaños y Luján 2010:247), pues se centra sobre todo en la sintaxis.

En cuanto a diccionarios que recojan el vocabulario relacionado con la informática, es fundamental el trabajo de Aguado (1993), de gran interés y con una documentación muy completa en el *Diccionario comentado de terminología informática*, donde la autora no sólo aporta un amplio glosario relacionado con el área con sus respetivas definiciones, sino que ofrece pautas de traducción para un gran número de ellos. A pesar de ello, si tenemos en cuenta el tiempo transcurrido desde que se publicó de esta obra y el ritmo al que evoluciona la informática, debería hacerse una revisión y actualización de una obra de este tipo (Bolaños y Luján 2010:247-248).

Además de esta publicación de referencia, en los últimos años se han publicado varios glosarios y diccionarios en línea especializados en este campo en formato digital. Este formato tiene una característica de gran importancia en los tiempos que corren: la facilidad con la que se pueden actualizar y modificar en comparación con las publicaciones impresas. Entre este tipo de obras destaca el *Vocabulario de ordenadores e internet* de Millán (1998), que no solo aporta propuestas de traducción, sino información etimológica y lingüística, normalmente acompañada de ejemplos. Otra de las obras que consideramos necesario mencionar es la publicación de Fernández Calvo (1994), el *Glosario básico inglés-español para usuarios de internet* (Bolaños y Luján 2010:248).

Por su parte, Márquez y Lorente (2006), se encargaron de recopilar los nombres propios sin traducción (por ejemplo, Apple, Pentium, PowerPoint, Microsoft, Windows, Facebook, YouTube, eBay), que se incorporan en nuestro vocabulario habitual sin adaptación morfológica u ortográfica alguna. Estos investigadores han detectado cómo un nombre propio «puede dejar de serlo en ciertos contextos, por lexicalización pragmática, semántica e incluso formal» (Luján y Bolaños 2014:105-106).

Con respecto a las posturas adoptadas en relación con los anglicismos en la informática, no solo están presentes lingüistas y académicos, sino que también hay ingenieros e informáticos. Por una parte, con una actitud purista y de rechazo al uso indiscriminado y masivo de los anglicismos, destacan Vaquero (1999) y López Jiménez (1999). En esta misma línea, Jiménez y Mandado (2008) elaboraron un listado de términos en español que podrían sustituir a los respectivos anglicismos. Entre estos encontramos, como ejemplo, «ruta de datos» por «datapath» o «pasarela» por «gateway». Estos autores afirman que el uso de estos préstamos tiene una intención «esnobista». Sin embargo, según Vitoria López (2005:114), la preferencia del

anglicismo sobre el término traducido se debe a dos causas principales: en primer lugar, los técnicos e informáticos desconocen las reglas de formación de las palabras en nuestro idioma y no muestran interés por averiguar el significado en la lengua de origen; y, en segundo lugar, por la economía lingüística, los términos ingleses se caracterizan, por norma general, por ser más cortos que los españoles, lo que se traduce en una mayor comodidad de uso (Luján y Bolaños 2014:106) y quizá sea este un factor importante cuando valoremos las respuestas de los informantes de nuestro estudio.

Por otra parte, la otra postura basa sus argumentos en la homogeneidad, es decir, una terminología internacional común que facilite la comunicación entre profesionales (Belda Medina 2003) gracias a la influencia de la globalización y la tendencia a la uniformidad de los lenguajes de especialidad. De esta forma, sería más cómodo utilizar el mismo término en alemán, inglés, italiano y español para hacer referencia a un mismo concepto. Asimismo, hay una última postura que simplemente describe el fenómeno desde un punto de vista sociolingüístico sin posicionarse ni ofrecer resistencia ante estos términos (Luján y Bolaños 2014:106).

Por último, consideramos dignas de mención las palabras de Crystal (2005:113) citadas en Morales Ariza (2015b:8-9) en las que habla de la informática y sus consecuencias en la investigación: «Internet nos ha proporcionado un nuevo medio lingüístico que ofrece una gama completamente nueva de posibilidades de expresión, además de permitir variaciones estilísticas y nuevas maneras de estudiar el uso del lenguaje».

2.2.4. Anglicismos en los videojuegos

Aunque los videojuegos se crearon hace varias décadas, han alcanzado un gran nivel de popularidad sobre todo en los últimos 20 años. Hoy en día no solo los niños y los adolescentes los utilizan. Además, los videojuegos en línea muchas veces ofrecen situaciones de contacto entre hablantes de distintos idiomas. Este aumento en el volumen de los jugadores y la diversidad de lenguas ha sido el germen ideal para hacer uso del inglés como lengua franca. En palabras de Morales y Arrufat (2017:1): «Communication has become an essential component within Multiplayer Online Games, being players allowed to interact by making use of the English language in order to accomplish the final task in every video game: winning».

A su vez, este uso del inglés, como hemos mencionado anteriormente, es una de las causas principales de que aparezcan nuevos anglicismos. A pesar de que los anglicismos de los videojuegos gozan de gran popularidad y se encuentran muy extendidos entre los jugadores, no ha habido hasta el momento un gran número de publicaciones que arrojen luz en este campo. Las principales aportaciones en este campo las han realizado Cabrera Álvarez (2015) y Morales Ariza (2015a, 2015b).

En el caso de Cabrera, su trabajo se centra principalmente en los anglicismos en las revistas de videojuegos. De hecho, en las diferentes revistas llegó a detectar 1195 términos diferentes que, en muchos casos, se repetían en varias fuentes (Cabrera Álvarez 2015:78).

Según esta autora (2015:64-65), que aparezcan lexías nuevas del inglés no es fruto del azar. No se puede obviar la estrecha relación existente el mundo de los videojuegos y los Estados Unidos, entre otras cuestiones porque fue el país donde se crearon y comercializaron por primera vez. Muchas multinacionales que crean tanto los videojuegos como los soportes en los que se juegan tienen su sede en Estados Unidos. Un claro ejemplo es Microsoft, cuya sede se encuentra en Washington. Si tenemos en cuenta que en España esta industria es más bien débil, esto propicia una mayor entrada de anglicismos (Rodríguez San Julián 2002:66 en Cabrera Álvarez 2015:65).

En las revistas de este campo, el uso de anglicismos cumple con diferentes funciones entre las que destacan «dotar de cierto “refinamiento” al texto o para que este adquiera un aspecto más “técnico”, por esnobismo o como marca de prestigio o de exclusividad» (Brito 2002:456 en Cabrera Álvarez 2015:65).

Otro aspecto clave para comprender el fenómeno de los anglicismos en los videojuegos está en los nuevos canales de comunicación a partir de los cuales se pueden transmitir. Según Arrés López (2016), estos canales están diseñados especialmente para ellos o están adaptados a sus necesidades. Para esta autora, algunos de los más importantes son:

1. Foros de la comunidad. Los videojuegos con comunidades con un amplio número de usuarios que suelen disponer de un foro online donde los desarrolladores, los productores, los *community managers* y los jugadores pueden compartir información, preguntar y responder a cuestiones relacionadas con el videojuego, etc.
2. Plataformas de *streaming* de vídeo en directo o en diferido. Si el vídeo se graba y se carga posteriormente para su visualización estaríamos hablando de un *streaming* en diferido,

como el que se realiza en plataformas como Youtube. Las temáticas más habituales para estos vídeos son los *gameplays*, los vídeos de opinión sobre un videojuego, las compilaciones sobre fallos o mejores jugadas […] Por su parte, si el vídeo se reproduce al mismo tiempo que se graba, la emisión es en directo y se realiza a través de una plataforma compatible como, por ejemplo, Twitch. Siguiendo la política de la «era de la hiperconectividad», Twitch busca estar en todos los dispositivos en los que esté el jugador.

3. *Podcasts*. Programas de radio en directo o en diferido con descarga o reproducción a través de Internet.
4. Videojuegos en las redes sociales. Las redes sociales, por la gran cantidad de usuarios que participan en ellas, son una importante fuente de usuarios potenciales. Si nos fijamos concretamente en Facebook, podemos jugar a videojuegos dentro de la propia página e interactuar con nuestros contactos para conseguir logros u objetos necesarios. La comunicación entre usuarios, por tanto, se realiza a través de la red social […] Parece que toda la comunicación en los videojuegos dentro de esta plataforma es una estrategia para promocionar un producto y, a la vez, «obligar» al usuario a consumir el producto en una determinada red social (que sirve de canal imperativo en este caso). Este sistema se sustenta en el impacto sensorial y emocional del lenguaje audiovisual, así como en la interactividad entre miembros de una misma red de contactos que, junto a las condiciones propias de un entorno lúdico, hacen que los videojuegos en las redes sociales nos enganchen (Esnaola, 2010).

No todos los videojuegos se ven afectados en la misma medida por la influencia del inglés. Por ejemplo, un videojuego que está traducido al español y al que juega una persona sola o con sus amigos, pero en la misma consola no está tan expuesto como aquel en el que una persona de España juegue con otra de cualquier país. Por norma general en inglés tiene una incidencia mucho mayor en los videojuegos *online* y multijugador.

Para Morales Ariza (2015b:2), debido a la gran popularidad de estos juegos en línea, conocidos comúnmente como *online*, una generación entera ha visto el enorme abanico de posibilidades que esto ofrece en cuanto a las modalidades de jugabilidad, y esto nos fuerza a cambiar nuestra forma de ver el lenguaje y el uso que hacemos de él «desde un punto de vista interaccionista y social». Existen videojuegos, por ejemplo, en los que es necesaria la participación de al menos dos personas de forma simultánea, que Martín Prada (2012) denomina «como espacio público de interacción humana y cibernética en tiempo real». Según Morales Ariza (2014):

> Dado que los juegos online cooperativos son cada vez más frecuentes y populares, la necesidad de comunicación dentro de comunidades de juego donde participan jugadores de diversas nacionalidades parte de la creación de términos comunes entendidos y usados por todos estos participantes.

Este mismo autor (2015b:2) reflexiona sobre la terminología relacionada a estos videojuegos para afirmar lo siguiente:

> Hemos de considerar, pues, que puede existir una contingencia de uso de esta terminología no solo en el ámbito propio del videojuego, sino también en los diversos medios de comunicación en relación con el mismo. No se trata únicamente de las revistas y portales de Internet que se encargan de divulgar y proporcionar información sobre los juegos, sino además de las mismas empresas creadoras del videojuego que, mediante comunicación oficial hacia sus usuarios, transforman el lenguaje en la medida que hacen uso de esta terminología como característica identificativa y diferenciadora propia de una comunidad de jugadores. Por todo ello, podemos establecer y justificar el matiz social que esta "jerga gamer" tiene, como lenguaje especializado y de interpretación globalizada.

Hay que tener en cuenta que los videojuegos multijugador en línea tienen una característica fundamental que los distingue de otro tipo de juegos: la necesidad de una comunicación instantánea con el fin de conseguir los objetivos del juego que se puede lograr a través del uso de terminología específica en cuanto a significación, pero sencilla en cuanto a forma (Moralez Ariza 2015b:6).

Sin embargo, muchos de los anglicismos hacen referencia a conceptos para los que ya tenemos en español un significante. Por tanto, somos nosotros como hablantes del español los que elegimos entre la palabra propia o ajena, bajo la influencia de muchos factores como los que mencionamos anteriormente (Morales Ariza 2015b:8). A su vez, el autor menciona a Gómez Capuz (2000:40), según el cual, la adopción de los anglicismos durante su etapa de asimilación puede fracasar si tienen lugar una serie de influencias negativas.

A pesar de que en muchos otros contextos estas influencias tienen un gran peso, en el caso de los videojuegos, tienen una mayor importancia los factores relacionados con la identificación de la comunidad de hablantes y la necesidad comunicativa de carácter internacional, que suelen ser fundamentales a la hora de optar por los anglicismos (Morales Ariza 2015b:8-9). Este mismo autor señala otras razones a las que se puede deber la preferencia de uso de los anglicismos:

- Se trata de un videojuego multijugador. Es más que probable que se juegue con personas de diferentes países, por lo que el uso del anglicismo será preferente para una mejor comprensión. A base de repetición de estos términos durante el tiempo de ocio lúdico el jugador acabará asimilándolos e integrándolos en su lexicón.

- La mayoría de las posibles traducciones o correspondencias en español están formadas por más de un elemento, lo que obstaculiza al jugador en tanto que la comunicación se retrasa, algo que va en contra de la dinámica del videojuego a tiempo real.
- Se da el caso de especialización semántica. La correspondencia en lengua española no llega a definir por completo la acción que se quiere describir. (Adición de matices en la definición).

Por tanto, una vez añadidos a su léxico, los adaptan según la morfología del español para utilizarlos con otros jugadores españoles. Por ello, es frecuente ver cómo a estos anglicismos se les añaden morfemas españoles, entre los que destacan los verbales y sustantivales para poder expresar acciones: por ejemplo, *feed* → *fedear* o *fedeado*. Aun así, hay algunos términos que se mantienen totalmente con su forma inglesa sin añadirles morfema alguno (Morales Ariza 2015b:8-9). Este autor (2015b:12-13) diferencia dos tipos de neologismos según cómo se transfieran al español y generen nuevas formas que:

- Poseen un significado y un significante no frecuentes: formados por acronimia y por composición sin registro en el léxico oficial. También incluiríamos las palabras jergales (neologismos del tipo A). Por ejemplo: *CC* (crowd control) →*cecear* o gank →*gankear*
- Poseen un significado no frecuente y significante frecuente: nuevos significados que son producto del contexto y se añaden a palabras ya existentes. Incluiríamos los términos surgidos vía metáfora (neologismos del tipo B). Por ejemplo: *buff* → bufar/bufear o *jungle* →junglear.

En cuanto a los principales procesos a partir de los cuales se generan los anglicismos léxicos en los videojuegos, Morales Ariza (2015a) los resume de la siguiente manera:

a) Procesos morfológicos
   (I) La recategorización: Probablemente, el fenómeno de recategorización (también llamado conversión) es el más destacado. Este proceso es muy peculiar ya que crea una nueva palabra a partir de otra ya existente sin realizar ningún cambio en su estructura. Puede parecer raro y sin sentido, pero en la lengua inglesa es un caso bastante productivo.
   (II) La economía del lenguaje, la apócope y las abreviaciones. El lenguaje ha sido siempre definido como aquella herramienta que utilizamos para comunicarnos, y esa comunicación ha de ser clara y concisa, expresando la mayor carga de información posible. Ya se ha mencionado el fenómeno de apócope, que es recurrentemente usado con la finalidad de ahorrar tiempo a la hora de escribir o hablar. Hay que tener en cuenta el factor de inmediatez que se da tanto en MMORPGs (Videojuegos de Rol Multijugador Masivo en Línea) como en MOBAs (Campo de Batalla Multijugador en línea), siendo la rapidez de comunicación vital en la mayoría de los casos.
   (III) Casos menores: la prefijación y el blending.

(a) Blending: Se trata de un caso de mezcla o combinación, donde partes de dos palabras (principio de la primera y final de la última o viceversa) se mezclan y forman una palabra nueva.
(b) Prefijación: También cabe destacar la creación de palabras usando diversos prefijos.

b) Adaptación directa al español: Existe una tendencia a transportar esas palabras basadas en el inglés a la lengua española. En lugar de usar sus equivalentes en español, se prefiere utilizar directamente el léxico en estado puro dando lugar a un sistema comunicativo en dos lenguas donde esas palabras son tratadas con normalidad.

Según Morales Ariza (2015a:144), la adaptación de esta jerga permite que los jugadores de varios países comunicarse de forma efectiva las acciones que realizan en el videojuego, lo que acarrea un mayor entendimiento y, a su vez, un mejor desempeño en este. La finalidad básica de un videojuego es divertirse y, para muchos, esto pasa por ganar, lo que en muchos casos no puede tener lugar sin una colaboración entre jugadores fluida y con el menor número de dificultades posible.

Por último, es necesario mencionar la creciente importancia de los deportes electrónicos o *eSports*. Algunos videojuegos como League of Legends, Counter Strike, Hearthstone, Overwatch o Dota 2 se han profesionalizado, hay competiciones y muchas empresas buscan el posicionamiento de sus marcas en este mercado que se encuentra en pleno desarrollo en España, pero que ya se ha consolidado en otros países europeos, Estados Unidos o Corea del Sur (Antón y García 2014:100). Incluso clubs deportivos importantes han creado su propia sección de deportes electrónicos como es el caso del Schalke 04 alemán. En España, tenemos tanto el equipo del Valencia CF como el Baskonia, que han sido los pioneros en nuestro país, lo que otorga a los deportes electrónicos una mayor visibilidad.

Por ejemplo, la final del Campeonato Mundial de League of Legends de 2016 tuvo una audiencia de 43 millones de espectadores únicos (Kennedy y Rozelle 2016). Esta cantidad es relativa e inferior a la real, ya que representa cada dispositivo que accedió a la emisión, pero no tiene en cuenta si a través de un dispositivo lo ven varias personas, como es el caso de un bar, un cine o simplemente un grupo de amigos. Por lo tanto, debemos concluir que los deportes electrónicos también suponen una puerta de entrada para los anglicismos en un gran número de idiomas entre los que está el nuestro. Constituye, además, un campo de investigación casi inexplorado hasta la fecha.

3. Metodología y análisis de los resultados

3.1. Preguntas de investigación

En primer lugar, antes de formular las preguntas de investigación a partir de las cuales hemos orientado nuestro trabajo, sería conveniente mencionar que nuestro objetivo fundamental es observar el uso de los anglicismos por parte de los jugadores de un cierto tipo de videojuegos en los que, por sus características, el contacto de lenguas es mayor que en otros. En consecuencia, esto puede suponer que los anglicismos estén más presentes en el habla de estos jugadores.

Por todo lo comentado anteriormente, planteamos las siguientes preguntas de investigación:

1. ¿Existe una preferencia de uso entre el término inglés o el español?

2. ¿El jugador es capaz de reconocer el anglicismo a partir de una definición o situación?

3. ¿El jugador conoce el significado del anglicismo?

4. ¿Existe una diferencia de uso dependiendo del género del jugador?

5. ¿Influye el nivel de inglés cuando hay que escoger entre el anglicismo o la palabra en español?

3.2. Metodología

El corpus de anglicismos léxicos que hemos recopilado para este trabajo ha sido extraído de diversas fuentes entre las que destacan el portal de retrasmisiones en directo Twitch.com, Youtube y los foros oficiales de los videojuegos analizados. Hemos optado por analizar tanto League of Legends (MOBA) como World of Warcraft (MMOG), porque son los dos videojuegos más populares y con mayor número de jugadores de su modalidad. Por norma general, dentro del mismo género se mantiene la gran mayoría de los términos, excepto aquellos que dependen de características específicas del juego, como el nombre de los objetos.

Además, a la hora de escoger los usuarios, tuvimos en cuenta el impacto de sus retransmisiones en Twitch, las visitas que tenían o las respuestas que generaba en un

hilo del foro. Hay directos de canales españoles en esta plataforma que pueden alcanzar los 60 000 espectadores en eventos como los mundiales de League of Legends. En estos canales hay una serie de comentaristas y presentadores que comúnmente se denominan *casters.* Cuando comentan los partidos, utilizan un vocabulario determinado y es posible que los espectadores los imiten o simplemente lo adopten para su propio vocabulario, por lo que estas palabras y expresiones pueden llegar a convertirse en comunes entre los jugadores.

Asimismo, debemos mencionar que, a la hora de recopilar el corpus, lo hemos dividido en dos glosarios: uno para cada juego. La razón principal es que un mismo anglicismo puede significar dos cosas completamente opuestas. Véase el ejemplo de *ap*: en World of Warcraft significa 'poder de artefacto' (artifact power) mientras que en League of Legends significa 'poder de habilidad' (ability power). Por ello, hemos considerado que es mejor mantener ambos glosarios por separado para que su utilización fuera más sencilla.

Los dos glosarios cuentan con las mismas columnas con el fin de facilitar el análisis terminológico y son las siguientes:

1. Anglicismo: aquí añadimos los anglicismos con los que nos hemos encontrado. Es necesario mencionar que en muchas ocasiones la grafía que aportamos puede variar dependiendo de las fuentes, lo que puede suponer una diferencia entre anglicismo puro, parcialmente asimilado o asimilado. Sin embargo, esto no afecta a la compresión de los jugadores, puesto que emplean estos términos de forma oral.
2. Anglicismos relacionados: en esta columna añadimos aquellos anglicismos que comparten lexema y que también se utilizan en los videojuegos, pero menos o tienen otro significado.
3. Palabra en inglés: en este apartado añadimos la palabra original en inglés a partir de la cual se ha generado el anglicismo. Si se encuentra vacío, significa que el anglicismo se utiliza sin ningún cambio con respecto a su forma original.
4. Tipo de anglicismo: clasificamos los anglicismos según el criterio propuesto por Rodríguez Medina (2000:43-44), basado en el modelo propuesto por Lorenzo (1987). De esta forma, nos hemos encontrado con tres tipos de anglicismos: puros, parcialmente asimilados y asimilados.

5. Equivalente en español: incluiremos los equivalentes que utilicen los jugadores. Sin embargo, hay un gran número de casos en los que, aunque aparentemente el anglicismo tiene un equivalente acuñado en español en otros contextos, no lo añadiremos puesto que, en este específico, puede poseer una mayor precisión semántica u otros semas que no recoge el equivalente en español.

6. Significado: hemos intentado aportar definiciones u oraciones contextualizadas y con ejemplos para facilitar la comprensión del término.

7. Fuente: recurso de donde hemos obtenido la definición de cada término.

En la elaboración de los glosarios no hemos incluido todos los anglicismos que hemos leído o escuchado, puesto que en muchos casos pertenecen al idiolecto de algún jugador y no se emplean de forma generalizada o, al menos, por un número considerable de jugadores.

Hay que tener en cuenta que la extensión de un trabajo así está muy limitada y que nuestra intención inicial tampoco era realizar un análisis exhaustivo sobre el uso de los anglicismos. Simplemente queríamos comprobar una serie de preguntas de investigación simples, que luego podrán revisarse en futuras investigaciones más completas. Por lo tanto, la muestra de la encuesta es de 4 informantes: dos mujeres y dos hombres.

Es necesario mencionar que para la encuesta nos centramos en un solo videojuego (League of Legends), puesto que, si realizáramos la encuesta sobre ambos videojuegos, la labor de encontrar informantes adecuados que jueguen a ambos sería mucho más compleja. Por lo tanto, hemos escogido este videojuego por dos razones fundamentales: presenta un mayor número de anglicismos en nuestro corpus y el número de jugadores es mucho mayor.

Con respecto a los informantes, utilizamos varios de los criterios propuestos por González Cruz *et al* (2009: 60-64) para delimitar quiénes son sujetos idóneos para realizar esta encuesta:

En primer lugar, descartamos a los usuarios adolescentes muy jóvenes, puesto que su manera de expresarse varía en gran medida. Normalmente en la mayoría de investigaciones lingüísticas cuya intención es analizar una norma específica como

apuntan las autoras, se suele escoger individuos entre los 21 y 35 años. Mantener este rango de edad en una investigación cuya muestra sea mucho mayor podría generar dificultades a la hora de encontrar informantes adecuados. Sin embargo, en nuestro caso no ha supuesto ningún problema, debido al tamaño muestral que hemos tomado.

En segundo lugar, los informantes debían ser españoles o haber vivido la mayor parte de su vida en España para que no se produjeran interferencias, ya que el objeto de estudio de este trabajo es el uso en nuestro país.

En tercer lugar, era necesario que los estudiantes no cursaran determinadas carreras como Traducción e Interpretación, Filología Inglesa o Turismo en las que el inglés tiene una gran presencia, ya que cabe la posibilidad de que les condicionara las respuestas.

En cuarto lugar, optamos por tener el mismo número de informantes masculinos que femeninos, con el fin de observar si se genera alguna variación. También hay que tener en cuenta que, si se tratara de una encuesta con una muestra mucho mayor y aplicáramos este criterio, esto dificultaría en gran medida la búsqueda de informantes idóneos.

La primera parte de la encuesta se basaba en responder a una serie de preguntas relacionadas con los datos personales de cada uno de los informantes. A parte de ello, incluimos una serie de cuestiones más generales para ver si podíamos establecer alguna correlación con las respuestas. Estas son las preguntas presentadas:

0. Datos Personales
0.1 Sexo
0.2 Año de nacimiento
0.3 Provincia
0.4 Nivel de estudios (el más alto cursado)
    a) Sin estudios
    b) Estudios primarios
    c) Primera etapa de educación secundaria (ESO)
    d) Segunda etapa de educación secundaria (Bachillerato, FP grado medio)
    e) Enseñanzas de grado superior de formación profesional específica y equivalentes
    f) Estudios universitarios
0.5 Nivel de inglés (según el MCER)
    a) A1
    b) A2
    c) B1

d) B2
e) C1
f) C2

0.6 ¿Cuánto tiempo llevas jugando a League of Legends?

a) Desde hace menos de un año
b) Entre uno y tres años
c) Más de tres años

0.7 ¿En qué idioma tienes el videojuego?

a) Español
b) Inglés
c) Otro

Presentamos así los datos de los cuatro informantes:

Informante número 1:

1.1. Hombre
1.2. 1994
1.3. Santa Cruz de Tenerife
1.4. d) Segunda etapa de educación secundaria (Bachillerato, FP grado medio)
1.5. b) A2
1.6. c) Más de tres años
1.7. a) Español

Informante número 2:

1.1. Mujer
1.2. 1990
1.3. Las Palmas
1.4. f) Estudios universitarios
1.5. d) B2
1.6. c) Más de tres años
1.7. b) Inglés

Informante número 3:

1.1. Hombre
1.2. 1995
1.3. Pontevedra
1.4. c) Primera etapa de educación secundaria (ESO)
1.5. c) B1
1.6. c) Más de tres años
1.7. a) Español

Informante número 4

1.1. Mujer
1.2. 1994
1.3. Las Palmas
1.4. f) Estudios universitarios
1.5. d) B2
1.6. b) Entre uno y tres años
1.7. a) Español.

La encuesta entera se encuentra en los Anexos de este trabajo y puede consultarse para ver las preguntas específicas que se realizaron. Además, en esta primera parte que acabamos de mencionar, la encuesta se dividió en otras cuatro secciones diferenciadas centradas en los anglicismos, su uso y su comprensión.

En el primer apartado, se proponen 25 parejas de términos: el anglicismo en su forma más frecuente (puro, parcialmente asimilado o asimilado) y el equivalente acuñado en español. La finalidad de este apartado es intentar detectar si existe una tendencia generalizada a emplear uno u otro o si, por el contrario, no hay un dominio claro de uno sobre el otro. Además, en las parejas cuyos resultados sean iguales podemos intentar establecer una relación y la causa por la que esto ocurre: economía lingüística, mayor precisión semántica, etc.

En el segundo apartado, se pregunta por el significado de cinco anglicismos. Como respuesta para cada uno de ellos hay cuatro definiciones a las que les corresponde en la mayoría de los casos otro término diferente. Además, en el caso de que alguna de las definiciones no le pareciera la adecuada al informante, hay un quinto espacio en el que puede añadir la suya propia. La función principal de estas preguntas radica en comprobar que los informantes entienden el concepto, a pesar de que esté en otro idioma.

En el tercer apartado, se dan cinco oraciones a las que les falta una palabra. El informante debe escoger entre tres opciones la que mejor encaje en ella. También está disponible un espacio en el que puede escribir otra que considere que se adecua mejor a la oración. De esta forma, se comprueba que no solo entiende el significado de la palabra, sino que la asocia a una serie de situaciones específicas.

En el cuarto y último apartado, se proponían 10 definiciones o situaciones en la que el informante tenía que escoger la palabra que mejor encajara. Además, contaba con otra casilla en blanco si consideraba que había un término que se ajustaba más a la oración propuesta. De esta forma, se intenta comprobar que el jugador escoge correctamente el anglicismo a partir de una estructura en su propio idioma, es decir, confirmar que pertenece al vocabulario activo o pasivo de este.

3.3. Análisis de los resultados

En primer lugar, nos gustaría dividir este apartado en dos secciones. Por una parte, el análisis de los resultados de los glosarios: número de términos encontrados, de qué tipo de anglicismos se tratan, si tienen equivalente en español, etc. Y, por otra parte, el análisis de los resultados de la encuesta: uso de los anglicismos, compresión de estos y demás cuestiones relacionadas con las preguntas de investigación planteadas.

3.3.1. Análisis del corpus

El volumen total de términos recogidos en los glosarios es de 243 (110 en el glosario de League of Legends y 133 en el de World of Warcraft). Asimismo, debemos mencionar que, del total, 36 términos se repiten en ambos juegos. De estos 36 términos, 27 tienen el mismo significado o muy similar y 9 presentan un significado diferente en cada juego.

Además, 56 términos del total recopilado no poseen un equivalente exacto en español, lo que supone aproximadamente una cuarta parte del volumen total. De esta forma, los jugadores optan por utilizar los anglicismos para poder suplir la carencia existente en nuestra lengua.

El resto (187) sí cuenta con un equivalente en español. Sin embargo, este último no siempre es utilizado por los jugadores como veremos en el apartado siguiente.

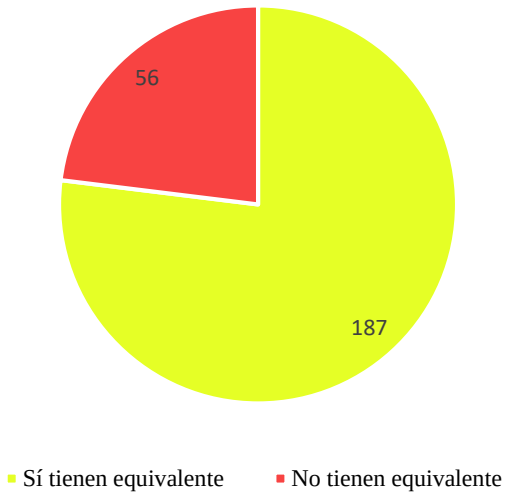

Gráfico 1: Volumen de términos según tengan o no equivalente en español

Con respecto al tipo de anglicismo, debemos mencionar que aproximadamente tres cuartas partes del total corresponden a los anglicismos puros. De la parte restante, cada mitad representa los parcialmente asimilados y los asimilados. Sin embargo, consideramos necesario mencionar que esta proporción es meramente orientativa y no exacta, puesto que en mucho de los casos las grafías son vacilantes, así que dependerá en gran medida del jugador. En los glosarios empleamos la que aparecía con mayor frecuencia en las fuentes.

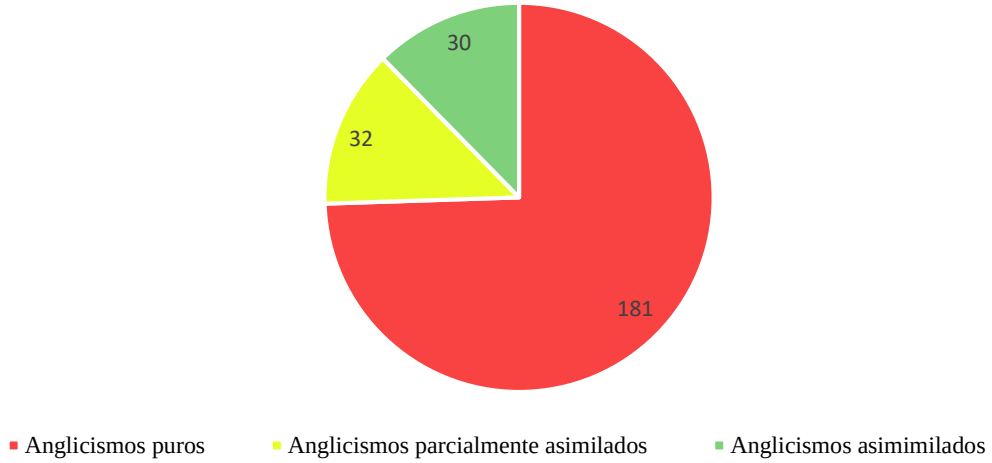

Gráfico 2: Clasificación de los anglicismos

3.3.2. Análisis de los resultados de la encuesta

3.3.2.1. Apartado 1 de la encuesta. Frecuencia de uso de los anglicismos

En el primer apartado, como mencionamos anteriormente, los informantes debían responder con qué frecuencia utilizaban los términos de 25 dobletes. A partir del sistema y el orden empleado en la encuesta presentaremos los datos, usando la siguiente clave:

1. Utilizo solo el a (anglicismo).
2. Utilizo solo el b (equivalente en español).
3. Utilizo ambos, pero el que uso con más frecuencia es el a.
4. Utilizo ambos, pero el que uso con más frecuencia es el b.
5. Otro.

	1	2	3	4	5
a. *ace* b. aniquilados	75%				25%[3]
a. *AD* b. daño de ataque	100%				
a. *AP* b. poder de habilidad	75%		25%		
a. *assist* b. ayuda	25%		75%		
a. *backear* b. irse a base	25%	25%	50%		
a. *bufo* b. mejora	75%			25%	
a. *blue* b. azul	50%		25%	25%	
a. *bot*(*lane*) b. calle inferior	100%				
a. *build* b. equipación	100%				
a. *cc* b. control de masas	100%				
a. *cd* (*cooldown*) b. enfriamiento	75%			25%	
a. *chasear* b. perseguir		25%	50%	25%	
a. *custom* b. personalizada	25%	25%	25%	25%	
a. *exhaust* b. extenuación	50%		50%		
a. *flamear* b. insultar	50%		50%		
a. *ignite* b. prender	25%		50%	25%	
a. *lane* b. línea		25%		75%	
a. *minions* b. súbditos	100%				
a. *ranked* b. clasificatoria	50%		25%		25%[4]
a. *respawnear* b. reaparecer	25%	25%		50%	
a. *skin* b. aspecto	75%		25%		
a. *smite* b. aplastar	75%		25%		
a. *support* b. apoyo	100%				

[3] El informante respondió que no utilizaba ninguno de los dos términos.
[4] El informante utiliza ambos términos por igual.

a. *ulti* b. definitiva	100%
a. *ward* b. guardian de visión	100%

Tabla 1: Preferencia entre anglicismo o lexía española según los informantes

Como se puede observar en la tabla de resultados, el uso de los anglicismos es muy frecuente. Solo hay dos casos en los que ninguno de los informantes utilizaba de forma exclusiva el anglicismo (*chasear*/perseguir) y (*lane*/línea).

Por otra parte, nos encontramos con que en ocho de los casos todos los informantes escogieron el anglicismo. A pesar de lo que podría pensarse esta elección no se debe al principio de economía lingüística, al menos no en todos los casos, puesto que hay dobletes como *minions*/súbditos o *support*/apoyo, en el que la longitud de los términos de origen inglés es igual o superior. Además, hay que tener en cuenta el hecho de que esto representa que, en aproximadamente un tercio (8/25) de los dobletes de la encuesta, se utiliza de forma exclusiva el anglicismo.

En esta misma línea debemos añadir que en seis dobletes el porcentaje de uso exclusivo de los anglicismos fue del 75%.

De esta forma, si hacemos balance del número de dobletes en los que los informantes hacen un uso más frecuente del anglicismo que del término en español, la cifra sería de 22 de las 25 parejas de la encuesta, lo que en términos porcentuales equivale al 88%. Asimismo, es necesario mencionar que en una de estas tres parejas el anglicismo iguala la frecuencia de la lexía española.

Las dos parejas de términos en las que se impuso la lexía española son *respawnear*/reaparecer y *lane*/línea, lo que equivale a un 8%. Es posible que la razón por la que en el primer doblete haya prevalecido el uso del equivalente español sea la compleja pronunciación del término inglés.

Consideramos ilustrativo el resultado de ciertas parejas de términos en las que la opción propia del español es una palabra totalmente común e, incluso así, su uso no es mayor que el término inglés. Véanse por ejemplo los casos de *blue*/azul o *red*/rojo.

Por otro lado, la siguiente tabla muestra los resultados obtenidos en el apartado 1 de la encuesta separando ambos sexos para su análisis. En cada una de las columnas se

muestran el número de hombres (color verde) y mujeres (color azul) que escogió cada respuesta. Asimismo, los números indican la preferencia por un término u otro y siguen la misma escala que en la tabla anterior: la respuesta 1 indica una preferencia de uso del anglicismo, la 2 una preferencia del término en español; la 3 que se emplean ambas lexías, pero con una inclinación hacia el término inglés; en la 4 se utilizan también ambas, pero se impone la b, y en la 5 se puede añadir cualquier otra respuesta.

	1		**2**		**3**		**4**		**5**	
a. *ace* b. aniquilados	2	1								1
a. *AD* b. daño de ataque	2	2								
a. *AP* b. poder de habilidad	1	2			1					
a. *assist* b. ayuda	2	2								
a. *backear* b. irse a base	1			1	1	1				
a. *bufo* b. mejora	2	1						1		
a. *blue* b. azul	1	1				1	1			
a. *bot*(*lane*) b. calle inferior	2	2								
a. *build* b. equipación	2	2								
a. *cc* b. control de masas	2	2								
a. *cd* (*cooldown*) b. enfriamiento	1	2					1			
a. *chasear* b. perseguir				1	1	1	1			
a. *custom* b. personalizada		1		1	1		1			
a. *exhaust* b. extenuación	1	1			1	1				
a. *flamear* b. insultar	1	1			1	1				
a. *ignite* b. prender		1			2		1			
a. *lane* b. línea				1			2	1		
a. *minions* b. súbditos	2	2								
a. *ranked* b. clasificatoria	1	1			1					1
a. *respawnear* b. reaparecer		1		1			2			
a. *skin*	1	2			1					

b. aspecto										
a. *smite* b. aplastar	2	1				1				
a. *support* b. apoyo	2	2								
a. *ulti* b. definitiva	2	2								
a. *ward* b. guardian de visión	2	2								

Tabla 2: Resultados globales por sexo

Como podemos observar, no hay una diferencia de uso marcada entre géneros. Además, si consideramos que la muestra es de cuatro informantes, no se puede establecer una relación clara entre el uso de anglicismos y el sexo de los informantes. Así que, por el momento, no somos capaces de responder a la pregunta de investigación número cuatro, puesto que sería necesaria una encuesta en la que el número de informantes fuera mayor para poder comprobar si existe una diferencia clara.

Asimismo, con relación a la quinta pregunta de investigación, en la que se planteaba si habría una diferencia entre los informantes dependiendo de su nivel de inglés, tampoco podemos despejarla. De hecho, las dos participantes de la encuesta son las que tienen un nivel más alto de inglés, por lo que la tabla según el «sexo» y según «el nivel de inglés» es la misma. Así que consideramos, como en el caso anterior, que sería necesaria una muestra más amplia para poder confirmar una posible diferencia de uso.

3.3.2.2. Apartados 2, 3 y 4. Nivel de compresión de los anglicismos

En cuanto al segundo apartado de la encuesta dedicado a los anglicismos, en cuatro de las cinco preguntas, todos los informantes escogieron la definición que nosotros habíamos propuesto como equivalente. En la restante, uno de los informantes aportó una definición más completa de lo que para él significa «stunear». El significado que habíamos propuesto como equivalente era ‘aturdir’ y él añadió: ‘mantener al enemigo en una misma posición sin darle opción a que se mueva’. Sin embargo, puesto que, al fin y al cabo, aturdir en el juego tiene ese sentido y, en esta pregunta, lo esencial

es comprobar que el informante entiende el significado del anglicismo, podemos afirmar que los informantes han coincidido en todas las respuestas.

Con respecto al tercer apartado, en las cinco oraciones que les proporcionamos para que las rellenaran con los términos, han coincidido siempre.

En relación con el cuarto apartado, en las diez explicaciones propuestas también han escogido siempre las mismas respuestas.

Si tenemos en cuenta los resultados de los tres últimos apartados de la encuesta, podemos afirmar 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. De esta forma, podemos aceptar que las preguntas de investigación 2 y 3 se cumplen.

En consecuencia, esto implica que 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 la opción correcta. Por ello, podemos pensar que existe un vocabulario específico pero básico en inglés que todo jugador acaba adquiriendo como medida de adaptación para tener la posibilidad de comunicarse de forma efectiva con sus compañeros, hablen español o no.

4. Conclusiones

En resumen, la presencia del inglés en nuestro día a día es mucho más que notable. Sin embargo, en el caso de los videojuegos es mucho mayor debido a sus características particulares, que hemos descrito en este trabajo, entre las que destaca la utilización de una jerga común entre jugadores de diferentes países con el fin de comunicarse de una forma más efectiva y, tener así, una experiencia más completa de este (Morales Ariza 2015a:144).

Además, es necesario mencionar que el número de términos recogidos sobre el League of Legends y el World of Warcraft: 243, supone solo una parte de todos los anglicismos con sus múltiples variantes presentes en estos videojuegos. Este volumen es considerable y abre la posibilidad a nuevas obras lexicográficas especializadas en este

campo. De esta manera, la consulta de dudas terminológicas y de traducción relacionadas con estos videojuegos resultaría mucho más sencilla.

A través de la encuesta que llevamos a cabo, hemos podido comprobar el nivel de compresión de los anglicismos por parte de los informantes. El hecho de que, en todas las preguntas de los diferentes apartados, escogieran la opción correcta, corrobora la idea de que existe un vocabulario básico que todo jugador debe comprender para su correcto desempeño en el juego.

De esta forma, ha sido posible responder a las tres primeras preguntas de investigación que nos propusimos a la hora de realizar este trabajo. Con respecto a la primera pregunta, podemos afirmar que sí existe una preferencia de uso del anglicismo sobre su equivalente en español. En relación con la segunda y la tercera, los jugadores son capaces de reconocer el anglicismo a partir de una definición o situación y también conocen el significado de los anglicismos.

Sin embargo, los resultados no nos han permitido responder a las preguntas número cuatro y cinco: no podemos afirmar, con los datos obtenidos, que exista una diferencia de uso dependiendo del sexo del jugador ni que el nivel de inglés influya en un mayor empleo de anglicismos. Las incógnitas que no hemos podido despejar con nuestra aportación dejan la puerta abierta a futuras investigaciones que ahonden en estas cuestiones y arrojen luz a un fenómeno sociolingüístico como el anglicismo, ya sea con una ampliación de la muestra o desde una perspectiva diferente.

5. Bibliografía

Aguado de Cea, Guadalupe. 1994. *Diccionario comentado de terminología informática*. Madrid: Paraninfo.

Antón, Marcos y Francisco García. 2014. «Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente». *QUESTIONES PUBLICITARIAS*, VOL. I, Nº 19. 98-115.

Alfaro, Ricardo J. 1948. «El anglicismo en el español contemporáneo». *Thesaurus* 4:1. 102-128.

Alfaro, Ricardo J. 1970. *Diccionario de anglicismos*. Madrid: Gredos.

Arrés López, Eugenia. 2016. *Videojuegos: el lenguaje gamer*. Documento de internet consultado en abril de 2017 disponible en http://earres.com/videojuegos-el-lenguaje-gamer.

Belda Medina, José R. 2003. *El lenguaje de la informática en internet y su traducción.* Alicante: Publicaciones de la Universidad de Alicante.

Bloomfield, Leonard. 1933. *Language*. Nueva York. Holt, Rinehart and Winston.

Bolaños Medina, Alicia y Carmen Luján García. 2010. «Análisis de los anglicismos informáticos crudos del léxico disponible de los estudiantes universitarios de traducción» *Lexis* 34:2. 241-274.

Bolaños Medina, Alicia y Carmen Luján García. 2014. «Disponibilidad léxica y anglicismos informáticos en los centros de interés: Internet, software y hardware» *Odisea*, 15.101-126.

Cabrera Álvarez, Carmen F. 2015. *El léxico de las revistas de videojuegos españolas: propuesta de normalización terminológica*. Tesis doctoral. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

Fernández Calvo, Ramón. 1994. Glosario básico inglés-español para usuarios de internet. Consultado en marzo de 2017. Disponible en http://www2.ati.es/novatica/glointv2.html.

Gimeno Menéndez, Francisco y María Victoria Gimeno Menéndez. 2003. *El desplazamiento lingüístico del español por el inglés*. Madrid: Cátedra.

Gómez Capuz, Juan. 1992. «Anglicismos en las noticias sobre la Guerra del Golfo Pérsico. Visión actual del problema e intento de clasificación». *Lingüística española actual* 14:2. 301-320.

Gómez Capuz, Juan. 1997. *Anglicismos en el español actual: su estudio en el registro coloquial*. Tesis doctoral. Valencia: Universitat de Vàlencia.

Gómez Capuz, Juan. 2004. *Préstamos del español: lengua y sociedad*. Madrid: Arco Libros.

González Cruz, María Isabel; María Jesús Rodríguez Medina; María Jesús Déniz Santana. 2009. *Anglicismos en el habla juvenil de Las Palmas de Gran Canaria*. Madrid: La Factoría de Ediciones.

Jiménez, Jaime y Enrique Mandado. 2008. «Los anglicismos en la jerga electrónica». *Ponencia presentada en Congreso TAEE.* Universidad de Vigo–Universidad del País Vasco.

Kennedy, Jarred y Whalen Rozelle. 2016. *Los números del Campeonato Mundial 2016*. Documento de internet consultado en abril de 2017 disponible en http://euw.leagueoflegends.com/es/news/esports/esports-editorial/los-numeros-delcampeonato-mundial-2016.

Lapesa, Rafael. 1981. *Historia de la Lengua Española*. Madrid: Gredos.

Lim, Lisa y Ansaldo, Umberto. 2016. *Languages in contact*. Cambridge: Cambridge University Press.

López Jiménez, Luis. 1999. «Los medios de comunicación y el lenguaje actual: Galicismos, anglicismos, etc.» en *La lengua y los medios de comunicación*: *Actas del Congreso celebrado en Universidad Complutense de Madrid en 1996*. Ed. Joaquín Garrido Medina. Madrid: Universidad Complutense, Servicio de Publicaciones. 224-230.

Lorenzo, Emilio. 1987. «Anglicismos en la presa» en *Primera reunión de Academias de la lengua Española sobre El lenguaje y los medios de comunicación*. Madrid: Real Academia Española. 71-79.

Lorenzo Emilio. 1991. «Anglicismos y traducciones». *Studia Patricae Show Oblata* II. Oviedo. 67-79.

Lorenzo, Emilio. 1996. *Anglicismos hispánicos*. Madrid: Gredos.

Mar-Molinero, Clare. 2013. «The Spread of Global Spanish: From Cervantes to *reggaetón*» en *The Handbook of Language and Globalization*. Ed. Nikolas Coupland. Wiley-Blackwell (no aparece el lugar de publicación). 162-181.

Martín Fernández, María Isabel. 1998. *Préstamos semánticos del español*. Cáceres: Universidad de Extremadura.

Márquez, Melva y Mercé Lorente. 2006. «La inclusión de nombres propios en las aplicaciones terminográficas: A propósito de ciertos anglicismos lexicalizados del área de la informática» en *Actes de GLAT-BERTINORO 2006. Aspects méthodologiques pour l'elaboration de lexiques unilingues et multilingues*. Brest: ENST Bretagne/ Group GLAT. 9-20.

Medina López, Javier. 1997. *Lenguas en contacto*. Madrid: Arco Libros.

Medina López, Javier. 2004. *El anglicismo en el español actual*. Madrid: Arco Libros.

Millán, José Antonio. 1998. *Vocabulario de ordenadores e internet*. Consultado en marzo de 2017. Disponible en http://jamillan.com/v_index.

Morales Ariza, Luis. 2014. *David Crystal y La revolución del lenguaje: una breve reflexión en el ámbito del lenguaje en el videojuego cooperativo*. Documento de internet consultado en marzo de 2017 y disponible en http://www.zehngames.com/investigacion/david-crystal-y-larevolucion-del-lenguaje.

Morales Ariza, Luis. 2015a. «Léxico y neologismos en los videojuegos. La esencia de la comunicación en el ámbito cooperativo.» en *Press Button. Revista de Videojuegos*. VOL 1. 128-146. Documento de internet consultado en marzo de 2017 y disponible en http://www.pressbutton.es/wp-content/uploads/2015/05/4.-Luis-Morales-Ariza.pdf.

Morales Ariza, Luis. 2015b. «La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea» en *Revista Electrónica del Lenguaje*. VOL 2. Documento de internet consultado en marzo de 2017 y disponible en http://www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2015/10/vol-02-05.pdf.

Morales Ariza, Luis y María Asunción Arrufat. 2017. «Learning through Video Games. Using League of Legends in a collaborative project framed in the eTwinning platform», en *Current Issues in Language Teaching. Developing and Innovating Approaches in the Language Classroom*. Ed. R. Ruiz-Cecilia y A. Lopes). Alemania: Editorial Académica Española. 63-69.

Mufwene, Salikoko S. 2013. «Globalization, Global English, and World English(es): Myths and Facts» en *The Handbook of Language and Globalization*. Ed. Nikolas Coupland. Wiley-Blackwell (no aparece el lugar de publicación). 31-55.

Pennycook, Alastair. 2013. «Globalization, Global English, and World English(es): Myths and Facts» en *The Handbook of Language and Globalization*. Ed. Nikolas Coupland. Wiley-Blackwell (no aparece el lugar de publicación). 592-607.

Pratt, Chris. 1980. *El anglicismo en el español peninsular contemporáneo*. Madrid: Gredos.

Real Academia Española. 2015. *Diccionario de la lengua española* (23ª ed.). http://dle.rae.es/index.html

Rodríguez González, Félix. 1996. «Functions of Anglicisms in Contemporary Spanish». *Cahiers de lexicologie* 68:1. 107-128.

Rodríguez Medina, María Jesús. 2000. *Los anglicismos de frecuencia sintácticos en los manuales de informática traducidos*. Tesis doctoral. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

Rodríguez Segura, Delia. 1999. *Panorama del anglicismo en español*. Almería: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Almería.

Seco, Manuel. 1989. *Gramática esencial del español*. Madrid: Espasa-Calpe.

Teschner, Richard V. 1974. «A Critical Annotated Bibliography of Anglicisms in Spanish». *Hispania* 57. 631-678.

Thomason, Sarah G. 2001. Language contact. Documento de internet disponible http://www-personal.umich.edu/~thomason/temp/lgcont1.pdf consultado en marzo de 2017.

Vaquero, Antonio. 1999. «La lengua española en el contexto informático». *Novática*, 140. Consultado en marzo de 2017 y disponible en http://www.ati.es/novatica/1999/140/antvaq140.html.

Vitoria López, Raquel. 2005. *El vocabulario semitécnico de la informática e internet. Problemas de traducción.* Alicante: Publicaciones de la Universidad de Alicante.

Weinreich, Uriel. 1979 (1953). *Languages in contact: Findings and problems* (9ª reimp. ed.). Paris: Mouton.

5.1 Fuentes del corpus

Retransmisiones de los siguientes canales de la plataforma de Twitch.com a lo largo de los meses de febrero, marzo y abril de 2017:

- https://www.twitch.tv/lvpes
- https://www.twitch.tv/ibaailvp
- https://www.twitch.tv/ernesbarbeq
- https://www.twitch.tv/elmiillor
- https://www.twitch.tv/reventxz
- https://www.twitch.tv/pepiinero
- https://www.twitch.tv/hekady

Vídeos de los siguientes canales de la plataforma de vídeos Youtube a lo largo de los meses de febrero, marzo y abril de 2017:

- https://www.youtube.com/user/TheCatacroquer
- https://www.youtube.com/channel/UC--ZPnXHsS_2hbHWrzgg1GQ
- https://www.youtube.com/user/LoLReven
- https://www.youtube.com/user/RevenantL0L/videos
- https://www.youtube.com/user/WorldofWarcraftES
- https://www.youtube.com/user/PrinceJaume/featured
- https://www.youtube.com/user/lvpes/featured

Publicaciones en los foros oficiales de los videojuegos consultadas entre febrero y abril de 2017.

- Forums League of Legends: http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=410418&page=3
- Foro de World of Warcraft: https://eu.battle.net/forums/es/wow/topic/1679608363

5.2 Fuentes consultadas para la elaboración de definiciones del corpus

AA.VV. (Forums League of Legends). 2017. *Forums League of Legends*. Documento de internet disponible en http://forums.euw.leagueoflegends.com/board, consultado en abril de 2017.

Cosano, Pablo (*Hobby Consolas*). 2015. *Hobby Consolas*. Documento de internet disponible en http://www.hobbyconsolas.com/guias-trucos/league-legends/league-legends- conceptos-basicos-vocabulario-81916, consultado en abril de 2017.

AA.VV. (*Gamerdic*). 2017. *GamerDic: Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer*. Documento de Internet disponible en http://www.gamerdic.es, consultado en abril de 2017.

AA.VV. (League of Legends Wikia). 2017. *League of Legends Wikia*. Documento de Internet disponible en http://es.leagueoflegends.wikia.com/wiki/League_of_Legends _Wiki, consultado en abril de 2017.

AA.VV. (*Urban Dictionary*). 2017. *Urban Dictionary*. Documento de Internet disponible en http://www.urbandictionary.com, consultado en mayo de 2017.

AA.VV. (Akihabara Blues). 2014. *Akihabara Blues*. Documento de Internet disponible en http://akihabarablues.com/diccionario-de-terminos-o-palabras-de-league-of-legends, consultado en marzo de 2017.

AA.VV. (*Collins Dictionary*). 2017. *Collins Dictionary*. Documento de Internet disponible en https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english, consultado en abril de 2017.

AA.VV. (MobaFire). 2015. *Mobafire*. Documento de Internet disponible en http://www.mobafire.com/league-of-legends/build/master-the-lane-swap-389891# motivation, consultado en abril de 2017.

AA.VV. (League of Legends). 2017. *League of Legends*. Documento de Internet disponible en http://euw.leagueoflegends.com/es, consultado en abril de 2017.

AA.VV. (*Cambridge Dictionary*). 2017. *Cambridge Dictionary*. Documento de Internet disponible en http://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles, consultado en abril de 2017.

AA.VV. (3DJuegos). 2017. *3D Juegos*. Documento de Internet disponible en http://www.3djuegos.com, consultado en abril de 2017.

AA.VV. (Taringa). 2017. *Taringa*. Documento de Internet disponible en http://www.taringa.net, consultado en mayo de 2017.

AA.VV. (Battlenet Forums). 2017. *Battlenet Forums*. Documento de Internet disponible en https://eu.battle.net/forums/es/wow, consultado en mayo de 2017.

AA.VV. (Wowhead). 2017. *Wowhead*. Documento de Internet disponible en http://es.wowhead.com, consultado en mayo de 2017.

AA.VV. (WOW Wiki). 2017. *WOW Wiki*. Documento de Internet disponible en http://wowwiki.wikia.com/wiki/Portal:Main, consultado en mayo de 2017.

AA.VV. (World of Warcraft Wikia). 2017. *World of Warcraft Wikia*. Documento de Internet disponible en http://es.worldofwarcraft.wikia.com/wiki/Portada, consultado en mayo de 2017.

Bassett, Rachel (Kaycircle). 2010. *Kaycircle*. Documento de Internet disponible en http://www.kaycircle.com/What-does-LFG-mean-in-World-of-Warcraft-LFG-WoW-Term-Definition, consultado en mayo de 2017.

AA.VV. (Wowpedia). 2017. *Wowpedia*. Documento de Internet disponible en http://wow.gamepedia.com/Portal:Main, consultado en mayo de 2017.

AA.VV. (*Macmillan Dictionary*). 2017. *Macmillan Dictionary*. Documento de Internet disponible en http://www.macmillandictionary.com, consultado en mayo de 2017.

AA.VV. (World of Warcraft). 2017. *World of Warcraft*. Documento de Internet disponible en https://worldofwarcraft.com/es-es, consultado en mayo de 2017.

AA.VV. (Quora). 2017. *Quora*. Documento de Internet disponible en https://www.quora.com/What-does-ty-mean-in-computer-slang, consultado en mayo de 2017.

AA.VV. (Wow Allakhazam). 2017. Wow Allakhazam. Documento de Internet disponible en http://wow.allakhazam.com, consultado en mayo de 2017.

6. Anexos

6.1. Glosario de League of Legends

Clave para los equivalentes

Color amarillo	Tiene equivalente en español
Color rojo	No tiene equivalente exacto en español

Clave para la bibliografía de los corpus

Hobby Consolas	HB
Forums League of Legends	FL
GamerDic	GD
League of Legends Wikia	LW
Urban Dictionary	UD
Akihabara Blues	AB
Collins Dictionary	COD
Mobafire	MB
League of Legends	LL
Cambridge Dictionary	CAD
3D Juegos	3J

Anglicismo	Anglicismos relacionados	Palabra en inglés	Tipo de anglicismo	Equivalente en español	Significado	Fuente
ace			Puro	aniquilados	Todos los miembros de un mismo equipo han caído en combate.	HB
ad		attack damage	Puro	daño de ataque	Se refiere tanto al daño físico en sí, como a los campeones centrados en hacer daño físico.	FL
afk		away from the keyboard	Puro	ausente	Expresión usada para avisar a otros jugadores de un juego online, mediante su chat, de la ausencia temporal del usuario, aunque su personaje o avatar esté presente en el juego.	GD
ap		ability power	Puro	poder de habilidad	Acrónimo de *Ability Power* (Poder de Habilidad).	GD
armor			Puro	armadura	Resistencia contra el daño físico (ad).	FL
assist	asistencia		Puro	ayudas	Ayudar a un aliado a eliminar a un campeón enemigo.	LW
backear		back	Parcialmente asimilado	volver a base	Regresar a la base.	FL
baitear		bait	Asimilado		Actuar como *bait* (cebo).	GD
banear			Asimilado	bloquear	Fuera de juego se refiere a la acción de prohibir a algunos jugadores entrar al juego durante un tiempo variable por conducta inapropiada, abandono reiterado de partidas, etc. Dentro de juego, se refiere a los campeones que han sido "descalificados" en el modo reclutamiento.	FL
blue			Puro	azul	"Azul". Referido al *buff* que da el gólem de la jungla.	FL

boosted		boosted	Puro		In competitive gaming, namely League of Legends, a word describing a player who has had a player log into his or her account and raised the rank of the account.	UD
bot		botlane /bottomlane o robot	Puro	linea inferior	1. Del inglés *robot*. Personaje controlado por la máquina que imita el comportamiento de un jugador humano, usados en juegos multijugador como entrenamiento. 2. Del inglés *bottom* (fondo, bajo). En el videojuego League of Legends, el *bot* es la parte baja del mapa, donde generalmente se sitúan los tiradores.	GD
buff	bufo		Puro	mejora	Efecto positivo que mejora alguna de las características de un personaje o enemigo, generalmente de manera temporal, como aumentar la velocidad, la salud, la fuerza de ataque, etc.	GD
build (la)		build	Puro	equipación	Conjunto de objetos recomendados para un campeón dadas ciertas condiciones del juego, tales como la naturaleza del oponente del carril, la composición de cada equipo, si se está perdiendo o ganando en la cantidad de oro obtenido por cada equipo, etc.	LW
burstear			Asimilado	reventar/explotar	Del inglés *burst* (ráfaga). Causar gran cantidad de daño en muy poco tiempo.	GD
campear		camp	Asimilado		To remain in one place; often sitting or waiting or doing something repeatedly.	UD
carrilear		carry	Asimilado		La acción de volverse el responsable final de ganar una partida.	LW

cc		crowd control	Puro	control de masas	Se refieren a todas aquellas habilidades que controlan o incapacitan al enemigo: miedo, silenciar, aturdir...	FL
cd	cdr	cooldown	Puro	enfriamiento	Abreviatura de *cooldown*: tiempo de espera para volver a usar una habilidad.	GD
chasear		chase	Asimilado	perseguir	Perseguir al rival hasta matarlo.	AB
counter	counter pick		Puro		Personaje, equipamiento, habilidades, etc que realiza el jugador para tomar parte en una partida *online*, teniendo en cuenta la selección que ha hecho el rival, para contrarrestar sus ventajas o debilidades.	GD
creeps			Puro	súbditos	Ver *minion*.	Ver *minion*
custom			Puro	personalizada	Partida creada por un jugador, quien decide los factores del juego, ya sea cantidad de aliados y enemigos, mapa, si habrá algún campeón controlado por la I.A. e incluso puede colocar una contraseña al encuentro para bloquear el acceso a jugadores que busquen partidas públicamente.	LW
diveo	divear	dive	Asimilado		Atacar a un enemigo debajo de su torre. Una táctica peligrosa ya que en cualquier momento nos disparará a nosotros.	HB
draft			Puro	selección de personaje (fase de *picks* y *bans*)	Draft Pick is type of Game Mode included in League of Legends.	LW
drake			Puro	dragón	El dragón del mapa *La Grieta del Invocador* que da 190 de oro[5] al equipo al matarlo.	AB
early (game)			Puro		En videojuegos competitivos, especialmente de	GD

[5] En la actualidad, el dragón ya no da oro a cada uno de los jugadores, sino una serie de mejoras dependiendo del tipo de dragón sacrificado. Sin embargo, conservamos la definición actual, porque consideramos que sigue siendo útil para entender el anglicismo.

					tipo MOBA donde la partida evoluciona a lo largo de varias fases diferenciadas, el *early game* es la fase inicial de la misma.	
engage			Puro	iniciar (tf)	Enredarse en una lucha, parecido a la *team fight*, pero en un momento indefinido del juego.	AB
exhaust			Puro	extenuación	Extenúa al campeón enemigo objetivo durante 10 segundos, reduciéndole un 30% de su Velocidad de Movimiento y Velocidad de Ataque, la Armadura y la Resistencia Mágica por 10 y un 40% de su capacidad total de daño durante 2,5 segundos.	LL
facecheck			Puro		In a video game, to gather information on an area hidden in fog of war by charging in. To check for enemies with your face. Seems to have originated in League of Legends where vision-obscuring bushes allow champions to wait hidden from view in very close proximity to their opponents.	UD
farmear		farm	Asimilado		Realizar repetidamente una acción con el fin de conseguir puntos de experiencia, dinero, objetos o cualquier otra ventaja para nuestro personaje, generalmente en juegos RPG. Aunque inicialmente hacía referencia concreta a la recolección de objetos como hierbas curativas (de ahí el proviene el término agricultura) con el tiempo se ha ido extendiendo a cualquier tipo de acción que nos reporte beneficio, como eliminar enemigos, superar retos, etc.	GD
fear			Puro	aterrorizar	Miedo. Habilidad de algunos campeones que incapacita al enemigo.	FL

fedear	feed/fedeado/feedear	feeding	Asimilado		Morir repetidas veces a manos de jugadores rivales, generalmente de forma intencionada, con el fin de servir como fuente de experiencia u otro tipo de ventajas.	GD
ff		forfeit	Puro	rendirse	Expresión usada entre los miembros de un equipo para indicar que la partida ha salido mal y por tanto se ha perdido.	GD
flamear		flame	Asimilado	insular	Increpar o insultar de forma exagerada y sin motivación racional a otros jugadores, con el único fin de provocar una situación hostil.	GD
flash	flashear	flash	Puro	destello	Un hechizo de invocador que, activándolo, transporta al campeón a una corta distancia en dirección al cursor	LW
focusear		focus	Asimilado		Centrar todo el daño de todos los combatientes en un sólo objetivo.	FL
frontline			Puro	primera línea	The most advanced, exposed, or conspicuous element in any activity or situation	COD
gankear	gank/gankeo	gank	Parcialmente asimilado		Emboscar a alguien para eliminarlo con ayuda de tus compañeros, suelen hacerlo los *mid* o jungla.	AB
gg	ggwp	good game	Puro	buena partida	Acrónimo del inglés *good game (*buen juego). Expresión educada para reconocer una buena partida al adversario, tanto divertida como limpia, en un juego online.	GD
gj		good job	Puro	buen trabajo	*Good Job* o buen trabajo, una felicitación para tu equipo o algún compañero que esté haciéndolo bien en la partida.	AB

hitbox			Puro	cuadro de impacto	Del inglés *hitbox* (caja de golpes). Forma invisible empleada para detectar colisiones entre objetos de un juego. Suele ser un rectángulo (en juegos 2D) o un cuboide (en 3D) y se fija a diferentes puntos de un objeto visible.Por ejemplo: en un juego de disparos una *hitbox* define qué parte de un personaje puede recibir daños y qué cantidad de daño puede sufrir.	GD
ignite			Puro	prender	Un hechizo de invocador que provoca daño verdadero durante unos segundos (hasta llegar a cierta cantidad) a un objetivo enemigo.	LW
kill	doble/triple/ quadra/ penta kill (doble /triple / cuádruple)		Puro	asesinato	Muerte.	FL
knockup			Puro	lanzar por los aires	Interrumpir cualquier acción enemiga, enviándolo por los aires.	LW
ks		kill steal	Puro		Jugador que mata un enemigo sin esfuerzo alguno debido a que ha sido debilitado anteriormente por otro jugador, dejándole sin las ventajas que comporta, como experiencia, *items*, etc.	GD
lag	lag spike (pico de lag)		Puro		Retraso que se produce en una comunicación, generalmente en una red informática, aunque puede aplicarse a cualquier tipo de comunicación.	GD
lane			Puro	línea	Los caminos por donde circulan los *minions* aliados y enemigos.	LW
lane swap			Puro	cambio de líneas	Lane swapping means you change lanes	MB
last hit	last hitear		Puro	dar el último golpe	Golpe final que causa la muerte a un enemigo. En muchos juegos, el jugador que realiza el *last hit* es el que se lleva el botín o *loot* del enemigo, de ahí su relevancia.	GD

late (game)			Puro		En videojuegos competitivos, especialmente de tipo MOBA donde la partida evoluciona a lo largo de varias fases diferenciadas, el *late game* es la fase final de la misma.	GD
level	LvL		Puro	nivel	Nivel del invocador o nuestro nivel, va del 1 al 30.	AB
levelear		level	Asimilado	subir de nivel	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.	GD
mana			Puro	maná	Fuente de energía ficticia que suele emplearse de manera estándar, sobre todo en los juegos de rol, como recurso consumible para el uso de habilidades mágicas o especiales.	GD
mb		my bad	Puro	culpa mía	A shorter version of My bad	UD
melee[6]			Puro	cuerpo a cuerpo	Campeón centrado en el ataque cuerpo a cuerpo.	LW
meta			Calco semántico	meta	Actual estilo del juego, que consiste en aspectos tales como la configuración de carril, jungla, y la composición del equipo.	LW
mid	midlaner	midlane	Puro	línea central	En el videojuego League of Legends, el *mid* es la parte media del mapa, donde generalmente se sitúan los magos.	GD
mid game			Puro	fase intermedia	En videojuegos competitivos, especialmente de tipo MOBA donde la partida evoluciona a lo largo de varias fases diferenciadas, el *mid game* es la fase intermedia de la misma.	GD

[6] Debemos mencionar que, aunque «melee» se trata originalmente de un galicismo, aplicamos el criterio utilizado por un gran número de académicos entre los que destaca Pratt (1980:57). De esta forma, al ser el étimo inmediato de este préstamo el inglés, podemos considerarlo anglicismo.

minion			Puro	súbdito	Unidad controlada mediante la I.A. que surgen a partir del nexo o punto capturado (sólo en Dominion) y marchan hacia las estructuras enemigas.	LW
mr		magic resist	Puro	resistencia mágica	Estadística que poseen las unidades, incluyendo súbditos, monstruos y campeones. Al incrementar la resistencia mágica se reduce el daño mágico que reciben las unidades.	LW
nerfear		nerf	Asimilado		Modificación oficial a las mecánicas del juego, campeón, hechizo u objeto, haciéndolo menos poderoso. Es lo opuesto a *buff*.	LW
noob			Puro	novato	Forma despectiva de referirse a un novato, generalmente por no respetar a jugadores más veteranos, o bien por no mejorar con el paso del tiempo.	GD
np		no problem	Puro	sin problema / no pasa nada	No problem	UD
oom		out of mana	Puro	sin maná	Sin mana	LW
op		over powered	Puro	roto	Dicho de un personaje, habilidad, objeto, arma, etc. que es demasiado poderoso respecto al resto, mal equilibrado.	GD
peel			Puro		Acción de proteger a los aliados de ataques enemigos usando habilidades que posean control de masas.	LW
pickear		pick	Parcialmente asimilado	seleccionar	Escoger personaje, equipamiento, habilidades, etc, en una pantalla de selección.	GD
ping			Puro	latencia	Utilidad de diagnóstico de redes que comprueba el tiempo de respuesta de una conexión mediante el intercambio de paneles de datos. Se mide en milisegundos (ms).	GD

poti		potion	Parcialmente asimilado	poción	Es un objeto consumible en League of Legends	LW
pro		pro-gamer	Puro	jugador profesional	Jugador que gana dinero por jugar a juegos competitivos. Se entiende que *pro-gamer* es específicamente aquel que gana el suficiente dinero para vivir únicamente de jugar, normalmente a través de patrocinios o premios en metálico de grandes torneos.	GD
pull	pulear		Puro		Golpear primero a un monstruo de la jungla para ayudar al *jungler* en los primeros niveles.	FL
pushear	push	push	Parcialmente asimilado	empujar (la línea)	En el videojuego League of Legends, hacer avanzar a los súbditos hacia una torre para forzar la defensa o para facilitar la destrucción de las torres.	GD
ranged			Puro	a distancia	Ranged champions are recognizable for their long-ranged autoattacks, meaning they can be fairly far away from their target and still deal damage	LW
ranked			Puro	clasificatoria	Partida multijugador cuyo resultado es tenido en cuenta de cara a la clasificación del jugador, y/o para definir su nivel en el juego.	GD
recall	recalear		Puro	volver a base	Recall is an ability that all players have access to regardless of selected champion. Recall causes your champion to hard channel for 8 seconds. If the channel is not interrupted, the champion will be teleported to their team's fountain.	LW
red			Puro	rojo	Se refiere a la mejora o *bufo* que se consigue al matar al Lagarto Anciano. El aura en este caso es roja.	AB

remake			Puro		Para ello hemos habilitado el comando /remake, una especie de botón de eyección al comienzo de una partida 4v5 para que esta acabe sin consecuencias y los participantes puedan entrar en una refriega más justa.	LL
respawnear		respawn	Parcialmente asimilado	reaparecer / volver a salir	Also known as spawn, respawn is a gaming term used to describe the action of a computer player or human player coming back to life after being killed.	UD
roamear		roam	Asimilado		En videojuegos tipo MOBA, acción por la cual un jugador se mueve de su posición habitual para interactuar con otras posiciones.	GD
ser worth		be worth	Parcialmente asimilado	merece la pena	To be useful or enjoyable to do, see, try, etc.	CAD
shutdown			Puro		"Shut down" plays when a champion that was on a killing spree is killed.	FL
Smart cast			Puro		Acción configurable mediante el menú de opciones que permite pulsar un clic + tecla de habilidad para realizar la acción sin tener que pulsar el botón del ratón sobre el objetivo, sólo manteniendo el cursor (flecha del *mouse*) sobre el mismo.	LW
skillshot			Puro		Habilidad que permite a un personaje lanzar un proyectil a distancia que, en lugar de impactar automáticamente sobre el enemigo, debe ser apuntada por el jugador, calculando su velocidad y distancia.	GD
skin			Puro	aspecto	Apariencia de un personaje.	GD
slow			Puro	ralentización	Una debilitación que reduce la velocidad de movimiento del objetivo.	LW

smite			Puro	aplastar	Smite is a unit-targeted summoner spell.	LW
smurf			Puro		En juegos multijugador online, o MMO, una cuenta o personaje *smurf* es aquella que se crea como secundaria, generalmente una vez se ha alcanzado el máximo nivel con la principal.	GD
soloq		solo queue	Puro	cola en solitario	Composición de *solo* y *Queue* (cola). Comenzar una partida clasificatoria tú sólo.	GD
stompear	estompear	stomp	Parcialmente asimilado	reventar	to blow out another team, by like a million points...	UD
stunear		stun	Parcialmente asimilado	aturdir	Aturdimiento/aturdir". Habilidad de algunos campeones que incapacitan al enemigo.	FL
splitpushear	Split push		Parcialmente asimilado		En el videojuego League of Legends, empujar una línea por tu cuenta, separado del resto de tu equipo.	GD
ss		missing	Puro	un enemigo ha desaparecido	Sirve para avisar al equipo de que un campeón enemigo ha desaparecido del mapa, también puede usarse el cursor.	AB
stackear	stack	stack	Parcialmente asimilado	acumular	Acumulación/acumular. Por ejemplo: "Stack armor" Se refiere a "apilar" objetos que dan armadura para defenderse contra un campeón de daño físico muy poderoso".	FL
streaming			Puro	emisión en directo	Emisión a través de internet de una partida o cualquier otro tipo de evento, en la que el espectador visualiza el vídeo a medida que esta se descarga, a menudo con una emisión en directo.	GD
support	supp	support	Puro	apoyo	En los vidojuegos tipo MOBA, personaje o jugador encargado de proteger al *carry* mientras éste obtiene el suficiente oro o poder.	GD

tankear	tank/tanque	tank	Parcialmente asimilado		Jugar con un personaje de clase tanque o realizar su misma función. Clase de personaje cuya mayor habilidad o principal función es soportar una gran cantidad de daño y atraer los ataques de los enemigos, con el fin de proteger al resto del equipo.	GD
taunt	tauntear	taunt	Puro	provocar	Una debilitación que obliga al objetivo a atacar a quien la lanza	LW
tf		team fight	Puro	pelea de equipo	Fase del juego en la que los dos equipos se enfrentan con todos sus componentes de equipo.	AB
tilt	tiltear/tilteado	tilt	Puro	frustrarse	Cuando un jugador está en "tilt" o "tiltea" significa que se encuentra en un estado de frustración o enfado tal que este le causa una bajada de rendimiento en su capacidad de juego. Es un término heredado de otros juegos como el póker.	GD
timing			Puro		Llevar el tiempo de *respawn* de los monstruos neutrales.	FL
top	toplaner	toplane	Puro	línea superior	En el videojuego League of Legends, el *top* es la parte más alta del mapa, donde generalmente se sitúan los luchadores.	GD
tp	tepear	teleport	Puro	teletransporte	Hechizo de Invocador que te permite teletransportarte de un lugar a una torreta, *ward* o súbdito.	AB
tribush		tri-bush	Puro		*Tribush*, es el único seto con 3 puntos, el que está justo encima de la torreta del *bot* del equipo azul, o debajo de la torreta del *top* del equipo rojo.	3J
ty		thank you	Puro	gracias	Computer text word meaning - Thank You	UD
ulti	ultimate	ultimate	Parcialmente asimilado	definitiva	Habilidad definitiva. Se utiliza presionando la tecla R.	AB
ward	wardear		Puro	guardián de visión	Objetos que dan visión sobre un área pequeña del área de sombras cuando son colocados.	LW

wave			Puro	oleada	One group of spawned minions is considered a wave and are basic building blocks for successful farming.	LW
wave clear			Puro	limpieza de oleada	Limpieza de olas de súbditos. Es la capacidad de un campeón de destruir largas olas de súbditos en uno o pocos lanzamientos de habilidades.	LW
zonear		zone	Asimilado		Ganar distancia de terreno contra el rival cuando se posee una ventaja en general, para impedir que el rival consiga cualquier tipo de recurso como oro, experiencia o simplemente que avance por dicha zona.	GD

6.2. Glosario de World of Warcraft

Clave para los equivalentes

Color amarillo	Tiene equivalente en español
Color rojo	No tiene equivalente exacto en español

Clave para la bibliografía de los corpus

Taringa	TG
GamerDic	GD
Battlenet Forums	BF
Wowhead	WOH
WOW Wiki	WWI
Warcraft Wikia	WKA
Cambridge Dictionary	CAD
Akihabara blues	AB
Kaycircle	KC
Urban dictionary	UD
Wowpedia	WGP
Macmillan Dictionary	MAD
World Of Warcraft	WOW
Quora	Q
Wow Allakhazam	WOA

Anglicismo	Anglicismos relacionados	Palabra en inglés	Tipo de anglicismo	Equivalente en español	Significado	Fuente
addon		add-on	Puro	extensión	Conjunto de funciones programadas en idioma LUA que se ejecutan dentro del juego con la finalidad de ayudar al jugador en ciertas tareas y mejorar la interfaz. En principio, son legales siempre que no utilicen un ejecutable externo al juego, aunque es variable.	TG
adds			Puro		Enemigo que "escolta" a un enemigo superior o *boss*, teniendo que lidiar con ambos en el mismo combate. También lo es cualquier enemigo que se sume al combate durante su transcurso.	TG
afk		away from the keyboard	Puro	ausente	Expresión usada para avisar a otros jugadores de un juego online, mediante su chat, de la ausencia temporal del usuario aunque su personaje o avatar esté presente en el juego.	GD
aggro	agrear		Puro	amenaza	Un término con varios significados. Cuando nos referimos a un *mob*/monstruo implica que es agresivo y que nos atacará si nos acercamos demasiado o nos ve. También se refiere a mantener la atención de un monstruo sobre nosotros, cuando se pelea en grupo uno de los jugadores (el tanque) debe encargarse de mantener la atención del monstruo (el *aggro*) sobre él todo el rato.	BF
AH		Auction House	Puro	Casa de subastas	The Auction House (abbreviated as AH) is a wonderful place to find what you need or even make some money for yourself. You can find or sell weapons, armor, trade goods, recipes and reagents.	WWI

AoE		area of effect	Puro	área de efecto	Término usado sobre todo en juegos de rol o de estrategia para denominar ataques o hechizos cuyo efecto abarca una determinada área, afectando a todos los objetivos dentro de esa área.	GD
ap		artifact power	Puro	poder de artefacto	Artifact Power is a collectable resource that grants you the ability to select traits on your artifact weapon	WOH
armor			Puro	armadura	Valor numérico que se traduce en física en mitigación de daño en combate.	WKA
Armory			Puro	Armería	The Armory was a searchable database of information for World of Warcraft. Since the Armory pulled its data from the actual game servers, it was the most comprehensive database on the characters, arena teams, and guilds of World of Warcraft in existence.	WWI
banear		ban	Asimilado	bloquear	Bloqueo de acceso, generalmente a un servicio o un servidor online de un juego.	GD
bg		battleground	Puro	campo de batalla	Battlegrounds are instanced areas used for player versus player combat.	WWI
bind			Puro	asociar	Asociar una habilidad a una tecla del teclado.	GD
blink	blinkear		Puro	traslación	Hechizo de mago que te teletransporta 20 m hacia delante o hasta llegar a un obstáculo, y te libera de aturdimientos y vínculos.	WOH
boost	boostear		Puro	mejora	Sinónimo de *bufo*. Efecto positivo que mejora alguna de las características de un personaje o enemigo, generalmente de manera temporal, como aumentar la velocidad, la salud, la fuerza de ataque, etc.	GD
boss			Puro	jefe	Enemigo o monstruo controlado por la CPU que encontramos al final de las pantallas o fases y que	GD

					acostumbra a ser más difícil de derrotar que el resto de enemigos	
bot			Puro	robot	Personaje controlado por la máquina que imita el comportamiento de un jugador humano, usados en juegos multijugador como entrenamiento.	GD
buffer			Puro		Jugador con un personaje dedicado a mejorar los atributos de sus compañeros	BF
bufo	debuff	buff	Asimilado	mejora	Efecto positivo que mejora alguna de las características de un personaje o enemigo, generalmente de manera temporal, como aumentar la velocidad, la salud, la fuerza de ataque, etc.	GD
build			Puro		En aquellos juegos donde es posible personalizar las características y habilidades del personaje, una *build* es cada una de las diversas combinaciones posibles.	GD
burstear		burst	Parcialmente asimilado	reventar/explotar	Causar gran cantidad de daño en muy poco tiempo.	GD
cap			Puro		Límite máximo que se puede alcanzar en una determinada característica del juego, generalmente el nivel del personaje.	GD
castear		cast	Puro	Lanzar hechizos	Acción de realizar un hechizo	BF
cc		crowd control	Puro	control de masas	Habilidad que permite limitar el número de enemigos que pueden atacar al jugador o a su equipo, o bien evitar que usen alguna de sus habilidades o acciones.	GD
cd		cooldown	Puro	enfriamiento	Tiempo de espera para volver a usar una habilidad.	GD
class			Puro	clase	Conjunto de habilidades, aptitudes, características estéticas, sociales, y de comportamiento que definen un tipo de personaje, y que a menudo sirven	GD

					como referencia para que el jugador escoja aquel que se adapte a sus gustos o habilidades de juego.	
cleave			Puro		Comparing heart strike to howling blast, for example, heart strike only deals damage to your primary target and 2 adjacent targets (cleaving) while howling blast, on the other hand, hits all targets within a set yardage range of where the ability went off (AoE).	BF
comp		composition	Puro	composición	The mixture of things or people that are combined to form something	CAD
craftear			Parcialmente asimilado	fabricar	Fabricar objetos a partir de otros ya existentes o de elementos básicos recolectables en un juego.	GD
crashear			Parcialmente asimilado		Error grave al ejecutar un videojuego que lo bloquea totalmente, impidiendo continuar, y generalmente saliendo de manera automática del mismo.	GD
deletear		delete	Asimilado	borrar	Matar (o morir) de forma muy rápida.	TG
dispelear		dispell	Parcialmente asimilado		Quitar hechizos. Aunque la palabra haga referencia solo a hechizos, en el WoW se suele utilizar para quitar también venenos o enfermedades, a veces también maldiciones	TG
Dk		death knight	Puro	caballero de la muerte	Clase jugable de World of Warcraft.	WKA
Dh		demon hunter	Puro	cazador de demonios	Clase jugable de World of Warcraft.	WKA
dot		damage over time	Puro	daño en el tiempo	Infligir algún daño a un enemigo que se aplicará a intervalos regulares por un tiempo limitado	WWI
dps		damage per second	Puro	daño por segundo	Daño medio que un personaje puede causar por segundo. Es especialmente importante en juegos RPG multijugador (MMORPG) o en juegos de rol	GD

					en general para medir la capacidad ofensiva de un personaje.	
dropear		drop	Asimilado	soltar	Soltar o deshacerse de un objeto del inventario del personaje, por ya no ser necesario o bien por dejar hueco a otros objetos más valiosos. También hace referencia a la situación en la que un NPC suelta un *ítem* o *loot* al ser abatido.	GD
dungeon			Puro	mazmorra	Nivel o escenario que se caracteriza por sus formas laberínticas y que requiere de la exploración del jugador para avanzar, generalmente siendo imprescindible la búsqueda de llaves u otros objetos que permitan el avance por ciertas zonas, la resolución de puzles y de la aniquilación de un gran número de enemigos, en muchas ocasiones culminando en un gran jefe final que da por concluida la mazmorra.	GD
enrage			Puro	enfurecimiento	Enrage, also known as berserk or frenzy, generally describes a boss ability which increases its damage output. Frequently, bosses have a hard enrage timer to limit the possible length of the encounter, others may have a soft enrage as part of their normal abilities, and some have both.	WWI
estaquear		stack	Asimilado	acumular	A grouped number of the same items which take up only one bag, bank, or equip slot	WWI
farmear		farm	Parcialmente asimilado		Realizar repetidamente una acción con el fin de conseguir puntos de experiencia, dinero, objetos o cualquier otra ventaja para nuestro personaje, generalmente en juegos RPG.	GD
fear			Puro	miedo	Hechizo del brujo que provoca miedo al enemigo y lo desorienta durante 20 sec. El daño puede cancelar el efecto. Limitado a 1.	WOH

first kill			Puro	primera muerte	Se emplea cuando una hermandad mata por primera vez a un jefe de nivel alto (generalmente de banda), que suele ser un hito en el avance de dicho clan.	TG
flamear		flame	Asimilado	insultar	Increpar o insultar de forma exagerada y sin motivación racional a otros jugadores, con el único fin de provocar una situación hostil.	GD
focusear		focus	Asimilado		Centrar el ataque en un objetivo o enemigo concreto.	GD
gear			Puro	Equipación	El conjunto de los *ítems* que conforman el equipamiento de un personaje	TG
gg		good game (ironico)	Puro	buena partida	Expresión educada para reconocer una buena partida al adversario, tanto divertida como limpia, en un juego online.	GD
gj		good job	Puro	buen trabajo	*Good Job* o buen trabajo, una felicitación para tu equipo o algún compañero que esté haciéndolo bien en la partida.	AB
GM		game master	Puro	maestro de juego/ maestro de hermandad	Administrador de una partida online, generalmente un empleado de la empresa desarrolladora del juego.	GD
group			Puro	grupo	A game mechanic for WoW with the ability to show information, loot, experience, and many other things among characters. Groups also allow for various settings and leadership roles.	WWI
guild			Puro	hermandad	A guild is typically an in-game association of player characters. Guilds are formed to make grouping and raiding easier and more rewarding, as well as to form a social atmosphere in which to enjoy the game.	WWI
haste			Puro	celeridad	Hechizo que aumenta las velocidades de ataque y de lanzamiento del taumaturgo un 100%.	WOH

healer			Puro	sanador	Clase de personaje cuya mayor habilidad o principal función es curar a otros miembros del equipo o revivirlos cuando han caído, así como aportar todo tipo de habilidades defensivas y de protección a sus compañeros, munición, objetos, etc.	GD
HoT		heal over time	Puro	Sanación cada cierto tiempo	A type of healing ability. A HoT does not immediately heal a target; a HoT instead heals the target for a certain amount over regular intervals.	WWI
hp		health points	Puro	puntos de salud/vida	Aunque específicamente se refiere a la cantidad de salud que tiene un personaje cuando esta se mide en puntos (que normalmente van de 0 a 100), a menudo se usa como término genérico para referirse a la vida o salud de un personaje.	GD
hunter			Puro	cazador	Clase única en World of Warcraft. Esto se debe a que es la única clase no-mágica que ataca a distancia utilizando arcos y armas de fuego.	WOH
instance			Puro	instancia	En juegos multijugador online masivos (MMO), una instancia es una zona especial del mapa donde se completan misiones con un grupo de jugadores previamente creado y únicamente se interactúa con ellos, es decir, no aparecen el resto de jugadores conectados al servidor del juego.	GD
item			Puro	objeto	Objeto de juego, generalmente aquel que tiene alguna función o propiedad.	GD
kickear		kick	Parcialmente asimilado	expulsar	Expulsar a un jugador de una partida online.	GD
lag	lag spike (pico de lag)		Puro		Retraso que se produce en una comunicación, generalmente en una red informática, aunque puede aplicarse a cualquier tipo de comunicación.	GD

lamer	lamear		Puro	rastrero	Persona poco honorable o que usa tácticas poco decorosas para alcanzar su meta sin importarle nada más.	BF
level	lvl		Puro	nivel	Rango que mide la cantidad de experiencia, habilidad o poder de un personaje o jugador.	GD
levelear			Asimilado		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.	GD
lfg		look for group	Puro	buscar grupo	This simply means that they are trying to find a group to do an instance dungeon, raid, or group quest.	KC
linkear		link	Parcialmente asimilado	enlazar	Poner en el chat el enlace a un objeto del juego, normalmente con Mayúsculas + clic en el nombre del objeto.	TG
lock		warlock	Puro	brujo	Clase jugable de World of Warcraft.	WOH
loguear		log in	Asimilado	entrar en la cuenta	Entrar al juego en la pantalla de cuenta.	TG
lootear		loot	Parcialmente asimilado	recoger el botín	Recoger el *loot* o *botín* que deja un enemigo al ser eliminado. Cuando se habla de *lootear* es generalmente para referirse al hecho de matar repetidamente enemigos con el único fin de conseguir más y más botín, bien para guardarlo en caso de conseguir mejores *items* o bien con el fin de venderlo.	GD
lore			Puro	trasfondo/historia	Es el conjunto de historias, datos, personajes, representaciones, etc, que conforman el universo representado en el mismo y le dan coherencia.	GD
main			Puro	personaje principal	Personaje principal de tu cuenta. Es sencillamente con el que más se suele jugar y con el que más	TG

					"vinculado" estás de alguna manera.	
mb		my bad	Puro	culpa mía	A shorter version of my bad.	UD
melee[7]			Puro	cuerpo a cuerpo	Referido a una clase, clase cuya mayor habilidad o principal función es combatir cuerpo a cuerpo	GD
mob			Puro		Enemigo no humano.	GD
neck			Puro	collar	Objeto para el cuello.	TG
ninjear		ninjaing	Parcialmente asimilado		Recoger sin permiso o robar el *item* soltado por un enemigo cuando ha sido otro jugador el que lo ha derrotado o el que lo necesita, dentro de unas normas establecidas en un grupo de juego. Táctica habitual en juegos online masivos o MMO.	GD
noob			Puro	novato	Forma despectiva de referirse a un novato, generalmente por no respetar a jugadores más veteranos, o bien por no mejorar con el paso del tiempo.	GD
np		no problem	Puro	sin problema / no pasa nada	No problem.	UD
npc		Non-playable character	Puro	personaje no jugable (PNJ)	Personaje controlado por la máquina con el que es posible interactuar para conversar, intercambiar objetos, realizar misiones, etc. Es más común emplear este término en juegos de rol donde existe una gran cantidad de personajes distintos, para diferenciarlos de los enemigos.	GD
op		over powered	Puro	roto	Dicho de un personaje, habilidad, objeto, arma, etc. que es demasiado poderoso respecto al resto, mal	GD

[7] Debemos mencionar que, aunque «melee» se trata originalmente de un galicismo, aplicamos el criterio utilizado por un gran número de académicos entre los que destaca Pratt (1980:57). De esta forma, al ser el étimo inmediato de este préstamo el inglés, podemos considerarlo anglicismo.

					equilibrado.	
over			Puro		Se dice de una clase cuyos atributos / habilidades la hacen superior a la mayoría de las demás clases en lo referente a combates 1 contra 1 principalmente.	TG
overheal			Puro		Es una técnica, utilizada sobre todo en mazmorras de nivel alto, que consiste en curar a quien esté recibiendo daño incluso cuando está al máximo de vida, para prevenir una muerte casi instantánea provocada por un ataque muy fuerte que reciba.	TG
party			Puro	grupo	En general, grupo o equipo de jugadores, que se juntan física o virtualmente para jugar a un juego, llevar a cabo una misión en un juego, etc.	GD
pet			Puro	mascota	Las hay de combate, como las de cazador o brujo, o pasivas simplemente como animalillos de compañía.	TG
pick up			Puro		Un "pick up" es un jugador "añadido" a una *party/raid* predefinida (de una hermandad o un grupo fijo que suele reunirse, de amigos, etc) para rellenar los huecos que les faltan por cubrir.	TG
ping			Puro	latencia	Utilidad de diagnóstico de redes que comprueba el tiempo de respuesta de una conexión mediante el intercambio de paneles de datos. Se mide en milisegundos (ms).	GD
poti		potion	Puro	poción	A potion is an item that a character can drink that will apply an effect to the imbiber.	WWI
priest			Puro	sacerdote	Clase jugable de World of Warcraft.	WOH
proc		programmed random occurrence	Puro	probabilidad de ocurrencia	It refers to a weapon, item or ability activating with the "Chance on Hit" or "Chance on Use" effect (an ability or a spell).	WWI

pullear		pull	Parcialmente asimilado		Atraer la atención de un enemigo para apartarlo de su ubicación, generalmente para separar grupos de enemigos y facilitar la tarea de eliminarlos.	GD
pve		player versus environment	Puro	jugador contra entorno (JcE)	En juegos multijugador en línea, generalmente en MMOs, donde es posible competir contra otros jugadores o contra la propia máquina, se denominan misiones *PvE* a aquellas en las que el jugador interactúa únicamente con el entorno controlado por la IA (inteligencia artificial) de la máquina.	GD
pvp		player versus player	Puro	jugador contra jugador (JcJ)	En juegos multijugador en línea, generalmente en MMOs, donde es posible competir contra otros jugadores o contra la propia máquina, se denomina *PvP* al modo de juego en el que nos enfrentamos a otros jugadores humanos.	GD
quest			Puro	misión	En juegos de rol, o RPG, tarea que el jugador, o grupo de jugadores, debe llevar a cabo para obtener una recompensa y/o avanzar en la trama del juego.	GD
raid			Puro	banda	En juegos multijugador masivos (MMO), es un tipo de misión donde un gran número de jugadores, mucho mayor que el estándar del juego, se enfrenta a una misión o a un jefe enemigo de gran dificultad.	GD
ranged			Puro	a distancia	Ranged may also describe a class whose abilities are primarily ranged. For the opposite of ranged, see melee.	WWI
respawn	respawnear		Parcialmente asimilado		En ciertos juegos donde los enemigos muertos se regeneran indefinidamente, *respawn* es el lugar del escenario o mapeado donde aparecen espontáneamente. También puede aplicarse al personaje controlado por el jugador, en aquellos juegos donde dispone de varias vidas o continuaciones.	GD

resetear		reset	Asimilado	reiniciar	Se suele utilizar para referirse a un cambio completo de talentos, o también para el tiempo de reinicio de una mazmorra.	TG
ress in combat	ress		Puro	resucitar en combate	Also called battle resurrection or battle res. Four classes have abilities that can be used to resurrect fallen allies during combat.	WGP
restear			Asimilado		Del término inglés *rest* (descansar). Cuando alguien en una mazmorra dice "esperad, vamos a *restear* primero" significa que hay que comer y beber para rellenar todas las barras de vida, maná, etc.	TG
rogue			Puro	pícaro	Clase jugable de World of Warcraft	WOH
roster			Puro	formacion/plantilla	Conjunto de jugadores que van a realizar una banda o un campo de batalla.	BF
rushear		rush	Parcialmente asimilado		Hacer una estancia rápidamente.	TG
sapear		sap	Asimilado		Utilizar la habilidad «porrazo» del pícaro, que incapacita a un enemigo durante un tiempo determinado.	TG
save			Puro	registro	Registro de una estancia. Si tienes *save*, podrás entrar a la estancia como la dejaste, pero no podrás entrar con una *raid* diferente.	TG
ser worth		be worth	Parcialmente asimilado	merece la pena	To be useful or enjoyable to do, see, try, etc.	CAD
set			Puro	conjunto	Conjunto de prendas, que suelen dar bonificaciones.	BF
setup			Puro		Configuración de las habilidades, equipamiento y demás características de un personaje. Similar a *build*.	GD
skill			Puro	habilidad	Capacidad de un personaje para realizar una determinada acción, y que normalmente es	GD

					adquirida durante el transcurso del juego, a medida que el personaje obtiene experiencia o bien se alcanza el lugar, momento o personaje que permite adquirirla.	
slot			Puro	ranura	Hace referencia a cualquier tipo de ranura en el juego, pero especialmente se usa en referencia a huecos del inventario y a huecos vacíos en un grupo o banda de juego.	TG
slow			Puro	ralentización	Spell that reduces the target's movement speed by 50% for 15 sec.	WOH
soakear			Parcialmente asimilado	absorber	Intentionally taking damage from a mechanic	BF
socket			Puro	ranura	Huecos que tienen los *item* para la colocación de gemas.	TG
solear		solo	Asimilado		Hacer algo de manera individual sin ayuda externa, como matar a un enemigo élite, o hacer una misión o mazmorra que generalmente está pensada para más de uno.	TG
spamear			Parcialmente asimilado		Repetir continuamente una acción. Generalmente se utiliza en referencia al acto de repetir un texto de manera automatizada por el chat, molestando a la gente que lo lee. También sirve para referirse a pulsar repetidamente el botón de un hechizo usándolo repetidamente.	TG
stats			Puro	estadísticas	Cada una de las características que hacen progresar a un personaje, como son el Aguante, Agilidad, Intelecto, Fuerza y Espíritu.	TG
streaming			Puro	emisión en directo	Emisión a través de internet de una partida o cualquier otro tipo de evento, en la que el espectador visualiza el vídeo a medida que esta se	GD

					descarga, a menudo con una emisión en directo.	
stunear		stun	Parcialmente asimilado	aturdir	Acción que deja temporalmente aturdido o incapacitado a un rival.	GD
summonear		summon	Parcialmente asimilado	invocar	Invocar a un miembro de un grupo hasta donde están los demás mediante un hechizo de brujo o piedra de *instance*. También es el acto de invocar el brujo a su propia mascota, o un *boss* a determinados *adds*.	TG
tankear	tanque	tank	Parcialmente asimilado		Jugar con un personaje de clase tanque o realizar su misma función. Clase de personaje cuya mayor habilidad o principal función es soportar una gran cantidad de daño y atraer los ataques de los enemigos, con el fin de proteger al resto del equipo.	GD
taunt	tauntear		Puro	provocar	Tipo de habilidad que sirve para atraer la atención de los MOBS, de manera que los bichos ataquen a la persona que la ha usado.	BF
tier			Puro	niver	Se aplica a diversos conceptos para indicar el nivel de un objeto o personaje dentro de una escala de rangos. A mayor *tier*, mayor nivel.	GD
tradear		trade	Asimilado	comerciar	Trading is the way players exchange items, money and some services.	WWI
trash mobs			Puro	basura	A trash mob (or simply trash) is any monster that is not a boss.	WWI
trasmog			Puro	transfiguración	It allows players to alter the appearance of their weapons and armor for a fee (in gold).	WWI
trinket			Puro	abalorio	Trinket refers to a type of armor worn in the trinket equipment slot. Trinkets are also called devices, gadgets and other references.	WWI
timing			Puro		The ability to judge time and do or to say things at exactly the right moment	MAD

token			Puro	ficha	La Ficha de WoW permite a los jugadores comprar tiempo de juego de World of Warcraft usando dinero real, y después vender ese tiempo de juego por oro usando la casa de subastas del juego.	WOW
try			Puro	intento	An attempt to do something	CAD
ty		thank you	Puro	gracias	"Ty" typically means 'thank you'. The first letter of the word 'thank' - 'T' - and first letter of the word 'you' - 'Y'. If u want to write 'thank you' in computer/internet slang you can write 'ty'.	Q
warrior			Puro	guerrero	Clase de personaje cuya mayor habilidad o principal función es el ataque a corta distancia o cuerpo a cuerpo, según el género de juego. Suele carecer de cualquier otro tipo de habilidad, aunque a menudo es la clase más equilibrada del juego.	GD
whispear		whisp	Parcialmente asimilado	susurrar	A whisper, also called a "tell" is a message sent to a specific player. No one else can read a whisper but the player it was sent to.	WOA
wipe	wipear		Puro		Usado normalmente en juegos online tipo MMORPG, se refiere cuando todos los miembros del grupo han muerto y se ha de reiniciar la misión.	GD
wtb		want to buy	Puro	compro	Utilizado sobre todo en canales de comercio: "Quiero comprar" o "Compro".	TG
wts		want to sell	Puro	vendo	Utilizado sobre todo en canales de comercio: "Quiero vender"" o "Vendo".	TG
xp		experience points	Puro	puntos de experiencia	Puntos que obtiene un personaje, en juegos de rol, por realizar acciones concretas como matar enemigos, completar misiones, recoger objetos, superar retos, etc. y que aumentan, de manera automática o personalizada, sus características o habilidades.	GD

6.3 Encuesta

0. Datos Personales
0.1 Sexo
0.2 Año de nacimiento
0.3 Provincia

0.4 Nivel de estudios (el más alto cursado)

a) Sin estudios
b) Estudios primarios
c) Primera etapa de educación secundaria (ESO)
d) Segunda etapa de educación secundaria (Bachillerato, FP grado medio)
e) Enseñanzas de grado superior de formación profesional específica y equivalentes
f) Estudios universitarios

0.5 Nivel de inglés (según el MCER)

a) A1
b) A2
c) B1
d) B2
e) C1
f) C2

0.6 ¿Cuánto tiempo llevas jugando a League of Legends?

a) Desde hace menos de un año
b) Entre uno y tres años
c) Más de tres años

0.7 ¿En qué idioma tienes el videojuego?

a) Español
b) Inglés
c) Otro

1. Lee los siguientes términos y elige la opción con la que te sientas más identificado:

1.1 a. ace / b. aniquilados
1.2 a. AD / b. daño de ataque
1.3 a. AP / b. poder de habilidad
1.4 a. assist / b. ayuda
1.5 a. backear / b. irse a base
1.6 a. bufo / b. mejora
1.7 a. blue / b. azul
1.8 a. bot(lane) / b. calle inferior
1.9 a. build / b. equipación
1.10 a. cc / b. control de masas
1.11 a. cd (cooldown) / b. enfriamiento

1.12 a. chasear / b. perseguir
1.13 a. custom / b. personalizada
1.14 a. exhaust / b. extenuación
1.15 a. flamear / b. insultar
1.16 a. ignite / b. prender
1.17 a. lane / b. línea
1.18 a. minions / b. súbditos
1.19 a. ranked / b. clasificatoria
1.20 a. respawnear / b. reaparecer
1.21 a. skin / b. aspecto
1.22 a. smite / b. aplastar
1.23 a. support / b. apoyo
1.24 a. ulti / b. definitiva
1.25 a. ward / b. guardian de visión

En los 25 dobletes las respuestas eran:

a) Utilizo solo el a.
b) Utilizo solo el b.
c) Utilizo ambos, pero el que uso con más frecuencia es el a.
d) Utilizo ambos, pero el que uso con más frecuencia es el b.

2. Lee los siguientes términos y escoge la definición correcta. [Aclaración: con el fin de facilitar la comprensión de la encuesta en este anexo, marcaremos, a continuación, con un ✓ las respuestas que son correctas].

2.1 ¿Qué significa baitear?
a) Sacrificarse por otro miembro del equipo.
b) Engañar al enemigo para que caiga en una trampa. ✓
c) Matar rápidamente a un enemigo.
d) Otro.

2.2 ¿Qué significa campear?
a) Ir de un lado a otro sin hacer nada.
b) Atacar una y otra vez una misma línea. ✓
c) Sacrificarse por otro miembro del equipo.
d) Otro.

2.3 ¿Qué significa stunear?
a) Ayudar a un aliado a matar.
b) Moverse a otra línea.
c) Aturdir. ✓
d) Otro.

2.4 ¿Qué significan las siglas oom?

a) Que vuelves a base.
b) Que no te queda maná. ✓
c) Que tengas especial cuidado.
d) Otro.

2.5 ¿Qué significa pushear?

a) Empujar una línea. ✓
b) Infligir una gran cantidad de daño en poco tiempo.
c) Morir una y otra vez.
d) Otro.

3. Lee la siguiente oración y escoge el término que te parezca que encaja mejor. [Aclaración: con el fin de facilitar la comprensión de la encuesta en este anexo, marcaremos, a continuación, con un ✓ las respuestas que son correctas].

3.1 Necesito ayuda, su jungla lleva un rato ... top.

a) Backeando.
b) Campeando. ✓
c) Pickeando.
d) Otro.

3.2 No puedo ir por ahí, me tiene...

a) Zoneado. ✓
b) Fedeado.
c) Carrileado.
d) Otro.

3.3 No me hagas ... necesito dinero, soy el carry.

a) Peel.
b) Engage.
c) Ks. ✓
d) Otro.

3.4 ... la línea, lo maté cinco veces seguidas.

a) Flamear.
b) Stompear. ✓
c) Zonear.
d) Otro.

3.5 Usé ..., este Barón no es 100% seguro

a) Slow.
b) Poti.
c) Smite. ✓
d) Otro.

4. Lee las siguientes explicaciones y escoge el término al que corresponda el significado. [Aclaración: con el fin de facilitar la comprensión de la encuesta en este anexo, marcaremos, a continuación, con un ✓ las respuestas que son correctas].

4.1 Situación en la que el jungla ataca reiteradamente una línea.

a) Flamear.
b) Baitear.
c) Campear. ✓
d) Pingear.
e) Otro.

4.2 Primeros 15 minutos de juego, fase de líneas...

a) Late game.
b) Wave clear.
c) Early game. ✓
d) Otro.

4.3 Si un jugador está en racha y muere, estamos ante...

a) Shutdown. ✓
b) Remake.
c) Engage.
d) Otro.

4.4 Acumular cargas en una habilidad/objeto/estadística...

a) Backear.
b) Stackear. ✓
c) Burstear.
d) Otro.

4.5 Tiempo de enfriamiento:

a) CD. ✓
b) SS.
c) NP.
d) Otro.

4.6 Cuando el juego va con retraso:

a) Remake.
b) Streaming.
c) Lag. ✓
d) Otro.

4.7 Frustrarse en el juego y empeorar tu rendimiento.

a) Tiltear. ✓
b) Tankear.
c) Respawnear.
d) Otro.

4.8 Cuenta no principal de un jugador que, por norma general, está muy por encima de la gente de esa división o liga.

a) Peel.
b) Smurf. ✓
c) Boosted.
d) Otro.

4.9 Cuenta que se encuentra en una liga o división determinada, el usuario es mucho peor y se debe a que otra persona "la ha subido".

a) Smurf.
b) Boosted. ✓
c) Counter.
d) Otro.

4.10 Situación en la que eres el responsable de haber llevado a tu equipo a la victoria.

a) Carrilear. ✓
b) Baitear.
c) Tankear.
d) Otro.