

La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea

The gamer terminology in the multiplayer online game context

Luis Morales Ariza
Universidad de Granada
armoleo23@gmail.com

Recibido: 29-05-2015
Aprobado:02-09-2015

Resumen

Como consecuencia del desarrollo, asimilación y globalización de la cultura del videojuego, en las últimas décadas ha empezado a cobrar importancia su estudio académico, al objeto de dar respuesta a todos los interrogantes y curiosidades que suscita como fenómeno de masas en pleno auge. Es por ello que, tras observar las primeras publicaciones acerca del análisis del videojuego, consideramos oportuno el estudio lingüístico del mismo desde un punto de vista social e interactivo. Tomando conceptos base de fuentes teóricas como la Lexicología y la Terminología, pretendemos no solo dar solidez al moderno concepto de “términos gamer”, sino además demostrar el potencial comunicativo que tienen en determinados contextos ofreciendo información sobre el origen y la formación de los mismos.

Palabras clave: morfología, terminología, videojuego, lexicología, comunicación.

Abstract

As a result of the development, assimilation and globalisation of the videogame culture, the academic studies about it have started to gain importance in the last decades, with a view to respond to all those questions and curiosities this mass phenomenon in continuous growth raises. That's why we consider, after observing the first publications about the analysis of videogames, the linguistic study of it convenient from a social and interactive point of view. Taking base concepts of theoretical sources as Lexicology and Terminology, we want not only to provide a solid support to the modern concept of “gamer terms”, but also to demonstrate the communicative potential they have in certain contexts by providing information about their own origin and formation.

Keywords: morphology, terminology, videogame, lexicology, communication.

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene como objetivo analizar y esclarecer parte del panorama lingüístico actual propio del videojuego. Es importante aclarar que no nos referimos al lenguaje ya establecido dentro del mismo como parte del guion o conformador de una literatura característica de un mundo de ficción, sino a aquel uso del lenguaje con función puramente comunicativa empleado por los jugadores en determinados contextos.

A raíz del apogeo de lo que hoy llamamos juegos en línea, denominados comúnmente con el término inglés *online*, nuestra generación ha sido partícipe de los numerosos avances en cuanto a modalidades de jugabilidad se refiere, haciéndonos cambiar y amoldar nuestras perspectivas hacia el habitual uso del lenguaje desde un punto de vista interaccionista y social. Hablamos de aquellos videojuegos que se caracterizan por requerir la presencia y participación de dos o más personas de manera simultánea, los llamados multijugador, «como espacio público de interacción humana y cibernética en el tiempo real» (Martín Prada, 2012).

Este trabajo aborda la cuestión terminológica a partir de la comunicación presente en el videojuego, tomando los anglicismos como fuente principal de elaboración de un léxico especializado dentro del mismo. La modalidad multijugador en línea establece la posibilidad de interacción entre participantes de distintas nacionalidades, lo que conlleva un intercambio de ideas realizado, principalmente, en lengua inglesa para un entendimiento óptimo. A partir de esta premisa, son los mismos jugadores quienes, por meros fines comunicativos, crean una terminología específica que posibilita y facilita la comprensión inmediata de hechos y acciones durante su tiempo de ocio lúdico.

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.

Por medio del análisis léxico del corpus obtenido mediante diversas entrevistas, transcripciones y observación en diversas webs especializadas, pretendemos aclarar el origen, formación y uso de estos términos especializados, así como su estructura morfológica una vez adaptados a la lengua española. De esta manera, se podrá observar cómo este léxico supera las barreras del ámbito de origen, que es el videojuego, y se afianza en el lenguaje propio que los jugadores y todos los contextos que los engloban usan de manera corriente y reiterada.

2. OBJETIVO, HIPÓTESIS Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Nos hemos propuesto descubrir y analizar los vocablos exclusivos que se dan en el videojuego multijugador en línea desde la perspectiva lingüística, observar su funcionalidad comunicativa y calificarlos, de esta manera, como términos especializados y propios de una cultura lúdica en plena expansión.

Nuestra hipótesis de partida gira en torno a las siguientes ideas clave:

- Los términos se originarán tomando como base la lengua inglesa, lo que podrá dar pie al uso en español de formas tanto anglosajonas como posibles formaciones híbridas mediante derivación.
- Este proceso de derivación ocurrirá, no obstante, en ambas lenguas, dando lugar a formas tanto verbales como sustantivadas que denotarán acciones y realizadores de las mismas.
- La mayoría de dichos términos tendrán sus respectivas correspondencias en español, aunque, por motivos de diversa índole, se preferirá el uso de formas anglicadas en el contexto video-lúdico.
- Estos términos podrán transferirse a otros contextos en relación con el videojuego.

Para empezar, hemos escogido un videojuego que se amolda a las características que buscamos en este trabajo: comunicación verbal (oral o escrita) instantánea, popularidad y tendencia a ser usado por jugadores de diversa nacionalidad. Para ello, hemos accedido a la fuente *newzoo*¹, especialista en investigación del mercado de

1 <http://www.newzoo.com/>

videojuegos, la cual establece que el más jugado a día de hoy, y que además se adapta a las características que precisamos, es *League of Legends* (Riot Games, 2009).

Una vez escogido, y tras informarnos acerca del funcionamiento del mismo observando la página web oficial², procederemos a la primera recopilación de corpus. Seleccionaremos dos fuentes audiovisuales y realizaremos las correspondientes transcripciones, obteniendo así un primer conjunto de términos con los que podremos empezar a trabajar. Somos conscientes del poco rango productivo que tendrán, por lo que, además, seleccionaremos otro conjunto de términos mediante exploración en los foros oficiales del videojuego con el fin de ampliar el corpus base. Dado que queremos prestar atención al uso de los mismos en diversos enunciados para obtener información variada, los términos que obtengamos mediante exploración serán listados para un nuevo análisis, el cual se basará en grabaciones propuestas a una persona que haga uso de manera constante de este videojuego, utilizándolas en contexto. Para ello, realizaremos una grabación donde la misma tenga total libertad de expresión. En caso de seguir teniendo términos pendientes, procederemos a la entrevista dirigida con la intención de asegurar el uso de los restantes.

Una vez dispongamos de esta información realizaremos la primera parte del análisis que constará, básicamente, en la elaboración de un glosario que será, a su vez, la base que tendremos en cuenta en la segunda parte del análisis, la cual estará centrada en la cuestión relativa al análisis léxico de los términos. En ella, propondremos los diversos procesos de formación de palabras que tienen lugar en la creación de los mismos, tanto en la lengua inglesa como en la lengua española. De esta manera obtendremos información acerca de la productividad léxica de aquellos elementos que constituyen los términos, pudiendo así establecer y comparar el nivel de influencia que el inglés ejerce sobre el español.

3. LA VERTIENTE TERMINOLÓGICA DEL VIDEOJUEGO

Para iniciar esta conceptualización general prestaremos atención a Cabré, quien define la terminología como «un conjunto de unidades con una finalidad esencial, por lo tanto con un valor funcional» (1999:20). Por consiguiente, podemos aclarar que definimos los términos como unidades de significación que poseen una serie de

² <http://euw.leagueoflegends.com/es>.

características útiles desde el punto de vista de la lingüística y que se encuentran en relación con otras unidades, tales como la gramática, sintaxis y morfología, entre otras. Por ello, «los términos no son unidades aisladas que constituyen un sistema propio, sino unidades que se incorporan en el léxico de un hablante en cuanto adquiere el rol de especialista por el aprendizaje de conocimientos especializados» (Cabré, 1999:118). Además, tal y como dice Sánchez (2009:15-16),

si las voces de especialidad, o técnicas, o de cualquier campo de conocimiento -ya sea científico o humanístico-, son unidades léxicas diferentes a las que generalmente se recogen como voces de la lengua común, justo es que se señale claramente su uso específico, y que ese uso se marque con la debida coherencia.

Formando parte así del lexicón del hablante, los términos constituyen la competencia lingüística especializada requerida en ciertos contextos para un completo entendimiento. Siendo restringida al ámbito lúdico, dicha competencia ha de ser alcanzada mediante el contacto y comprensión de una amplia gama de términos “gamer” que son utilizados junto al léxico propio del discurso general de los jugadores.

Estos términos, a la hora de calificarlos como especializados, deben cumplir con una serie de requisitos. Tomándolos en la condición de signos lingüísticos establecemos que, bajo una perspectiva saussiriana, han de poseer tanto significado como significante. Según Cardero (2003:42), podemos destacar diferentes relaciones entre estos dos elementos en relación con la frecuencia de uso de cada uno de ellos, las cuales podemos precisar en:

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

Por tanto, y siguiendo estas directrices, los términos “gamer” deberían corresponder con las dos últimas relaciones que se han establecido, pues con ello se pretende «constituir un dominio diferente al común, por la temática, los usuarios y su uso dentro de la comunidad» (Cardero, 2003:43).

3.1. CONTEXTO Y CORPUS

Podemos intuir, dadas las explicaciones anteriores, que el grado de especialización de un discurso se mide por el valor de especialización de los términos

que se usen en el mismo, los cuales se presentan en un cierto contexto, que es el videojuego multijugador en línea, y se trasladan a otros en raras ocasiones siempre y cuando se engloben en el marco video-lúdico. Es por ello que, para poder entender el significado y uso de estos términos “gamer”, hemos de situarlos en su contexto de origen, pues «denominan fenómenos, eventos o acciones que tienen que verse o estudiarse en relación con su escenario, es decir, con las condiciones y consecuencias “circundantes”» (Van Dijk, 2008).

Esta función comunicativa del lenguaje se presenta en contextos principalmente escritos, aunque se puede transferir a contextos orales una vez se han asentado los conocimientos terminológicos y de dinámica de juego. Se trata de un discurso que involucra la participación de varios jugadores de manera simultánea, en torno a una situación plenamente social, que normalmente exige la transmisión de información de manera rápida y efectiva. Los videojuegos multijugador en línea se distinguen y caracterizan por esa necesidad de comunicación instantánea que ayuda a lograr la meta final que se propone en todo juego, que es ganar, en tanto que se consolida una mayor eficacia por medio del uso de terminología, en cuanto a forma, sencilla y, en cuanto a significación, específica.

3.2. LA CREACIÓN DE TÉRMINOS A PARTIR DE EXTRANJERISMOS

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

Como bien expone Crystal, la diversidad de culturas en el mundo no es sino un factor clave a tener en cuenta al hablar de comunicación entre personas de distinta nacionalidad. Desde el punto de vista social, los actos comunicativos en el videojuego multijugador en línea han de ser manipulados de tal manera que se amolden, de forma convencional, a un prototipo fijo que sacie las necesidades de los jugadores. Hablamos, pues, de la condición modelable del lenguaje en tanto que ayuda a la comprensión de información en el ámbito multicultural.

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. (Morales, 2014)

Puesto que es considerado el inglés como lengua internacional, partimos de la base de que será el principal agente que caracterice esta terminología “gamer”. Como

dijimos en el apartado anterior, estos términos expresan fenómenos, eventos o acciones en su inmensa mayoría, y es por eso que surgen por vía onomasiológica, pues partimos de un concepto que podemos ver o realizar en el juego al que se le ha de denominar de

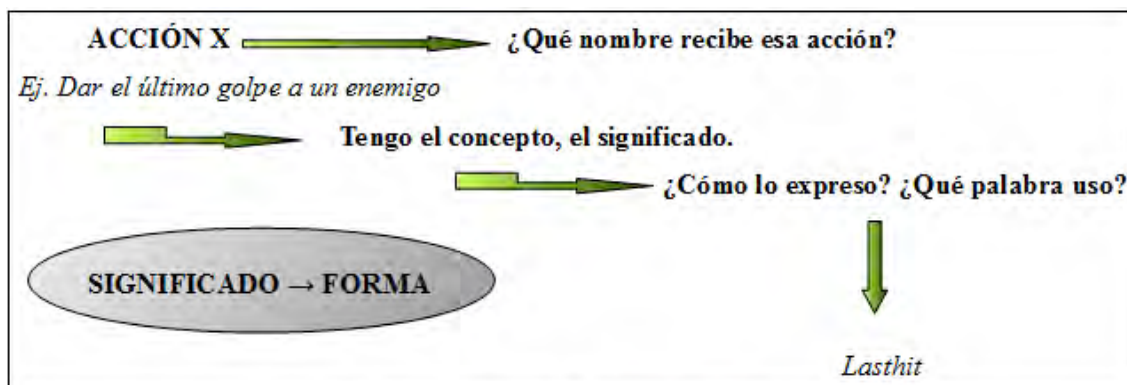


Gráfico 1 – Creación por vía onomasiológica.

alguna manera.

Vemos, por tanto, que el término aparece en el discurso por primera vez en la forma puramente inglesa, siendo la base que se adquiere y propensa a cambios acorde con la morfología del idioma que la adopte. Como dice Crystal, «una de las tendencias más notables de los últimos cincuenta años ha sido el modo en que el inglés, a medida que se convertía en lengua global, se iba infiltrando en otras lenguas mediante el préstamo de una cantidad sin precedente de términos ingleses» (2005:59).

De ahí que establezcamos el anglicismo como otro concepto clave en esta investigación, definido por el DRAE como: 1. m. Giro o modo de hablar propio de la lengua inglesa, 2. m. Vocablo o giro de esta lengua empleado en otra y 3. m. Empleo de vocablos o giros ingleses en distintos idiomas. A pesar de aportarnos una imagen general de lo que es el anglicismo, Stone (citado en Páramo, 2003:67) nos ofrece una definición más completa:

Se considera como anglicismos palabras usadas en su forma inglesa o derivadas del inglés; palabras que pasaron de otros idiomas al inglés, y de este, al español; o bien del inglés al español a través del francés; términos y vocablos creados por gentes de hablas inglesas e introducidas en el español: palabras castizas usadas en su sentido inglés (préstamos semánticos o contaminaciones); y traducciones de tropos, complejos y modismos ingleses.

De este modo, y una vez tenemos claro lo que representa el anglicismo, Gómez Capuz establece las tres etapas de adopción del mismo (2000:35):

- **Transferencia:** se conserva la grafía extranjera y se respeta el significado extranjero.
- **Asimilación:** se encuentra difundido en la lengua, hay una clara tendencia a la estabilidad y una mayor posibilidad de combinación con morfemas nativos.
- **Explotación:** es habitualmente usado, se encuentra perfectamente integrado y a nivel semántico se considera imprescindible su uso, pues no concurre con ninguna palabra nativa.

Sin embargo, existen numerosos casos en los que, una vez asimilado y categorizado como préstamo, concurre con palabras españolas. Como usuarios de la lengua, somos nosotros quienes elegimos entre la forma nativa o la anglicada, siempre influidos por factores tales como modas, tendencias o, incluso, como vía identificadora de una comunidad de hablantes. Aclaremos, pues, que el videojuego se encuentra traducido al español y propone, en algunas ocasiones, sus propias versiones del término origen.

Durante la etapa de asimilación del anglicismo, la adopción del mismo fracasa si se cumple una serie de influencias negativas que Gómez Capuz (2000:40) resume en:

- Se mantendrá el término nativo si el concepto ya existe en la lengua receptora
- Se habilita una forma existente en la lengua receptora para denominar el concepto

Sin embargo, en lo que al contexto video-lúdico se refiere, los factores en relación con la identificación de la comunidad de hablantes y la necesidad comunicativa de carácter internacional son los máximos exponentes que suelen decantar la balanza en favor de las formas anglicadas. Es entonces cuando hablamos de préstamo lingüístico. A pesar de ser las principales causas de preferencia de uso, existen otras razones que podemos resumir en la siguiente tabla:

<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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).</p>
--	---	--

Tabla 1 – Preferencia de uso de formas anglicadas

Finalmente, en la etapa de explotación, son los mismos jugadores quienes, tras haberlos integrado en su lexicón, se encargan de adaptarlos de acuerdo con la morfología del español en casos de comunicación con otros jugadores nativos. Por tanto, se les atribuyen a estos términos diversos morfemas de la lengua española con normalidad, siendo los morfemas verbales y sustantivales los que más abundarán debido a la necesidad de representación de acciones. No obstante, algunos términos podrán permanecer en forma inglesa sin necesidad de adición de morfemas.

Puesto que «el préstamo, una vez asimilado, participa en la explotación y crecimiento de los recursos neológicos de su lengua adoptiva y constituye, por tanto, la vertiente “positiva” de la transferencia lingüística» (Hope, 1971:618-667), nos encontramos ante una gran fuente de neologismos. Denominamos neología como «el proceso por el cual el cambio lingüístico hace aparecer formas y sentidos nuevos (no todavía reencontrados en la lengua o en un conjunto de enunciados determinados) y una de las manifestaciones principales de la vitalidad de una lengua» (Guerrero, 1995:11), siendo los términos especializados una base importante en esta cuestión.

Por tanto, y en contra de la idea basada en que los neologismos surgidos a partir de extranjerismos no hacen más que contaminar la lengua que los adopta en tanto que obstaculizan su propio desarrollo, podemos observar que las nuevas culturas que manan en la sociedad actual, como son los videojuegos, permiten el progreso y estudio de

nuevas formas de expresión en el español. Tal y como dice Crystal, «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» (2005:113), y es por esa razón que podemos vislumbrar un nuevo sector digno de observación y análisis aún por conocer.

4. NEOLOGISMOS Y PRODUCTIVIDAD

La investigación tratará sobre el análisis de términos presentados, atendiendo, sobre todo, a los mecanismos de formación de palabras que se han llevado a cabo tanto en la lengua inglesa como en la lengua española. Es pertinente, por tanto, incluir una serie de explicaciones que ayudarán a entender la finalidad de este análisis.

En primer lugar, definimos productividad como «aquella propiedad que posee un proceso morfológico al dar lugar a nuevas formaciones a partir de una base sistemática»³ (Plag, 2005). En otras palabras, hablamos de la capacidad que tienen ciertos afijos para ser usados con la finalidad de crear nuevas palabras complejas. Resulta obvio, por tanto, pensar que no todos los afijos poseen esta capacidad en el mismo grado y que algunos se prestarán a una mayor productividad. El mismo Plag continúa su artículo haciendo referencia a las llamadas palabras potenciales y palabras actuales. Las primeras son aquellas cuya estructura semántica, fonética o morfológica es completamente válida teniendo en cuenta las reglas y regularidades del idioma, mientras que las segundas se definen como aquellas que son usadas en el mismo. Así pues, los términos “gamer” resultan ser potenciales en la medida en que se adecuan a las reglas de la lengua, y actuales en tanto que se integran en el léxico del jugador y son usadas en este tipo de contexto⁴.

Es menester aclarar que nos situamos ante procesos morfológicos de gran productividad como son la conversión y la derivación, siendo el primero muy destacable en la lengua inglesa y el segundo tanto en la misma como en español. El siguiente esquema representa, a modo de ejemplo, la idea general que tendremos en mente durante el análisis.

3 The property of a morphological process to give rise to new formations on a systematic basis.

4 A veces, la noción de “palabra actual” es relativa, ya que cada individuo, o grupo de ellos, posee su propio léxico y usa un conjunto de palabras que no es idéntico al de cualquier otro.



Gráfico 2 – Procesos morfológicos en ambas lenguas.

4.1. DERIVACIÓN VERBAL: LA HEGEMONÍA DEL SUFIJO -EAR

Vemos oportuno dedicar un apartado a la cuestión relativa al sufijo verbal presente en prácticamente todos y cada uno de los términos analizados: *-ear*. Según la *Nueva Gramática de la Lengua Española* (RAE, 2010:154):

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

Nos interesa, pues, el alto grado de productividad que este sufijo aporta en la cuestión que abordamos en este trabajo, siendo el que se adhiere, junto a *-ar*, a los préstamos ingleses que el discurso “gamer” acoge en lengua española. No obstante, hemos de considerar las aportaciones de Yoza (2013) acerca de este elemento como bases adicionales que atañen al uso y formación del mismo. La autora, tras realizar una investigación acerca del comportamiento de este sufijo en los préstamos ingleses y tomando en consideración numerosas teorías⁵ acerca de la transmisión, adaptación y derivación de los mismos, establece dos aspectos que influyen en la manera en que los verbos denominales en español adoptan el sufijo *-ar* o *-ear*: el reconocimiento de la estructura morfofonológica del ítem prestado como ajeno a nuestro sistema

5 Lázaro (2000), Portolés (2000), Romero (2010) y Serrano-Dolader (2000).

morfofonológico y el hecho de que, en la lengua de partida, el ítem prestado sea también un neologismo (Yoza, 2013:162).

El primer aspecto hace referencia directa al reconocimiento del préstamo como extranjero y a su propia etimología. «De esta manera se explicarían las derivaciones *access* → *accesar*, *audit* → *auditar*, *particion* → *particionar*, ya que, en estos casos, el ítem prestado del inglés tiene origen en el latín (*accesare*, *auditare* y *partitio*, respectivamente)» (Yoza, 2013:162), lo que hace que el préstamo sea percibido no como extranjero, sino todo lo contrario. Por otro lado, el segundo aspecto habla por sí solo. En el caso de este trabajo, hemos comprobado si estos dos factores influyen en la selección de los correspondientes sufijos *-ar/-ear*.

En primer lugar, nos hemos planteado hasta qué punto se considera una palabra como neologismo en una lengua. Las investigaciones que rodean a la definición de neologismo son muy variadas, pues tratamos con un concepto, como bien señala Alvar Ezquerro (1999), que se resiste a una caracterización satisfactoria para todos. El mismo autor nos ofrece una definición más adelante:

Habitualmente, cuando hablamos de neologismos, pensamos en palabras nuevas, en formas de reciente aparición en la lengua, pero no sólo son neologismos estos, ya que podemos encontrarnos con neologismos de significado, esto es, palabras ya existentes en la lengua que han desarrollado un sentido nuevo, o que lo han adoptado procedente de otras lenguas.

Tomando esta definición como referencia, es pertinente decir que tratamos con términos neológicos desde el punto de vista de la lengua española, no solamente debido al hecho de ser palabras que han aparecido recientemente, sino también al correspondiente significado que poseen. No obstante, ocurre algo parecido si tomamos como referencia la lengua inglesa. Al tratarse de anglicismos, podríamos decir que los términos “gamer” no forman parte del léxico neológico en dicha lengua. Sin embargo, y considerando la segunda parte de la definición de Alvar Ezquerro, rompemos con esa concepción al tratar con el nuevo significado que adquiere gran parte de ellos. Aunque dichos términos se forman a partir de bases anglosajonas, se les otorgan nuevas significaciones, mediante diversas vías, adaptadas al contexto video-lúdico en el que aparecen. En resumen, consideramos neologismos en lengua inglesa aquellos términos que dan lugar a formas que:

- Poseen un significado y un significante no frecuentes: formados por acronimia y por composición⁶ sin registro en el léxico oficial. También incluiríamos las palabras jergales. (Neologismos del tipo A).
- 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)

Tras revisar el glosario y consultar los diccionarios en línea www.merriam-webster.com y www.dictionary.cambridge.org, se ha elaborado una lista con los correspondientes neologismos en lengua inglesa:

	TÉRMINO ORIGEN INGLÉS	RESULTADO	TIPO
1	Buff	Bufear/Bufar ₁	B
2	Build	Buildear	B
3	Carry	Carrilear/Carrilar ₁	B
4	CC	Cecear	A
5	Delete	Deletear/Deletar ₁	B
6	DPS	Dpsear	A
7	Farm	Farmear/Farmar	B
8	Feed	Feedear	B
9	Gank	Gankear/Gankar	A
10	Jungle	Junglear	B
11	Lasthit	Lasthitear/Lasthitar	A
12	Nerf	Nerfear	A
13	Poke	Pokear	B
14	Push	Pushear/Pushar	B
15	Tank	Tankear	B
16	Zone	Zonear/Zonar ₁	B

Tabla 2 - Términos neológicos en lengua inglesa

Tras observar la tabla 3 podemos concluir lo siguiente:

⁶ La etimología de estos términos no existe o no es concluyente dado que habría que consultar la etimología de cada una de las palabras que los componen, por lo que resulta irrelevante para el análisis.

- En 8 de los 16 casos que presentamos (50%), los términos neológicos en lengua española adoptan exclusivamente el sufijo *-ear*, tratándose de verbos que usan como base neologismos sustantivados en lengua inglesa: *buildear*, *cecear*, *dpsear*, *feedear*, *junglear*, *nerfear*, *pokear* y *tankear*.
- En 4 de los 16 casos (25%), el término español presenta ambas posibilidades, tanto *-ar* como *-ear* (presentados con el subíndice ₁): *bufear/bufar*, *carrilear/carrilar*, *deletear/deletar* y *zonear/zonar*. Dado que nos resulta extraña esta doble sufijación, incluiremos estos términos en la segunda parte del análisis para ver si podemos darle una explicación etimológica al uso de *-ar*.
- 4 de los 16 casos (25%) presentan también ambas posibilidades de sufijación: *farmear/farmar*, *gankear/gankar*, *lasthitear/lasthitar* y *pushear/pushar*. No obstante, encontramos curioso el hecho de que se atañe el sufijo *-ar* única y exclusivamente en el discurso “gamer” del español hablado en América⁷. Dado que este trabajo aborda el uso del lenguaje en España, estas variantes quedan excluidas.

En segundo lugar, hemos investigado las etimologías de aquellos términos que no se consideran neologismos en la lengua inglesa⁸, arrojando los siguientes resultados:

	TÉRMINO ORIGEN INGLÉS	ETIMOLOGÍA T. INGLÉS	RESULTADO
1	Back	Protogermánico <i>bakam</i>	Backear
2	Bait	Protogermánico <i>baitan</i>	Baitear
3	Ban	Protogermánico <i>bannan</i>	Banear/Banar
4	Counter	Latín <i>contra</i>	Countear/Countar
5	Focus	Latín <i>focus</i>	Focusear Focusar
6	Harass	Difuso. Se sospecha del francés antiguo <i>harier</i>	Harassear/Harassar
7	Kill	Inglés Antiguo <i>cwellan</i>	Killlear
8	Mute	Latín <i>mutus</i>	Mutear/Mutar
9	Pick	Nórdico antiguo <i>pikka</i>	Pickear/Pickar
10	Stun	Francés antiguo <i>estoner</i>	Stunear/Stunar

⁷ Se requeriría una nueva investigación sobre este tema.

⁸ www.etymonline.com

11	Support	Latín <i>supportare</i>	Supportear/ Supportar
12	Target	Protogermánico <i>targ-</i>	Targetear/Targetar
13	Time	Protogermánico <i>timon</i>	Timear

Tabla 3 – Etimología de términos no considerados neologismos

	TÉRMINO ORIGEN INGLÉS	ETIMOLOGÍA T. INGLÉS	RESULTADO
1	Buff	Latín <i>bufalus</i>	Bufear/Bufar
2	Carry	Latín <i>carrum</i>	Carrilear/Carrilar
3	Delete	Latín <i>deletus</i>	Deletear/Deletar
4	Rush	Francés antiguo <i>ruser</i>	Rushear/Rushar
5	Zone	Latín <i>zona</i>	Zonear/Zonar

Tabla 4 – Neologismos incluidos en el análisis etimológico

Tras observar las tablas 4 y 5 podemos concluir lo siguiente:

- 7 de los 18 casos (38,9%) presentan un origen ajeno al latín (protogermánico, inglés antiguo y nórdico antiguo):
 - Solamente 4 de ellos usan el sufijo *-ear* de manera exclusiva: *backear*, *baitear*, *killlear* y *timear*.
 - Por otro lado, tenemos 3 términos que también presentan forma en *-ar*: *banear/banar*, *pickear/pickar* y *targetear/targetar*. Sin embargo, esta sufijación ofrece una cantidad muy reducida de casos en la búsqueda, lo que puede deberse a baja productividad o a casos de uso específicos de varios jugadores. En cualquier caso, no resultan estos términos significativos.⁹
- 11 de los 18 casos (61,1%) presentan un origen latino. Incluimos aquellos cuya etimología proviene del francés antiguo. Todos presentan las opciones *-ar* y *-ear*: *bufear/bufar*, *carrilear/carrilar*, *countear/countar*, *deletear/deletar*, *focusear/focusar*, *harassear/harassar*, *mutear/mutar*, *rushear/rushar*, *stunear/stunar*, *supportear/supportar* y *zonear/zonar*.

Por un lado, podemos observar que todos aquellos términos neológicos en la

⁹ No descartamos la opción de error en la escritura por parte de los jugadores (omisión de *-e*).

lengua inglesa adquieren, una vez se adoptan en español, el correspondiente sufijo *-ear*. Sin embargo, cabe mencionar que algunos de ellos presentan doble posibilidad de sufijación, y es por ello que decidimos añadirlos al análisis etimológico. Teniendo en cuenta la idea de Yoza, todos los términos cuya procedencia es latina deben adoptar el sufijo *-ar* al formar el correspondiente verbo denominativo. No obstante, nos resulta llamativa esta doble posibilidad de sufijación al ver que los términos pueden presentarse bajo ambas formas, *-ar* y *-ear*.

La hipótesis de Yoza se cumple en tanto que existe la opción y uso del sufijo *-ar* para los términos de origen latino. En cuanto a la presencia y disponibilidad del sufijo *-ear* en los mismos, la única hipótesis que podemos barajar es la de formación mediante analogía, y su correspondiente reducción de irregularidad morfológica, teniendo en cuenta otros términos ya existentes con dicho sufijo. Sin embargo, podríamos también sospechar que se trata de un mecanismo de bloqueo¹⁰, en algunos casos, para evitar casos de homonimia, como podemos ver en términos como *bufear/bufar* y *mutear/mutar*, o, en casos extremos, *countear/countar* y *harasear/harassar* debido a similitudes fonéticas con los verbos *contar* y *arrasar*.

Por tanto, podemos concluir este apartado situando al sufijo *-ear*, de nuevo, como aquel que posee la mayor productividad en la formación de verbos en el discurso “gamer”, pues, tal y como Yoza (2013:93) afirma, «parece cumplir una función específica en nuestra lengua al ser común su empleo en la formación de neologismos».

4.2. DERIVACIÓN NOMINAL. UN ANÁLISIS COMPARATIVO

La siguiente parte del análisis hará hincapié en las diversas formas surgidas a partir de las bases sustantivadas anglosajonas, tanto en español como en la lengua origen. Prestaremos atención a aquellos sufijos que han mostrado más productividad y que, por tanto, han formado parte en la creación de las variantes más destacadas de los términos presentados en el glosario. Dado que estamos enmarcados en el contexto video-lúdico, resulta lógico asumir que los sufijos adheridos a las bases harán referencia, principalmente, a nombres de acción y nombres de agente.

4.2.1. Sufijos en inglés

¹⁰ Blocking. Definido en Richards & Smith (2013) como el proceso que bloquea la aplicación de una regla de formación de palabras improductiva en caso de que llegase a producir una palabra con el mismo significado o forma de una ya existente.

En primer lugar, se ha decidido tomar en consideración aquellos sufijos presentes en la lengua inglesa por una simple razón: siendo el idioma primario, existe una mayor probabilidad de formación y uso de variantes de un término neológico, formas propensas a ser acogidas de manera literal en español. Al proporcionar una explicación teórica sobre ellas, podremos entender de mejor manera su uso en nuestra lengua. Los sufijos encontrados en las variantes derivadas en lengua inglesa son:

- *-er*, forma que corresponde con el sufijo latino *-or* como marcador de agente. «Se trata de un sufijo extremadamente productivo usando bases verbales»¹¹ (Lass, 2000: 392).
- *-ing* con valor nominal como marcador de acción. Surge en inglés moderno temprano (*Early Modern English*) formando múltiples estructuras sintácticas junto a verbos en forma acusativa (Lass, 2000: 291). Denota acción y efecto.

a) *-er*

La muestra confirma que 28 de los términos analizados presentan su forma derivada usando este sufijo. Los restantes son *back* y *ban*.

Término derivado	Significado en contexto	Existencia en el videojuego	Significado oficial en la lengua inglesa	Existencia en la lengua inglesa
Backer	Persona que backea	NO	Patrocinador	SI
Banner	Persona que banea	NO	Cartel, pancarta.	SI

Tabla 5 – Términos que no incluyen *-er* en su derivación

El interés de estos términos recae en el hecho de poseer una derivación en *-er* que no se presenta en el contexto que abarcamos, pero sí como vocablos oficiales de la lengua inglesa. Puesto que *backer* y *banner* ya poseen significados es probable que se haya vuelto a hacer uso del mecanismo de bloqueo para evitar así casos de homonimia.

A pesar de todo esto, la explicación acerca del uso de mecanismo de bloqueo no resulta del todo convincente, pues implicaría la existencia de cualquier otra forma que se emplease para denominar el agente. Dado el caso, consideramos que, o bien existen

¹¹ The suffix *-er* is extremely productive with verbal bases.

otras formas completamente distintas de denominación, o bien estamos, de nuevo, ante un caso de poco o nulo rendimiento de los significados, por lo que no se establece la necesidad de atribuirles un nombre.

b) -ing

Tratándose de un sufijo de gran productividad en inglés al ser uno de los más usados para la creación de sustantivos deverbales, no resulta extraño que se adhiera a todas y cada una de las bases verbales en esta lengua presentadas en el corpus.

4.2.2. Sufijos en español

En segundo lugar, presentaremos los sufijos españoles usados en la creación de sustantivos denominales a partir de una base inglesa. Cabe mencionar que el uso de estas nuevas palabras se alterna con el de sus correspondientes formas anglosajonas, tal y como explicaremos en este mismo apartado. Los sufijos encontrados en las variantes derivadas en lengua española son:

- *-o* como sufijo vocálico, sustantivo masculino. Los sufijos vocálicos se agregan sobre todo a los verbos de la primera conjugación. Considerando las regularidades que presentan, los numerosos verbos terminados en *-ear* eligen *-o*. Denota sustantivos de acción y efecto.
- *-dor* para formar derivados regulares que mantienen la vocal temática *-a-* de la correspondiente conjugación terminada en *-ar* o *-ear*¹². Denota, en este caso, nombres de persona.
- *-ero*, con la misma función que *-dor*. Solo se ha encontrado un caso en el corpus.

Consideramos oportuno establecer las correspondencias entre los sufijos de ambas lenguas para obtener más información.

¹² Basándonos en la *Nueva Gramática de la Lengua Española* (2010).

SUFIJO INGLÉS	SUFIJO ESPAÑOL	USO
-er	-dor, -ero	Agente. Nombres de persona
-ing	-o	Acción y efecto

Tabla 6 – Correspondencias de sufijos

Resulta obvio asumir, en primer lugar, que la inexistencia de ciertos términos derivados en *-er* en la lengua inglesa explica la ausencia de los mismos en español. No obstante, no todos aquellos que admiten el sufijo se trasladan a nuestra lengua, ocurriendo lo mismo con aquellos derivados en *-ing*. Dado que existe esa necesidad de denominar un agente o una acción, se tiende entonces a la adición de morfemas equivalentes, pues tal y como afirma Alba (2007):

Existen anglicismos que no sólo se han acomodado fonéticamente a la estructura del español, sino que también se han integrado en su forma morfológica y se han convertido en fuente para la creación de nuevas palabras mediante la adición de sufijos españoles. Según esto, surgen formas híbridas constituidas por una raíz inglesa y una terminación hispánica.

Por otro lado, cabe destacar que no solamente se crean formas híbridas cuyas derivaciones en español se corresponden con las anglosajonas. La creciente innovación en el ámbito de la creación de palabras a partir de anglicismos crudos, sobre todo por parte de los jóvenes, puede dar lugar a la manifestación de formas derivadas sin relación alguna con las inglesas. En otras palabras, existen derivaciones en español cuyo sufijo no tiene correspondencia directa con el inglés. Estas palabras reciben el nombre de acuñaciones anisomórficas (Pratt, 1980). Un ejemplo podría ser el uso del aumentativos, algo que, en inglés contemporáneo, se forma mediante prefijación. Trataremos este tema más adelante.

Las siguientes tablas muestran los usos (o la ausencia de uso) de las derivaciones en ambas lenguas:

INGLÉS	-	ESPAÑOL	-
AGENTE		AGENTE	
Baiter		Baiter, baiteador	
Banner	(no existe)	Baneador	
Buffer		-	
Builder		Builder	

INGLÉS - ACCIÓN	ESPAÑOL	-
	ACCIÓN	
Backing	Backeo	
Baitting	Baitting, baiteo	
Banning	Banning, baneo	
Buffing	Bufo/bufo	
Building	Buildeo	

Carrier	Carrier, carrilero, carrileador
Ccer	Ccer, ceceador
Counter	Counter
Deleter	Deleter, deleteador
Dpser	Dpser
Farmer	Farmer, farmeador
Feeder	Feeder, feedeador
Focuser	Focuseador
Ganker	Ganker, gankeador
Harasser	Harasser, harasseador
Jungler	Jungler, jungleador
Killer	Killer, killeador
Lasthitter	Lasthitter, lasthiteador
Muter	Muter, muteador
Nerfer	-
Picker	-
Poker	Pokeador
Pusher	Pusher, pusheador
Rusher	Rusher
Stunner	Stuner, stuneador
Supporter	Supporter, supporteador
Tanker	Tanker, tankeador
Targeter	-
Timmer	Timer
Zoner	Zoner, zoneador

Tabla 7 – Uso de sufijos agente

Carrying	Carrileo
Ccing	Ceceo
Countering	Counteo
Deleting	Deleteo
Dpsing	-
Farming	Farming, farmeo
Feeding	Feeding, feedeo
Focusing	Focuseo
Ganking	Ganking, gankeo
Harassing	Harassing, haraseo
Jungling	Jungling, jungleo
Killing	-
Lasthitting	Lasthitting, lasthiteo
Muting	Muteo
Nerfing	Nerfeo
Picking	Pickeo
Poking	Poking, pokeo
Pushing	Pushing, pusheo
Rushing	Rusheo
Stunning	Stuneo
Supporting	Supporting, supporteo
Tanking	Tanking, tankeo
Targetting	Targeteo
Timming	Timming, timeo
Zonning	Zonning, zoneo

Tabla 8 – Uso de sufijos de acción

En el caso de los sustantivos agente, y siempre teniendo en cuenta que nos referimos al uso en lengua española:

- 17 de los 29 casos (58,6%) presentan el uso de las formas derivadas puras inglesas junto a las formas híbridas en español.

- 5 de los 29 casos (17,3%) presentan el uso exclusivo de derivaciones anglosajonas.
- 3 de los 29 casos (10,3%) presentan el uso exclusivo de derivaciones híbridas.
- 4 de los 29 casos (13,8%) no presentan derivación alguna.

En primer lugar, cabe destacar que en el discurso “gamer” se tiende, mayormente, al uso de formas anglicadas, dando lugar a la friolera de 22 casos (73,3%) en los que estas derivaciones están presentes. En segundo lugar, 20 de los casos (66,6%) presentan derivaciones híbridas. Aun así, se posiciona al sufijo *-er* como aquel que tiene más rendimiento frente a *-dor* y *-ero*. Por último, tenemos 3 casos en los que únicamente se presentan formas híbridas. Observando nuestra base de datos particular, 2 de ellos muestran correspondencia con formas derivadas en *-er* en el discurso en lengua inglesa, aunque estas no se hayan trasladado al español o presenten casos muy reducidos (por tanto, no significativos), lo que nos lleva a pensar que se trata de formas anglicadas aún en periodo de transferencia y asimilación: *focuser* y *poker*. El caso de *banner* ya lo mencionamos anteriormente; nos resulta llamativo que en lengua española se haga uso del agente por medio de *-ador*, mientras que en lengua inglesa no exista como tal, lo que situaría a *baneador* como acuñación anisomórfica.

En el caso de los sustantivos de acción:

- 14 de los 30 casos (46,7%) presentan el uso de las formas derivadas puras inglesas junto a las formas híbridas en español.
- 0 de los 30 casos (0%) presentan el uso exclusivo de derivaciones anglosajonas.
- 14 de los 30 casos (46,7%) presentan el uso exclusivo de derivaciones híbridas.
- 2 de los 30 casos (6,6%) no presentan derivación alguna.

De nuevo, destacamos que en el discurso “gamer” se tiende, mayormente, al uso de formas anglicadas, dando lugar al uso de las mismas en 14 casos (46,7%). A pesar de ello, encontramos una diferencia significativa en comparación con el uso del sufijo *-er*. En primer lugar, el uso exclusivo de derivaciones anglosajonas se ha reducido de un 28,2% a un 0%, mientras que, en segundo lugar, el uso exclusivo de derivaciones híbridas aumenta significativamente de un 8,7% a un 46,7%. Esto quiere decir, a simple vista y en cuanto a uso, que las formas derivadas en *-o* son mucho más productivas en

comparación con aquellas en *-dor/-ero*.

No obstante, también nos suscitan interés los casos que no presentan ninguna derivación en el discurso “gamer” en español. Dado que, tras este análisis, se muestra una clara importancia al denotar una acción antes que un agente, sospechamos que deberían existir otras formas distintas que supliesen esa necesidad. Es por ello que tomamos en consideración, tras no obtener resultados mediante diversas sufijaciones, el posible uso del morfema cero $-\emptyset$ que diera lugar a la forma denominal, pues, tal y como afirma Martín (1985:184), «tenemos, por tanto, que otras veces la lengua opera, en el plano morfológico, por oposición a la existencia de morfema, proporcionando así un término no marcado frente al marcado». Puesto que, para ello, tendríamos que hacer uso de la pragmática en tanto que se debería prestar atención al modo y contexto en el que aparecen, planteamos este tema para futuras investigaciones.

4.2.2.1. *Otros mecanismos de productividad en español*

Tras haber analizado aquellos sufijos que muestran una alta productividad en nuestra lengua, no queremos finalizar esta parte sin hacer mención de aquellos que también participan en la creación de formas híbridas sustantivadas, aunque en menor medida. No se incluyeron en el apartado anterior por esta misma razón. Tratamos, pues, con los sufijos *-miento*, *-ada*, y *-azo*.¹³

a) *-miento*

A pesar de ser catalogado como uno de los sufijos más productivos y que da lugar a un gran número de neologismos, no podemos decir lo mismo en este contexto. Puesto que ya se ha demostrado la capacidad productiva de uno similar, que es *-o*, resultaría un tanto absurdo crear sustantivos con la misma finalidad mediante el uso de un sufijo distinto. Es por ello que, tras una exhaustiva búsqueda, se han encontrado únicamente 4 casos que poseen una variante haciendo uso del mismo: *carrileamiento*, *pusheamiento*, *tanqueamiento*¹⁴ y *zoneamiento*.

b) *-ada*

¹³ Las explicaciones dadas a continuación se basan en la *Nueva Gramática de la Lengua Española* (2010) pp. 104, 105, 109, 110 y 112.

¹⁴ Solo se adhiere a esta grafía. *Tankeamiento* no existe.

Destacamos también este sufijo participial en la formación de sustantivos a partir de verbos de movimiento, acción o apoyo. En la mayor parte de los casos, estas construcciones son propias de los registros informales. Se han encontrado 13 casos donde podemos ver esta variante: *baiteada, carrileada, deleteada, fedeada/feedeada, gankeada, jungleada, nerfeada, pickeada, pusheada, rusheada, estuneada, tankeada/tanqueada* y *zoneada*.

c) *-azo*

Por último, los sustantivos formados con el sufijo *-azo* suelen denotar golpes o acciones bruscas, repentinas o sorpresivas, sea en sentido literal o en alguna de sus extensiones metafóricas. De ahí que encontremos algunos casos como *bufazo/buffazo, focusazo, nerfazo* y *tankazo*. No obstante, si aplicamos en sentido estricto la definición de la Nueva Gramática de la Lengua Española (2010), deberíamos también encontrar casos como *deletazo**, *gankazo**, *harassazo** o *estunazo**, entre otros, aunque no es así.

Hemos de tener en mente que la terminología “gamer” es algo en constante evolución, expuesta a un cambio reiterado por parte de los jugadores. Dado el carácter sincrónico de esta investigación, solamente podemos mostrar parte de esta terminología y su uso a día de hoy. Estos últimos sufijos analizados no presentan un uso significativo, por lo que podríamos denominar a sus respectivas derivaciones neologismos connotativos, es decir, «formaciones de carácter expresivo, debidas a las necesidades subjetivas del individuo, para expresar de una manera original o diferente la realidad» (Alvar Ezquerra, 1999), o, en este caso, un concepto “gamer”.

5. CONCLUSIONES

Tras haber realizado una investigación acerca del origen, la formación y el uso de los términos “gamer” extraídos del corpus, podemos concluir lo siguiente:

Nos situamos ante un tipo de discurso que expresa eventos comunicativos específicos, lo que conlleva, principalmente, el uso de un léxico con esta misma característica. Este léxico se manifiesta en la forma de términos que poseen una especificidad semántica muy alta, dando lugar a la aparición de multitud de palabras cuya significación solo es aplicable en ciertos momentos.

Por un lado, el contexto video-lúdico en el que nos enmarcamos abarca factores en relación al uso de la lengua, tales como la multiculturalidad y la consideración del inglés como idioma base tanto de comunicación como de creación de términos, y en

relación al tipo de videojuego que analizamos, siendo el multijugador en línea aquel que requiere atención y rapidez a la hora de manifestar todo tipo de información. Es por ello que la terminología creada satisface las necesidades del jugador en tanto que le ayudan a comunicarse con individuos de todo el mundo de una manera rápida y eficaz.

Dichos términos, y aplicados, de nuevo, al tipo de videojuego que nos concierne, expresan un contenido que atañe a dos componentes esenciales en este discurso, como son el agente y la acción, siendo este último aquel que suscita más interés en comparación con el primero. Ello se debe al mero hecho de tratar con el contexto lúdico. Cabe destacar que, debido a la especialización semántica de los términos, la sinonimia brilla por su ausencia. No obstante, no descartamos el posible hecho de que existieran equivalencias si abarcásemos multitud de videojuegos, tema que se abre a partir de ahora.

Suponemos que todas las conclusiones extraídas acerca de los métodos de sufijación se aplicarían a cualquier otro término “gamer” por descubrir, siempre y cuando fuese considerado anglicismo en periodo de asimilación y explotación. Continuando por esta línea, asumimos que existe un periodo de tiempo en el cual los nuevos términos se van integrando en el discurso, llegando a un punto en el que la explotación de los mismos es tal alta que se da lugar a nuevas formas derivadas. Esto nos lleva a pensar que el tiempo de vida de estos términos puede ser variable en función de la calidad semántica que posean. No obstante, no es el significado lo que pueda variar, sino la forma, por lo que pensar en mortandad lingüística no resulta productivo.

Por último, cabe mencionar que el español se ve afectado (o beneficiado, según se mire) en tanto que las formas anglosajonas se integran en el discurso de forma destacable, dando lugar a una enorme posibilidad de derivación y aparición de formas híbridas. Es por ello que nos preguntamos si el discurso “gamer” se puede considerar una de las lenguas especializadas con mayor influencia por parte de la lengua inglesa. No obstante, se deberían estudiar otras ramas de la lingüística para poder verificarlo.

6.1. FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Como ya hemos adelantado, el discurso “gamer” ofrece muchas posibilidades en cuanto a investigación se refiere. Este trabajo concierne una mínima parte del léxico total al que nos enfrentamos, por lo que nos proponemos continuar en esta línea en el futuro.

Por otro lado, los estudios sociolingüísticos en relación al uso de formas y frecuencia de términos tendrían una muy buena acogida en tanto que podrían resolver incógnitas en el ámbito del lenguaje juvenil/informático. Incluso se podrían aplicar a los temas relacionados con la adquisición del inglés como L2 dado que los videojuegos, en general, se pueden considerar como una gran fuente de aprendizaje de esta lengua en su carácter puramente comunicativo.

Por último, podría considerarse productiva la creación de un diccionario “gamer” que recogiera no solamente los términos usados en este contexto y sus respectivas definiciones, sino las diversas formas de acogida y pronunciación en función de las variedades de la lengua española y la edad de los jugadores, grado de aclimatación a la ortografía española, grado de funcionalidad de los mismos, etc.

Referencias

- Alba, O. (2007). *Integración fonética y morfológica de los préstamos: datos del léxico dominicano del béisbol*. En línea <http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-48832007000200008&lng=en&nrm=iso&tlng=es> [Fecha de consulta: 06/06/2015]
- Alvar, M. (1999). “El neologismo: caracterización, formación y aceptabilidad”, en *V Jornadas de Metodología y Didáctica de la Lengua Española: el neologismo* (coords. Jesús Terrón González, J. M. González Calvo y M.L. Montero Curiel), pp. 39-66.
- Cabré, M. T. (1999). *La terminología. Representación y comunicación: elementos para una teoría de base comunicativa y otros artículos*. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra.
- Cardero, A. M. (2003). *Terminología y procesamiento*. México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán.
- Crystal, D. (2005). *La revolución del lenguaje*. Madrid: Alianza Editorial.
- Gómez, J. (2000). *Anglicismos léxicos en el español coloquial: análisis semántico de los anglicismos y sus equivalentes españoles en el corpus de lengua hablada*. Cádiz: Universidad de Cádiz.
- Guerrero, G. (1995). *Neologismos en el español actual*. Madrid: Arco Libros.
- Hope, T. (1971). *Lexical Borrowing in the Romance Languages: a critical Study of Italianisms in French and Gallicisms in Italian from 1100 to 1900*. Oxford: Basil Blackwell.
- Lass, R. (2000). *The Cambridge History of the English Language Volume 3: 1476–1776*. Reino Unido: Cambridge University Press.
- Lázaro, F. (2000). “La derivación apreciativa”, en REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Gramática descriptiva de la lengua española*. Tercera edición. Madrid: Espasa, pp. 4645-4682.
- Martín, M. I. (1985). “¿Morfema cero?”, en *Anuario de estudios filológicos Vol. 8*, pp. 181-189. En línea <<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=58566>> [Fecha de consulta 08/06/2015]
- Morales, L. (2014). *David Crystal y La revolución del lenguaje: una breve reflexión en el ámbito del lenguaje en el videojuego cooperativo*. En línea <<http://www.zehngames.com/investigacion/david-crystal-y-la-revolucion-del-lenguaje/>> [Fecha de consulta: 06/05/2015]
- Páramo, F. (2003). *Anglicismos léxicos en traducciones Inglés-Español 1750-1800*. León: Universidad de León, secretariado de publicaciones y medios audiovisuales.
- Plag, I. (2005). “Productivity”, en Keith Brown (ed.), *Encyclopedia of Language and Linguistics*, Second Edition, Vol. 10. Oxford: Elsevier, pp. 121-128.

- Portolés, J. (2000). "La interfijación". En REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Gramática descriptiva de la lengua española*. Tercera edición. Madrid: Espasa, pp. 5041-5073.
- Pratt, C. (1980). *El anglicismo en el español peninsular contemporáneo*. Madrid: Gredos.
- Romero, M. (2010). *Estudio léxico-semántico de los anglicismos verbales en el español normativo*. Tesis doctoral. Instituto Universitario de Investigación Ortega y Gasset/ Universidad Complutense de Madrid. Madrid.
- Sánchez, F. J. (2009). *El léxico religioso en los diccionarios de la Real Academia Española. Estudio diacrónico*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Serrano-Dolader, D. (2000). "La derivación verbal y la parasíntesis". En REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Gramática descriptiva de la lengua española*. Tercera edición. Madrid: Espasa, pp. 4683-4755.
- Van Dijk, T. A. (2008). *Discourse and context: a sociolinguistic approach*. Reino Unido: Cambridge University Press.
- Yoza, N. M. (2013). *Préstamos de ítemes léxicos del inglés al castellano: formación de neologismos en -ear*. Tesis de licenciatura, Facultad de Letras y Ciencias Humanas. Lima. En línea <http://www.academia.edu/5913400/Tesis_Licenciatura-Pr%C3%A9stamos_de_%C3%ADtemes_1%C3%A9xicos_del_ingl%C3%A9s_al_castellano_formaci%C3%B3n_de_neologismos_en_-ear> [Fecha de consulta: 05/06/2015]

Diccionarios y repertorios de Internet:

- Cambridge Dictionaries Online [en línea] <<http://dictionary.cambridge.org/es>>
- DRAE, Diccionario de la Real Academia Española, 23ª edición [en línea] <<http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>>
- DRAE, Diccionario Panhispánico de Dudas (2005) [en línea] <<http://www.rae.es/recursos/diccionarios/dpd>>
- GamerDic. Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer [en línea] <<http://www.gamerdic.es/>>
- Merriam-Webster Dictionary [en línea] <<http://www.merriam-webster.com/>>
- Real Academia Española (2010). *Nueva gramática de la lengua española. Manual*, Madrid, Espasa Libros.
- WordReference [en línea] <<http://www.wordreference.com/es/>>