



RAEL: Revista Electrónica de Lingüística Aplicada

Vol./Núm.: 23/1
Enero-diciembre 2024
Páginas: 55-75
Artículo recibido: 04/07/2024
Artículo aceptado: 21/11/2024
Artículo publicado: 31/01/2025
Url: <https://rael.aesla.org.es/index.php/RAEL/article/view/636>
DOI: <https://doi.org/10.58859/rael.v23i1.636>

Anglicismos y creación léxica en el discurso de *gamers* españoles: el caso de *Valorant*

Anglicisms and lexical creation in the discourse of Spanish gamers: the case of *Valorant*

ELENA FERNÁNDEZ DE MOLINA ORTÉS
UNIVERSIDAD DE GRANADA

Los videojuegos online han creado, en los últimos años, un espacio lingüístico en el que jugadores profesionales y aficionados están generando un sociolecto nuevo con rasgos propios. En este nuevo contexto comunicativo, el léxico tiene una gran relevancia y, en muchos casos, se puede considerar como una marca de identidad. El objetivo de este trabajo es comprobar las lexías que utilizan estos usuarios y conocer cuál es la influencia del inglés en sus interacciones. Para ello, hemos elaborado un corpus oral a partir del análisis del discurso de cuatro jugadores y comentaristas del videojuego *Valorant*. Se han recopilado más de 900 variantes léxicas y se han clasificado los términos según el tipo de anglicismo. En nuestros resultados hemos comprobado que los anglicismos no adaptados (*kill*, *spot*) tienen una gran presencia en el corpus. También hemos registrado una alta frecuencia de derivados híbridos como *killlear*; (*e*)*spotear* que revelan, sin duda, una gran productividad de los anglicismos en este nuevo contexto comunicativo.

Palabras clave: *pragmática; videojuego; neologismo; anglicismo; léxico; Valorant*

In recent years, online video games have created a linguistic space in which professional and amateur players are generating a new sociolect with their own characteristics. In this new communicative context, the lexicon has a significant relevance, and, in many contexts, it can be considered as a mark of identity. The aim of this work is to check which lexical items these users use and to check the influence of English in their interactions. To this end, we have compiled an oral corpus based on the analysis of the discourse of four players of the video game *Valorant*. We collected more than 900 lexical variants and classified the terms according to the type of Anglicism. In our results we found that non-adapted anglicisms (*kill*, *spot*) have a high presence in the corpus. We have also recorded a high frequency of hybrid words such as *killlear*; (*e*)*spotear*, which undoubtedly reveal a high productivity of Anglicisms in this new communicative context.

Keywords: *pragmatic; videogame; neologism; anglicism; lexicon; Valorant*

1. INTRODUCCIÓN

El estudio de los anglicismos en español tiene una larga tradición. A partir del siglo XIX, y sobre todo desde el siglo XX, palabras y expresiones procedentes de la lengua inglesa comenzaron a introducirse en español desde el inglés británico (Torrebadella-Flix y Nomdedeu-Rull, 2013) aunque, sin duda, la importancia política y económica de EE. UU. y su indudable influencia en espacios culturales como la música, el cine, la moda o la publicidad favorecieron la expansión del inglés en nuestra lengua (Medina-López, 2004; Rodríguez-González, 2023). Posteriormente, con la llegada de internet hace tres décadas, las sociedades se interconectaron y los anglicismos se expandieron con más fuerza, también, en otros ámbitos. Generalmente, los hablantes toman estas nuevas voces procedentes del inglés desde un punto de vista estratégico, según la necesidad que tenga su lengua para hacer referencia a nuevas realidades y, también, estilístico, utilizando una lengua emisora que goza de un prestigio lingüístico mundial en ciertos contextos.

La comunicación *online* y las tendencias que desde las redes sociales y las plataformas de contenido llegan diariamente a los usuarios de internet influyen directamente en la adquisición y en el uso de nuevos términos procedentes del inglés en nuestra época. De hecho, son abundantes los trabajos que demuestran estas nuevas lexías en distintos ámbitos como la prensa y otros medios de comunicación (Balteiro y Campos, 2012; Estornell-Pons, 2012; Rodríguez-Medina, 2021; Tejedor-Martínez, 2021; Vázquez-Amador, 2018, Bernal y Freixa, 2023), la publicidad (van Hooft, 2006; García-Morales et al., 2016), las redes sociales (Rodríguez-Medina, 2022), el cine (Giménez-Folqués, 2022), la música (Gómez-Capuz, 2023) o en contextos de comunicación específicos como el deporte (Rodríguez-González, 2012; Rodríguez-Medina, 2014; Contreras, 2018; Castañón y Rodríguez-González, 2023), la economía (Medina-López, 2021; Hoyos, 2023), la medicina (Roig y Roig, 2023), la política (Crespo-Fernández, 2023) o la informática (Cabanillas et al., 2007; Pano-Alaman, 2007; Luján-García y Bolaños-Medina, 2014).

En este trabajo queremos ampliar el estudio de los anglicismos en español en otro sector en el que el inglés está, indudablemente, muy presente: los videojuegos. Estas plataformas de entretenimiento fueron popularizadas en los años 90 y, a lo largo de los años, esta forma de ocio se ha reinventado significativamente. Aunque en sus inicios la relación entre el videojuego y el jugador era directa e individual, desde finales del siglo XX y, sobre todo, en el siglo XXI, la diversión con los videojuegos es distinta: el acceso a internet ha supuesto un cambio radical en la forma de entretenimiento, porque desde ese momento los jugadores pueden crear partidas con desconocidos de todo el mundo. Esto ha facilitado, sin duda, la creación de una nueva manera de relacionarse jugando (Lafrance, 2003; Revuelta-Domínguez y Bernabé, 2012); asimismo, también se ha observado un nuevo método de intercambio lingüístico entre los jugadores.

En las siguientes líneas, a partir de los conceptos de neologismo y creación léxica, y también partiendo de los trabajos realizados hasta la actualidad sobre el uso de anglicismos en los videojuegos (Morales Ariza, 2015; Fernández de Molina, 2020), presentamos los resultados de un análisis sobre léxico y expresiones específicas de algunos jugadores online en el videojuego *Valorant*. En esta investigación se ampliará el corpus presentado por Fernández de Molina (2020), en donde se analizaron otros videojuegos como *League of Legends (LoL)* (a partir de ahora) y *Fortnite*. Como novedad, estos corpus –el de Fernández de Molina (2020) y el que presentamos en este trabajo– se han obtenido a partir de muestras orales de jugadores españoles que cuentan con bastantes seguidores en sus canales de *streaming*. Esto nos permite analizar el uso espontáneo de los anglicismos, a diferencia de lo que ocurre, por ejemplo, en corpus escritos, creados generalmente mediante la recopilación de las conversaciones en foros en las que los jugadores o los aficionados pueden consultar los términos que deben usar, o, por ejemplo, las expresiones más relacionadas con el juego.

Por lo tanto, con estos nuevos datos podemos comprobar qué préstamos utilizan los jugadores y cuáles son las estrategias más frecuentes para la elección de neologismos en *Valorant* y, de forma contrastiva, también en *LoL* y *Fortnite*. Teniendo en cuenta que, tal y como se ha demostrado en trabajos anteriores (Morales Ariza, 2015; Fernández de Molina, 2020), existe una variación creciente en este ámbito, consideramos que en este análisis la frecuencia de uso de anglicismos habrá aumentado y que, además, algunos términos se usarán con una mayor productividad y funcionalidad que en los estudios previos.

2. LOS ANGLICISMOS EN ESPAÑOL: NEOLOGIZACIÓN Y CREACIÓN LÉXICA

Generalmente, el concepto de anglicismo se refiere a una variante importada, procedente del inglés, que se utiliza en una lengua extranjera (en este caso, el español). Así se define, por ejemplo, en el *Diccionario de la Lengua Española (DLE)* en su edición de 2014: “1. Giro o modo de hablar propio de la lengua inglesa. 2. Vocablo o giro de la lengua inglesa empleado por otra. 3. Empleo de vocablos o giros ingleses en distintos idiomas”. Sin embargo, existen definiciones y propuestas más elaboradas y específicas sobre el término. Pratt (1980: 115) lo define como un “elemento lingüístico, o grupo de los mismos, que se emplea en castellano peninsular contemporáneo y que tiene como étimo inmediato un modelo inglés”; por su parte, López-Morales (1987: 303) utiliza también el origen del término y su forma de inclusión al español: “aquellas [palabras] que proceden de otras lenguas, pero que han entrado al español a través del inglés”. Utilizando como referencia estas definiciones, podríamos decir que un anglicismo es una variante procedente del inglés que se ha implantado en el español. No obstante, el origen de estas unidades puede ser directamente la lengua inglesa, pero también podemos encontrar variantes de otras lenguas que han sido importadas a través del inglés al español como, por ejemplo, “iceberg”, de origen holandés. Asimismo, en esta definición habría que incluir el componente cultural del anglicismo dado que, como todo préstamo, estas unidades proceden de relaciones culturales, económicas y políticas entre los hablantes (Sala, 1988; Stone, 1957). Se necesitaría, por lo tanto, una definición más amplia de anglicismo, como la propuesta por Gottlieb (2005: 163, a partir de Rodríguez-González, 2023: 45), que lo define como “cualquier rasgo individual o sistémico de una lengua adaptado o adoptado del inglés, o inspirado o potenciado por modelos ingleses, empleado en la comunicación interlingüística en una lengua distinta del inglés”¹.

Teniendo en cuenta que el anglicismo se introduce en una lengua como una palabra nueva independientemente de su forma más o menos patente o adaptada en el sistema del español estas nuevas voces se incluyen mediante un proceso neológico y de creación léxica (Díaz-Hormigo y Vega-Moreno, 2018; Fernández de Molina (2020). De hecho, cuando una palabra se exporta al español son necesarias varias etapas de conformación y de integración de esa voz. Siguiendo a autores como Gómez-Capuz (2005), se pueden establecer tres fases: la primera, la creación léxica o su transferencia, en donde la nueva voz llega a la lengua y se utiliza, sobre todo, en ámbitos específicos; la segunda, la asimilación de la palabra y su acomodación, en la que se comienza a generalizar su uso y se extiende por contextos lingüísticos distintos; por último, la tercera y última fase sería la de explotación, en donde la palabra se incluye en el vocabulario de la lengua receptora en cualquier ámbito y es reconocida como propia de la lengua. En la primera fase el anglicismo se encuentra en un proceso de “creación léxica”, dado que esta palabra se exporta a la lengua receptora y se comienza a usar en ámbitos específicos. Posteriormente, tras

¹ La traducción es propia. La referencia original es: “any individual or systemic language feature adapted or adopted from English, or inspired or boosted by English models, used in intralingual communication in a language other than English.”

la asimilación del término, se realiza un proceso de “creación neológica” en donde el anglicismo se incluye en la nueva lengua y los hablantes crean nuevas lexías utilizando, por ejemplo, procedimientos de formación de palabras (Vega-Moreno, 2022).

La transición de una fase a otra se debe, principalmente, a la difusión del anglicismo. En la actualidad, las plataformas de información y de ocio *online* son muy productivas para la propagación de estas nuevas voces y, sin duda, los videojuegos y su expansión mundial son un foco de creaciones léxicas y neológicas. En el apartado 4.5 se realiza una descripción de cómo los jugadores asimilan y usan estos términos y qué funcionalidad tienen los anglicismos en estos contextos comunicativos.

2.1. La creación léxica y neológica en el sociolecto *gamer*

Actualmente, los videojuegos online constituyen un espacio de entretenimiento integrado por jugadores de todas las edades; además, desde finales del siglo XX han generado nuevos perfiles sociales y nuevos tipos de entretenimiento. En este entorno virtual podemos diferenciar, desde un punto de vista general, dos tipos jugadores: el profesional y el aficionado.

En el primer grupo se incluyen los jugadores que se dedican profesionalmente a los videojuegos, bien porque individualmente han tenido un gran impacto en un videojuego concreto y pueden ganar dinero con su actividad, bien porque forman parte de un equipo de eSports (deportes electrónicos) y se dedican a jugar internacionalmente en un contexto profesional. Estos jugadores exponen públicamente sus partidas en canales como *Youtube* o *Twitch* y generalmente cuentan con un gran número de visualizaciones. Asimismo, en este entorno online los jugadores profesionales suelen realizar partidas de forma síncrona con jugadores nacionales e internacionales.

Por su parte, los seguidores generalmente son jugadores, pero también son receptores “pasivos” de los profesionales; reciben informaciones sobre el juego y adquieren nuevas habilidades para desarrollar posteriormente su actividad como jugadores. En este caso, la relación es, sobre todo, asíncrona (excepto en los directos que realizan los profesionales).

En este espacio se produce una interacción entre el jugador profesional y los aficionados. Desde un punto de vista lingüístico, la experiencia del profesional y su comunicación con otros jugadores profesionales internacionales propician la creación de un nuevo estilo lingüístico de los videojuegos. Concretamente, uno de los aspectos en donde más se observa este estilo es en el uso de un léxico específico: los jugadores profesionales crean un sociolecto, porque usan términos y expresiones asociados a ese contexto comunicativo y sus seguidores adoptan y aprenden los rasgos lingüísticos del mismo. De hecho, y como se ha observado en algunos estudios sobre neologismos creados en los videojuegos en español (Morales Ariza, 2015; Fernández de Molina, 2020), durante las partidas es común utilizar el español como lengua de comunicación, pero, en muchos casos, también se utilizan palabras de origen inglés relacionadas con características de personajes o acciones que se realizan en el juego. Estas estrategias lingüísticas, que cada vez son más usadas por los *gamers* y que, además, están asociadas a las generaciones más jóvenes (Balteiro, 2019), están generando un nuevo tipo de comunicación que está a medio camino entre la variedad coloquial y los tecnicismos.

En ese ámbito, los jugadores profesionales y los jugadores aficionados utilizan una variedad koinética compartida por la comunidad en donde, además de usar la lengua nativa —en nuestro caso, el español— se elige una lengua franca: el inglés². Un ejemplo representativo de esta variedad se refleja en la selección léxica de los jugadores. En las últimas investigaciones realizadas sobre este tema (Morales-Ariza, 2015; Fernández de Molina, 2020) se ha observado

² Los jugadores no son bilingües generalmente; sin embargo, en algunas investigaciones los propios usuarios confirman que las interacciones *online* han beneficiado su aprendizaje del inglés. Así lo ha comprobado Salas Quinteros (2020), quien observó que los usuarios que fueron encuestados creían que los videojuegos habían ayudado a generar nuevas habilidades lingüísticas, sobre todo en contextos informales y en la comunicación fluida.

que, efectivamente, durante la interacción entre los jugadores es habitual encontrar préstamos directos no adaptados al español como, por ejemplo, *flash*, *kill*, *gamer*. Asimismo, la influencia del inglés queda patente, también, en variantes adaptadas que se crean mediante un proceso de hibridación entre las dos lenguas (*flashear*, *killlear*), sobre todo a partir de un lexema inglés y un método de formación de palabras en español por derivación, sobre todo verbal, con el sufijo *-ar* o *-ear*: Así lo pudo comprobar, por ejemplo, Fernández de Molina (2020), que recopila términos creados mediante esa combinación: “lutear”, “rushear”, “farmear”, “killlear”, “trolelear”, “banear”. Asimismo, en el trabajo la autora observa una alta productividad de estos derivados híbridos, porque su uso no se realiza exclusivamente con infinitivos; también se pueden encontrar algunas formas no personales (“luteado”, “farmeando”) y formas verbales conjugadas (“pulee”, “tilgüeen”).

En los ejemplos de derivación nominal, el trabajo de Fernández de Molina (2020) recopila nuevas palabras con el sufijo *-(e)o* (“luteo”, “farmeo”); Morales-Ariza (2015), por su parte, también incluye el uso del sufijo *-er* (“gamer”, “farmer”, “pusher”) y *-or* (“pusheador”, “pokeador”, “zoneador”) como formas agentivas. Por último, en el análisis de *LoL* y *Fortnite* también se recopilaron algunas formas de derivación por sufijación en adjetivos, como “esnipazo”, para definir que el jugador realiza “un disparo muy bueno”. Además, en ocasiones también se usa un intensificador, en expresiones como “está muy luteado”, “voy mega fedeadado” o “súper tilteado”. En estos casos, la hibridación es doble: el intensificador es español (*muy*, *súper*, *mega*), la base léxica es inglesa (*loot*, *feed*, *tilt*) y la derivación se hace mediante un sufijo de participio (*-ado*).

Los estudios sobre el léxico de los *gamers* españoles, por lo tanto, revelan resultados representativos: en su interacción online utilizan anglicismos con frecuencia, sobre todo préstamos sin modificar. A partir de estas palabras, de hecho, crean nuevas formas híbridas, en donde se observa la gran productividad de los anglicismos como parte de la forma de hablar de estas comunidades.

3. CORPUS Y METODOLOGÍA

Para realizar esta investigación se ha elaborado un corpus oral a partir de las intervenciones de cuatro jugadores del videojuego *Valorant*, un juego de disparos en primera persona (*hero shooter*) en formato de multijugador. Fue presentado oficialmente por la compañía Riot Games (también productora de *League of Legends*) en junio de 2020. *Valorant* se desarrolla en distintos mapas en los que se llevan a cabo las batallas entre los participantes. En el inicio de cada partida, los jugadores eligen un bando: atacantes o defensores. Los primeros tienen que detonar la *spike* (una bomba), y los segundos deben desactivarla, defendiendo el terreno de los atacantes. En cada ronda, el equipo vencedor gana 1 punto, y el primer equipo que gana 13 rondas gana la partida.

Además de la posibilidad de jugar en primera persona y en grupo (características que comparte con *Counter Strike*, por ejemplo), *Valorant* ofrece varios agentes o personajes que tienen distintas habilidades: duelistas (Jett, Raze, Neon, Phoenix, Reyna), iniciadores (Breach, Sova, Skye), controladores (Omen, Brimstone, Viper, Skye) y centinelas (Sage, Chamber, Cypher). Asimismo, para la lucha los personajes tienen un arsenal bastante completo: armas de mano, fusiles y subfusiles, escopetas, rifles, armas pesadas o navajas.

Desde el año de su lanzamiento, *Valorant* ha alcanzado un gran número de usuarios. Según los datos de *Active Player*, en septiembre de 2022 contaba con más de 20 millones de jugadores activos y casi 120 millones de seguidores en *Twitch*. Al igual que en otros juegos, en *Valorant* participan equipos de jugadores profesionales (como los e-Sports) que compiten en convocatorias internacionales.

3.1. Datos del corpus

El corpus oral que se ha utilizado en esta investigación ha sido elaborado a partir de la transcripción y el análisis de 3,40 horas de grabación (204,53 minutos). En total, han sido recopiladas 23653 palabras (*Tabla 1*):

*Tabla 1: Jugadores de Valorant. Descripción del corpus con duración y número de palabras analizadas*³

	Videos (N)	Minutos totales	Palabras totales
Black Valorant	7	53,3	6900
Hitbox	6	54,64	5232
Mixwell	3	50,24	8367
TheGrefg	2	50,24	3154
Totales	18	204,53	23653

Para elaborar el corpus se seleccionaron cuatro jugadores de *Valorant*: Black Valorant, Hitbox, Mixwell y TheGrefg. Son jugadores profesionales con una gran presencia en *Youtube* y *Twitch*, y suelen compartir sus partidas en estas plataformas. Para realizar este trabajo se seleccionaron intervenciones en las que estos jugadores comentan sus propias partidas y las de otros jugadores. En los vídeos se describen, por ejemplo, estrategias del juego y, también, se realizan recomendaciones para que los usuarios aprendan a jugar o para que se especialicen en habilidades de algunos personajes (ver enlaces en el apartado 7). Para crear el corpus se optó por seleccionar este tipo de vídeos porque son los contextos en donde se pueden recopilar más muestras orales: generalmente, cuando los jugadores están en una competición, suelen estar concentrados y no se producen conversaciones abiertas.

Las muestras orales fueron elegidas al azar y se recopilaron durante los meses de julio y agosto de 2022. Generalmente, la duración de los vídeos de todos los integrantes del corpus es similar, pues oscila entre 7 y 12 minutos; no obstante, también se eligió una intervención de Mixwell con una duración de 14 minutos. Aunque es un tiempo un poco más elevado, se analizaron todos los minutos de grabación para no eliminar alguna parte que, posteriormente, pudiera ser relevante.

3.2. Clasificación de los anglicismos para el análisis del corpus

En este trabajo utilizaremos la clasificación de anglicismos propuesta por Pulcini, Furiassi y Rodríguez-González (2012) para poder contrastar este nuevo corpus con trabajos anteriores de Fernández de Molina (2020).

Los autores realizan una distribución de los anglicismos en dos grandes grupos: préstamos directos o préstamos indirectos. En los primeros, la lexía se adapta a la lengua receptora, pero en su representación (escrita y oral) existen evidencias de su origen inglés (*spoiler*, *streamer*). En los préstamos indirectos, sin embargo, la palabra se adapta completamente a la lengua receptora, y su origen pasa inadvertido (*baloncesto*, *implementar*).

Por una parte, en los directos, los autores establecen tres tipos de préstamos: los préstamos (adaptados y no adaptados), los falsos préstamos y las formaciones híbridas. A continuación, se utilizarán ejemplos del corpus para describir cada tipo.

³ En el siguiente enlace se puede acceder a los vídeos utilizados para la creación del corpus: https://docs.google.com/document/d/16RkQy3ke0ZK7nL_t0RFtGsmjxGDap0q-HJ3O413ofww/edit?usp=sharing

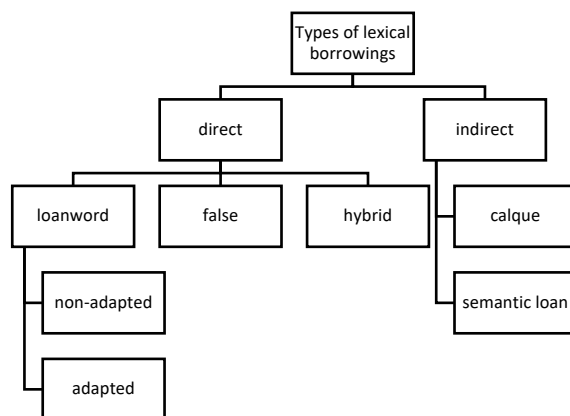


Figura 1: Clasificación de los tipos de préstamos a partir de la propuesta de Pulcini et al. (2012:6).

Comenzamos analizando los préstamos no adaptados, que conservan la forma de la lengua inglesa y no se asimilan a la lengua receptora, en nuestro caso, el español. Así se observa en los ejemplos (1) y (2), con las variantes *flash*, *arrow* o *fake* o en (3), donde TheGrefg no adapta el anglicismo al español, con una pronunciación como ['timĩŋg], sino que usa ['tamiŋ].

- 1) Soak se lleva dos *kills* si no me equivoco porque es que no te lo esperas en esa posición o sea la jugó muy bien el ruso. Vale, vamos a ver aquí en *bind*, lanza *flash* (BlackValorant, 26/07/2022)
- 2) sabes que te ha estado anclando esto, sabe que estás a la derecha, ha tirado la *arrow*, puede hacer un *fake*, puede abusar del tirón y te la juegas (Mixwell, 27/02/2022)
- 3) el portal que ha pillado el Omen es una pedazo de... no puede ser este *timing* (TheGreg, 9/05/2022)

Los préstamos adaptados, sin embargo, conservan algunas características de la lengua nativa, pero se modifican formalmente acomodándose a la lengua receptora.

- 4) Fijaos el movimiento tan inteligente que ha hecho de matar a uno, cambia de spot, y todas las micros han ido en torno a, al *córner*, porque es donde se ha hecho el primer *kill* (Hitboxing, 23/07/2021)
- 5) pero si no recuerdo mal, vais a *flipar* lo que hace Jett (Mixwell, 22/02/2022)
- 6) la verdad es que cómo ha evolucionado el juego desde el principio ¿eh? Está jugando con *kiles*... vaya flecha (Hitboxing, 23/07/2021)
- 7) Never *surrender*, *guys*, ni de coña me creo que hayamos ganado en ataque (TheGrefg, 9/05/2022)

En los ejemplos 4, 5 y 6 se advierten tres variantes adaptadas al español: *córner* (4), *flipar* (5) y *kiles* (6). Otras adaptaciones pueden ser fonéticas, como cuando TheGrefg, en el ejemplo (7), pronuncia [su'reŋder] y no [sə'rendəɪ] (7).

Para finalizar, un préstamo directo híbrido se define generalmente como una combinación de una parte nativa y elementos de la lengua receptora. En nuestro corpus se han observado, sobre todo, nuevas voces creadas a partir de la base inglesa y un método de formación de palabras del español.

- 8) cuando mis dos primeros compañeros mueren, alguien malo intentaría salir a través del humo a intentar *refraguear* a alguien o a intentar pillar a alguien desprevenido (Mixwell, 22/02/2022)

- 9) Dos contra cinco con Faith, vale no parece que haya nadie porque le han (e)*spoteado* (Hitboxking, 30/08/2022)
- 10) es muy inteligente porque siempre suele haber alguien ahí *lurkeando* (BlackValorant, 26/07/2022)

Así se observa, por ejemplo, en *refraguear* (8), que se compone de *frag*, el prefijo *re-* y la marca de infinitivo *-ear*; (e)*spoteado* (9), que se configura con *spott* y la forma de participio *-ado* con una prótesis vocálica *e-* para adaptarla fonética y gráficamente al español (e-spott-(e)-ado)⁴. En (10) encontramos *lurkeando*, un gerundio formado mediante la raíz inglesa *lurk* y la forma de gerundio en español *-ando*.

- 11) encima que es como muy como que le *toxiquean* mucho porque la gente se cree que le están troleando (BlackValorant, 21/04/2022)
- 12) tiene un método muy peculiar dispara con la phantom. Es maravilloso, tío, no *paniquea* (Hitboxking, 21/01/2022)

Por otra parte, en el corpus hemos encontrado también préstamos indirectos. Concretamente, se han observado algunos calcos como *toxiquear* (11) y *paniquear* (12).

- 13) imaginaos ellos intentan entrar. Todo se hace aquí para *plantar* la bomba. Tú abres el one way y empiezas a dispararles mientras están pasando por debajo (Mixwell, 19/06/2020)
- 14) esto es una brutalidad esto lo tienen que *parchear* de alguna manera hay un *lineup* con el cual puedes hacer esto (BlackValorant, 9/05/2022)
- 15) tiene que rotar porque si no se pueden colar por *cocina* por la espalda, porque nadie lo está mirando (Mixwell, 27/02/2022)
- 16) por lo tanto, no hay trampas, la presión de medio al tapar esta zona obliga a tener a alguien mirando *kitchen* (Mixwell, 27/02/2022).

Por último, los préstamos semánticos se producen cuando una palabra de la lengua receptora (el español) se usa con un significado distinto asignado a otra lengua (el inglés). Es lo que hemos observado, por ejemplo, en (13), cuando se dice “plantar una bomba”, procedente de “to plant a bomb”, o en (14), donde se usa *parchear* (14) “poner un parche” (“to patch up”), una variante técnica relacionada con el ámbito de la informática y que ha sido trasladada, también, al contexto de los videojuegos. Asimismo, en este grupo, se han incluido algunas alternancias entre voces del español y el inglés. Uno de los espacios en los que se desarrolla *Valorant* es “la cocina”, un término usual en español. Sin embargo, en el juego original el espacio es “kitchen”, dado su origen inglés. En las intervenciones de jugadores como Mixwell se alterna el uso de la palabra española (16) y la inglesa (17), realizando así una traducción del término inglés a su variante en español.

⁴ Utilizaremos la variante “(e)spotear”, dado que la doble grafía *tt* no es frecuente en español. Siguiendo las recomendaciones de Gutiérrez Ordóñez (2020), representaremos la (e) delante de /s/ cuando el anglicismo comienza con una /s/ líquida, para adaptar el anglicismo a la pronunciación española.

4. RESULTADOS Y ANÁLISIS

4.1. Descripción general del corpus

En el análisis del corpus se han recopilado un total de 982 anglicismos de las intervenciones de cuatro *gamers*; del total de ocurrencias se han analizado y localizado 199 lexías únicas. Por lo tanto, teniendo en cuenta que el total de palabras recopiladas en esta investigación fue de 23653 (ver *Tabla 1*), la frecuencia de anglicismos de este corpus es de un 4,15%. Concretamente, y si analizan las lexías de forma independiente según la clasificación propuesta en este trabajo, en nuestro corpus la mayoría de las variantes léxicas de procedencia inglesa son extranjerismos (861/94%). No obstante, han sido también recopilados préstamos (66/7,2%), calcos (24/2,6%) y préstamos semánticos (31/3,4%).



Gráfico 1: Préstamos directos en el corpus *Valorant* (porcentajes a partir del total de anglicismos)

En cuanto a los préstamos directos, que constituyen una gran parte de nuestro corpus, comprobamos que la mayoría son préstamos no adaptados (706/77,1%) (*lineup, stream, stack, push*) (ver *Gráfico 1*). Esta cifra es interesante, dado que refuerza las conclusiones que se han propuesto en investigaciones anteriores (Morales-Ariza, 2015; Fernández de Molina, 2020): generalmente, los jugadores españoles eligen anglicismos sin modificaciones. El origen de este videojuego y también la proyección internacional que tienen los jugadores son factores que pueden influir en la generalización de voces inglesas. Asimismo, y como se ha observado en otras investigaciones, las variantes híbridas también son comunes (146/15,9%) (*lurkear, bostear, troleear, whifear, whifeada o timear*). En estos ejemplos, los jugadores realizan composiciones constituidas por una base inglesa y un elemento de formación de palabras en español. Por último, aunque con menos frecuencia, en el corpus también han sido recopiladas variantes que, aunque tienen una procedencia inglesa, han sido adaptadas gráfica y/o fonéticamente al español (64/7%) (*radar, máster, rol*). A continuación, se analizarán los tipos de préstamos con una mayor profundidad.

4.2. Préstamos directos (adaptados, no adaptados y derivados híbridos)

Como se indicó en la sección anterior, los préstamos directos son las variantes más usadas por los jugadores de *Valorant*. De hecho, dentro de este gran grupo, los préstamos más frecuentes son no adaptados, es decir, conservan la estructura inglesa en la producción. También podemos encontrar préstamos híbridos y préstamos adaptados, aunque con menos uso.

4.2.1. *Préstamos no adaptados*

La mayoría de los anglicismos de este corpus son préstamos no adaptados (77,1%). Concretamente, en cuanto a las clases de palabras, las lexías pueden ser categorizadas como sustantivos (89,1%) y, esporádicamente, también, como expresiones (3,3%) y adjetivos (2,50%).

Tabla 2: Anglicismos no adaptados con, al menos, 2 ocurrencias

Palabra	Referente /significado	N	Palabra	Referente /significado	N
Jett	Personaje Valorant	44	kitchen	cocina	5
Viper	Personaje Valorant	37	aim	apuntar	5
Flash	deslumbrar	28	fail	error	5
Frenzi	Tipo de pistola	27	Cypher	Personaje Valorant	4
Chamber	Personaje Valorant	26	lobby	zona de espera	4
kill	matar	24	Bind	Mapa Valorant	4
Sage	Personaje Valorant	24	scream	gritar	3
ultimate	Habilidad del juego	20	Omen	Personaje	3
Sova	Personaje Valorant	16	tap	disparo	3
Top	superior	16	dron	dron	3
one way	sentido único	16	stack	Unir jugadores para atacar	3
lineup	alineamiento	15	arrow	flecha	3
clip	clip	14	prefire	Disparo a la pared	3
Orcus	Personaje Valorant	13	immortals	inmortal	3
crosshair placement	Lugar de punto de mira	12	Ascent	Mapa Valorant	3
stream	transmitir	11	Split	Mapa Valorant	2
Site	lugar	11	war	guerra	2
Flick	Jugador de Valorant	9	mode	modo	2
Raze	Personaje Valorant	8	under	debajo	2
Ice	Personaje Valorant	8	shortie	Arma	2
fake	falso	8	Major	Jugador de Valorant	2
retake	recuperar el control	8	container	contenedor	2
ranked	rango alcanzado	8	Ping	latencia de la red	2
smoke	humo	8	teleport	portal	2
tip	consejo	7	flex	flexibilidad en el juego	2
all-in	con todo	7	Striker	Jugador de Valorant	2
spike	Tipo de bomba	6	strafe shooting	disparo de lado	2
operator	Arma	6	game	juego	2
let's go	¡vamos!	5	jump peek	asomarse saltando	2
what?	¿qué?	5	free	libre	2
gamesense	forma de pensar el juego	5	shoulder peek	asomarse "a hurtadillas"	2

En los resultados de la *Tabla 2* podemos comprobar que los anglicismos no adaptados más frecuentes se corresponden con algunos elementos del juego. Por ejemplo, la palabra más usada, *Jett* (44), es un personaje, y también *Sage* (24), *Sova* (16), *Orcus* (13) o *Raze* (8) y *Cypher* (4). Asimismo, los préstamos se usan para denominar las armas, tal y como se observa en *Viper* (37), *Frenzi* (27), *Ultimate* (20) y “ulti”, *Spike* (6), *Arrow* (3) o *Smoke* (8). Los jugadores también se refieren con bastante frecuencia a los mapas y a algunas zonas del juego como *Ice* (8), *Bind* (4) o *Kitchen* (5). Todas estas lexías se usan con su forma y pronunciación inglesa, bien porque no pueden ser traducidas, o bien porque en todas las representaciones del juego (tutoriales, información en la página web, vídeos promocionales etc.) se emplean estas denominaciones.

Sin embargo, existen otras palabras relacionadas con el juego que son utilizadas generalmente como voces no adaptadas y que podrían ser sustituidas por un elemento en español, tal y como veremos en los ejemplos del corpus que se presentarán a continuación.

- 17) te das cuenta de que la *flash* no la lanzas donde crees que va a estar él, sino dónde vas a estar tú (Hitboxking, 26/01/2022)
- 18) pensad en una cosa también que es muy importante y es que los humos de *Viper* si te tira con un *flash de Breach*, por ejemplo, a través de la ventana (...) (Mixwell, 19/06/2020)

La palabra *flash* es una de las más frecuentes. Esta voz también fue recopilada por Fernández de Molina (2020) en el juego *League of Legends* con el mismo sentido: es una habilidad o un instrumento para realizar un destello ante los jugadores contrarios para intentar derrotarlos (así se usa en el ejemplo 17). En *Valorant*, además, se refiere a una habilidad concreta de un personaje, la “flash de Breach” (18). Se trata de un calco procedente del inglés, “Breach flash”, que alude a un tipo de destello muy potente que traspasa paredes y ciega a los adversarios; en este caso, es propio de este personaje, *Breach*.

Ya hemos mencionado, también, la relevancia de la palabra *kill* (ver ejemplos 1 y 4), otra de las lexías que tienen una gran presencia en nuestro corpus (ver tabla 2). Esta variante fue recopilada con anterioridad en el análisis de *Fortnite* y *League of Legends* por Fernández de Molina (2020) y, de hecho, este fue el anglicismo más usado en ambos juegos. La alta frecuencia de *kill* en los corpus es lógica, dado que el objetivo de los tres juegos es matar a adversarios (aunque en distintos escenarios y con distintos objetivos). Parece que, en este caso, como en todos los juegos los usuarios emplean el anglicismo como recurso para hacer referencia a esta acción, esta variante se ha generalizado de forma rápida, y es habitual usar la forma inglesa en estos contextos.

Por otra parte, también podemos organizar otras expresiones por campos léxicos:

- 19) qué locura lo que acaba de Jett, me encanta además el *crosshair placement* que tiene, es que la mecánica de los coreanos es muy buena (Hitboxking, 21/01/2022)
- 20) rompe la flecha mirad la tolerancia que tiene el juego al *strafe shooting* ha disparado la flecha prácticamente moviéndose (Hitboxking, 23/07/2021)
- 21) solo queda la enemiga. Hace el *fake plan* porque si no estaba muerta (BlackValorant, 4/06/2022)
- 22) *Viper* siempre está jugando al *retake*, porque he visto que ha puesto el muro antes del *retake* (Mixwell, 27/02/2022)
- 23) vale tiene un *Sova* en el *site* (...) está apuntando para el *jump peek* (Hitboxking, 26/01/2022)
- 24) esto se llama *shoulder peek*, hago *shoulder peek* en inglés que es como asomar el hombro ¿vale?, en español se hace para ver si el tío te está asomando o no, porque la gente tiene ventaja cuando espera (Mixwell, 15/04/2020)

Así, por ejemplo, en el corpus encontramos variantes que se refieren a la batalla, como *lineup* (14), que es usada con bastante frecuencia. También es interesante el uso de expresiones como *Crosshair placement* (19) o *Strafe shooting* (20) y *Trigger discipline*, que revelan la capacidad léxica de los jugadores: eligen términos complejos en inglés que, además, son específicos del ámbito de la batalla, lo que revela una adaptación lingüística relevante al videojuego. Asimismo, también utilizan variantes para referirse a estrategias como *flick*, *fake* (21), *retake* (22), *jump peek* (23) y *sholder pick* (24).

Asimismo, en la *Tabla 2* se muestran las lexías *top* y *clip*, que fueron incluidas en las ediciones de 2001 y 1993 del Diccionario de la lengua española respectivamente. Asimismo, se han recopilado expresiones como *What*, *What the fuck*, *Let's go*. Estos ejemplos se corresponden con variantes que ya están asimiladas en español, bien porque su inclusión como variantes propias de la lengua receptora se realizó hace tiempo (veinte años, en el caso de las palabras mencionadas anteriormente), o bien porque son expresiones que se usan inconscientemente en contextos comunicativos coloquiales y se generalizan entre los hablantes de la lengua. Finalmente, es necesario hacer referencia a algunos anglicismos no adaptados pero que realmente revelan una tendencia hacia el uso del inglés en estos contextos –ver “préstamos de lujo” en Rodríguez-González (2012, 2005)–. Por ejemplo, Mixwell pronuncia la palabra *inmortal* como [ĩm'mortal] y no [ĩmmor'tal], incluyendo el acento en la segunda sílaba manteniendo, por lo tanto, la variante inglesa.

Por último, se observan sustantivos que son sustituidos por anglicismos como *war*, *mode*, *game*, *free* y que, en realidad, tienen una palabra en español que se puede usar de la misma forma en este tipo de plataformas. La sustitución de estas lexías por préstamos no adaptados supone una transformación y una adaptación total desde el punto de vista léxico a la lengua franca del videojuego, el inglés.

4.2.2. *Préstamos adaptados*

Por otra parte, aunque los préstamos adaptados no tienen una alta frecuencia en el corpus, se han recopilado algunos cambios interesantes. Por una parte, ya veíamos en el apartado metodológico algunos ejemplos de adaptaciones fonéticas como en *surrender* (ver ejemplo 7). Sin embargo, se pueden observar, también, algunos préstamos adaptados ortográficamente y morfológicamente que, de hecho, ya están en el español general como *parchear*, *implementar*, *córner* y *radar*. Estas lexías, por ejemplo, están presentes en el *Diccionario de la Lengua española* desde 1992, en donde es reconocido su origen etimológico (del inglés), pero con adaptaciones a las normas ortográficas y fonéticas del español.

4.2.3. *Derivados híbridos*

En esta sección haremos referencia a las palabras que han sido adaptadas mediante la unión de un elemento del inglés y un método de formación de palabras del español.

Como se puede comprobar en la *Tabla 3*, los préstamos híbridos en *Valorant* se crean mediante procesos de formación verbal, adjetival o nominal en donde se integra una parte de la palabra inglesa, generalmente el lexema, y otra parte de la forma española. Comenzaremos analizando la formación de préstamos híbridos en formas personales y no personales del verbo:

- 25) no puedo encontrar cuatro, tíos... qué bien eso de toda esa ulti para *baitear* y delegar toda la utilidad (BlackValorant, 26/07/2022)
- 26) quién quiere *rolear*, oh my god bro (TheGrefg, 9/05/2022)
- 27) Es el pibe que está encargado de *bustearle* siempre dice que va a picar y *tapear* (BlackValorant, 24/07/2022)
- 28) qué pedazo de *flick*, abajo la pone en la mano porque sabe que la va a *poppear* (Hit-boxking, 21/01/2022)

29) no lo hagas que tiene que *pushear*lo

30) el tema es que, si yo me espero, el veneno se consume, a lo mejor tardan mucho en venir, me *pushean* por la izquierda, y me vende a alguien (Mixwell, 27/02/2022)

Tabla 3: *Palabras híbridas (inglés-español) utilizadas en el corpus*

Variante híbrida	Origen inglés	Traducción al español	Variante híbrida	Origen inglés	Traducción al español
baitear	to bait	Apuntar	holdear	to hold	Mantener
bostear	to boost	Hacer de cebo	lurkear	to lurk	Merodear
fedear	to feed	Alimentar	nerfear	to nerf	Bajar la calidad, reducir características de personajes, armas etc.
callear	to call	Llamar	pickear	to peek	Escoger (un agente al inicio del juego)
cheatear	to cheat	Engañar	pinguear	to ping	Sonar la campana, avisar con un sonido
crouch	to crouch	Agacharse	poppear	popping	Aparecer repentinamente
dashear	to dash	Lanzarse/moverse rápidamente	push	to push	Empujar
defuse	to defuse	Desactivar (la bomba)	ranked	rank	Clasificación
deletear	to delete	Eliminar	rollear	to rol	Elegir un rol
droppear	to drop	Caer, soltar	rush	to rush	Atacar
(e)spotear	to spott	Detectar, vigilar	(e)staquear	to stack	Defensa del personaje con otros jugadores
(e)strafear	to strafe	Desplazarse para evitar bombardeo	shooter	to shoot	Disparar
fail	to fail	Errar	spoilear	to spoil	Estropear, arruinar
flash	to flash	Falsear	tapear	to tap	Explotar
frag, refraguear	frag	Torturar (matar de forma repetida)	tepear	TP (<Teletransport)	Teletransportar
grindear	to grind	Machacar	troleear	to troll	Provocar

En nuestro corpus, este tipo de creaciones léxicas aparecen con una alta frecuencia en infinitivos (23,3%) y se componen de una base inglesa conservada tanto en su forma como en su pronunciación a la que se añade una terminación de infinitivo de la primera conjugación en *-ar/-ear*. Así se puede observar en *bait-ear* (25), *rol-ear* (26), *boost-ear* (27), *pop-ear* (28) o *push-ear* (29). En estos ejemplos, para la formación de palabras se incluye una *-e-* epentética que sirve para unir las dos partes de la palabra (ver también *Tabla 3*).

- 31) porque, aunque me mate Viper, Reyna *tradea* a Viper y los tres que quedan están en *As*⁵ (Mixwell, 27/02/2022)
- 32) dentro del túnel le tiras el muro, le dices que *defuse*, ¿vale? Tu compañero *defusa* y te quedas mirando (Mixwell, 15/04/2022)
- 33) muy bien, este ice es bonito porque además *timea* muy bien (Hitboxking, 30/08/2020)
- 34) ¿Os acordáis cuando *stremeaba*, que me iba a 10 fps? (TheGrefg, 9/05/2022)

Asimismo, es interesante observar que el anglicismo híbrido se utiliza, cada vez más, en el contexto comunicativo de los videojuegos. Por ejemplo, en el enunciado (31) observamos un anglicismo híbrido, *tradea*, que procede del término inglés *to trade*, “intercambiar”. Con este uso Mixwell describe que, en esa jugada, Viper quiere matar a su personaje “haciéndole daño”; pero su personaje “le devuelve a Viper ese daño” y lo intercambia. Como se puede comprobar en este enunciado, el jugador incluye cuatro neologismos de una forma natural: tres préstamos directos (*Viper*, *Reyna* y *As*), y también un verbo en forma personal (*tradea*) creado mediante una derivación híbrida para hacer referencia a una acción entre los personajes.

Estas tendencias pueden ser comprobadas también en las variantes *defuse* y *defusa* (32), que Mixwell usa para la tercera persona del singular. Otro ejemplo que, además, se constituye como préstamo híbrido tanto gramatical como fonético es la variante “*timea*” (33). Hitboxking dice [tai'mea] y no [ti'mea], es decir, utiliza la formación de palabras española conjugando la tercera persona del singular (del híbrido *timear*), pero conserva la pronunciación inglesa. Por último, en (34) comprobamos la creación de un nuevo verbo mediante una composición híbrida en pretérito, (*e*)*stremeaba*, una formación que no es tan habitual en los videojuegos, dado que en este caso no se trata de una descripción del videojuego en sí mismo, pero interesante desde el punto de vista estructural.

Por otra parte, aunque con una frecuencia menor, también se han recopilado participios (15,1%) y gerundios (9,6%) híbridos inglés-español en el corpus.

- 35) Vale, bien (*e*)*spoteado* con la E, además con la E y tira con el *ulti*... yo prácticamente (*e*)*spoteaba* todo el *site* (Hitboxking, 26/07/2022)
- 36) El chaval está marcado, ya que el chamber está *nerfeado*. (TheGrefg, 9/05/2022)
- 37) ahí tenía que haberlo *holdeado* muy bien porque realmente quería haber jugado un poquito más safe, un dos contra uno (Hitboxking, 10/07/2022)
- 38) Se piensan que es él, como la jugada de G2 solo *baiteando* con el agente correcto han hecho pensar te queda el otro *site* (BlackValorant, 26/07/2022)
- 39) de verdad, que *faileando* hasta en los puntos del *Valorant* (TheGrefg, 9/05/2022)
- 40) Lo han hecho en dos rondas seguidas. Les pido que jueguen más lento para que el muro se vaya a caer y que no estén *estaqueándola* (Mixwell, 27/02/2022)

Los participios se utilizan para describir habilidades y estrategias de los jugadores. Por ejemplo, (*e*)*spoteado* (35) se emplea para referirse a un apoyo de un jugador a su compañero. En (36) se recoge la expresión “estar nerfeado” para comentar que Chamber ha perdido una habilidad. Por otra parte, en (37) Hitboxking utiliza “haberlo holdeado” para decir que un personaje debería haber realizado un ataque sigiloso para hacer una lucha más segura.

Asimismo, en el corpus también hemos recogido algunos gerundios que expresan acciones de los jugadores, por ejemplo, *baiteando* (38), con el sentido apuntar; *faileando*, un gerundio que indica una estrategia en la batalla (ver *Tabla 3*) o (*e*)*staqueándola* (40), donde Mixwell explica que algunos jugadores apoyan a otro personaje para que no pierdan la partida.

⁵ “As” procede de la expresión “Aim down Sight”, que se refiere a la acción de apuntar la mirada hacia abajo. Los jugadores utilizan esta expresión cuando un equipo mata a todos sus enemigos.

4.2.4. Análisis del uso y la productividad de nuevas palabras en el sociolecto *gamer*

En las secciones anteriores se ha podido corroborar que, en contextos comunicativos como los videojuegos online, el uso de neologismos es bastante frecuente, funcional y diverso. De hecho, el 22,9% de los datos de nuestro corpus procede de la combinación o adaptación de variantes inglesas al español. Estas lexías pueden ser consideradas neologismos porque cumplen con los criterios de neologicidad (Lavale-Ortiz, 2019, 2020; Díaz-Hormigo y Vega-Moreno, 2018; Vega-Moreno, 2022; ver también Guilbert, 1975; Rey, 1976; Cabré, 1993): son palabras de reciente aparición, no han sido integradas aún en obras lexicográficas y, en la mayoría de los casos, desde un punto de vista psicológico, los hablantes las toman como novedosas. No obstante, es importante señalar que la novedad de un neologismo puede ser arbitraria en algunos casos. Algunas palabras muy usadas en los videojuegos (podemos pensar, por ejemplo, en las más frecuentes en nuestro corpus, como *kill*, *lineup*, *aim* o *nerfear* y *fraguear*) pueden ser novedosas para hablantes de español que no estén relacionados con ese ámbito; sin embargo, los jugadores o los aficionados de videojuegos online las tienen totalmente integradas en su vocabulario (Lavale-Ortiz, 2020; Cabré, 2022). Esto ocurre porque, además de la novedad, para que un neologismo se pueda usar debe existir un conocimiento compartido entre grupos que, partiendo de actividades y características comunes (ámbito profesional, generación, grupo social, etc.), se relacionan con otros usando conceptos y términos nuevos.

De hecho, en los trabajos que se han realizado sobre la escritura de jugadores en foros de internet se ha afirmado que, generalmente, estos usuarios utilizan una jerga específica con expresiones compartidas que les permiten comunicarse en estos contextos. Como explica Balteiro (2019) a partir de Ensslin (2012), los jugadores crean un léxico específico llamado “*techspeak*”. Estos grupos “necesitan aprender un código o un sociolecto especializado dentro del grupo que se usa en el lenguaje cara a cara con sus compañeros de juego”.

4.3. Palabras funcionales en corpus orales de jugadores

Como se indicó en el apartado 2 de este trabajo, y siguiendo a Vega-Moreno (2022) a partir de Gómez-Capuz (2004) y Castillo-Carbacho (2006), el proceso de adaptación de los neologismos a una lengua receptora se produce en tres etapas: la transferencia del préstamo, la asimilación, y la explotación del uso. Las lexías que hemos descrito hasta ahora en el trabajo son usadas generalmente en un ámbito específico, los videojuegos. Sin embargo, la productividad léxica de algunos neologismos indica que muchas palabras están ya en fase de explotación. ¿Cómo podemos comprobar qué léxico es el más utilizado y cuál tiene una mayor funcionalidad en los videojuegos? Una opción sería analizar el corpus que ha sido utilizado en este estudio (ver también *Tabla 3*) y comparar las palabras con mayor variabilidad léxica con las de los corpus orales de Fernández de Molina (2020), dado que ambos trabajos comparten el mismo método y el mismo tipo de análisis, aunque con distintos videojuegos.

Para realizar esta comparación se analizarán 14 variables léxicas que tienen una gran funcionalidad en nuestro corpus actual dado que, a partir de un derivado híbrido, se han usado en expresiones con, al menos, 2 categorías gramaticales diferentes. Además, tenemos en cuenta que, de estas 14 variables, 6 de ellas han aparecido en los corpus de *LoL* y *Fortnite* del año 2020⁶, lo que revela, sin duda, un uso cada vez más generalizado de estas lexías en los videojuegos.

⁶ En la *Tabla 4* hemos marcado las variables que los jugadores usan en los tres corpus con un asterisco (*).

Tabla 4: Variantes léxicas de palabras propias de videojuegos

Lema	Variantes
<i>aim</i>	“tiene crisp aim”, “tiene mucho aim”, “los mejores aimer”, “estamos súper bien de aim”, “no es aimer”
<i>baitear*</i>	baitear (inf.), baiteado (part.), baiteo (sust.)
<i>dashear</i>	dashear (inf.), dash (sust.), “se ha tirado un dash” (sust.exp.)
<i>drop*</i>	dropear (inf.), drop (sust.)
<i>(e)spotear</i>	(e)spotear (inf.), (e)spotear (verb), (e)spotear (verb.) “lo han (e)spotear” (part.), (e)spot (sust.), “cambiarse de (e)spot” (sust. exp.)
<i>fake</i>	fakear (inf.), “es el fake” (sust. exp.), “te puede hacer un fake” (sust. exp.), “es un muro fake” (adj. exp.), fakeplan (sust. adj.), faketp (adj. exp.)
<i>flash*</i>	flashear (inf.), flasheado (part.), flasheas (verb), te flashea (verb), “tirar una flash” (sust. sing.), “las flashes (sust. pl.)”, “tener flash” (sust. exp.)
<i>flex</i>	flexear (inf.), “un poquito de flex” (adj.), “es flex” (adj.)
<i>head</i>	headhunter (sust.), headshot (sust. action), head of team
<i>hold</i>	holdear (inf.), holdeado (part.)
<i>lurkear*</i>	lurkear (inf.), lurkeando (ger.), lurkeo (sust.),
<i>nerfear</i>	nerfear (inf.), nerfeado (part.)
<i>pushear*</i>	pushear (inf.), pushearla (inf. + pron.), pusheando (ger.), pushea (verb), este/ese push (sust.)
<i>trolear*</i>	troleo (inf.), troleando (ger.), “así se trolea” (verb), “enorme troleada (adj.)”, “es una troleada de locos (sust.)”, troleo (sust.)

Según los datos de la *Tabla 4*, las palabras que tienen más variabilidad son *spot*, *fake*, *flash* y *trol*. Con estas bases se generan verbos conjugados (“te trolea”, “te flashea”, “(e)spotear”); los jugadores también usan formas no verbales, como participios (*flasheado*, *(e)spotear*) y gerundios (*troleando*). Asimismo, en el corpus hemos encontrado sustantivos y adjetivos que se incluyen en expresiones propias del español: “te puede hacer un *fake*”, “tener *flash*”, “es una *troleada* de locos”, “es un muro *fake*” o “es *flex*”.

En otras variables observamos palabras con gran funcionalidad expresiva; por ejemplo, *aim* se usa en expresiones como “tiene *crisp aim*”, “tiene mucho *aim*”. También se han recopilado ejemplos como “los mejores *aimer*”, “no es *aimer*”, en donde se habla de una característica de los personajes usando la variante inglesa y el sufijo *-er*, muy productivo en este tipo de creaciones léxicas (Morales-Ariza, 2015). Con esta base léxica se crea, también, una estructura calificativa (“estamos súper bien de *aim*”).

Por otra parte, se ha observado que los jugadores realizan algunas composiciones interesantes con la palabra “head”. Están relacionadas con el principal objetivo de *Valorant* (derrotar al contrincante) y generalmente se crean por el método de composición: el primer elemento es “head” y se le añade una característica del personaje (*headhunter*, *head of team*) o una acción (*headshot*), por ejemplo.

A partir de las ocurrencias que se han mostrado en la tabla 5, y mediante la comparación del corpus de *Valorant* con los trabajos anteriores de *LoL* y *Fortnite* (Fernández de Molina, 2020), podemos establecer en qué fase se encuentra cada neologismo. Teniendo en cuenta nuestros datos, las palabras *holdear* o *nerfear* aún se sitúan en un proceso de asimilación, porque los jugadores no han realizado todavía derivaciones complejas. Sin embargo, *baitear* o *lurkear* tienen más funcionalidad: estas palabras aparecen con tres tipos de categorías y, además, los jugadores utilizan estas variantes en los tres juegos (*LoL*, *Fortnite*, *Valorant*). Por último, se

podría afirmar que las palabras recopiladas que están en proceso de explotación de uso son los préstamos directos no adaptados *aim*, *fake*, *flash* y *head*, y también los híbridos (*e*)*spotear*, *pushear*, *trolelear*. Los jugadores usan estas lexías con una gran funcionalidad, porque no solo las eligen como variantes aisladas, sino que las integran en sus enunciados recategorizándolas y creando expresiones nuevas. Además, son variantes que tienen una gran presencia en los tres videojuegos, lo que corrobora nuestras explicaciones.

5. CONCLUSIONES

En esta investigación hemos recopilado y analizado los neologismos que los jugadores españoles de videojuegos online usan en *Valorant*. Asimismo, hemos observado que, frecuentemente, los jugadores comparten un léxico en este ámbito comunicativo. Mediante la comparación del uso de los anglicismos de *Valorant* con otros estudios sobre *LoL* y *Fortnite* (Morales-Ariza, 2015; Fernández de Molina, 2020) hemos encontrado similitudes en la elección de anglicismos y, también, en estrategias de formación de préstamos híbridos.

El análisis del corpus nos ha permitido observar algunas tendencias lingüísticas en los jugadores online. Por una parte, comprobamos que, efectivamente, los jugadores profesionales seleccionados emplean términos en inglés y préstamos por derivación híbrida de forma frecuente. Los anglicismos se utilizan como variantes léxicas propias del sociolecto *gamer*, que se usan generalmente para representar conceptos que, en su mayoría, tienen equivalentes en español. Sin embargo, el uso del inglés en los videojuegos revela una pertenencia del hablante a ese ámbito, y refuerza su identidad lingüística en ese espacio comunicativo y social. De la misma forma, y siguiendo estas tendencias, prevemos que los jugadores aficionados, siguiendo a sus ídolos, utilizarán un léxico similar y, seguramente, con cada vez más frecuencia, también utilizarán variantes creadas por composición. De esta forma se producirá una identificación del jugador novel con ese espacio lingüístico.

No obstante, en nuestro trabajo no hemos visto un aumento significativo de la frecuencia de anglicismos con respecto a los corpus anteriores. En el análisis de la muestra de *Valorant* se han observado nuevas expresiones y hemos corroborado que la mayoría de los préstamos son directos no adaptados. Sin embargo, el uso de derivados híbridos es menos frecuente. Por lo tanto, aunque en esta investigación se preveía un aumento de este tipo de variantes, parece que en los dos últimos años el uso de anglicismos en los videojuegos es similar al observado en trabajos anteriores.

Por último, hemos podido comprobar que, efectivamente, algunos anglicismos son muy funcionales en los videojuegos. Algunas lexías aparecen en los tres videojuegos, y eso refleja una extensión de los términos. Es posible advertir que el uso que hacen los jugadores de lexías y expresiones en este contexto comunicativo se realiza inconscientemente, dado que ya han sido asimiladas previamente en su discurso. No obstante, no todas las palabras recopiladas en nuestro corpus tienen una gran funcionalidad; la mayoría están en una fase de asimilación y explotación en este contexto. Aun así, no se puede obviar la generalización de nuevas variantes en estos contextos comunicativos, ni la creación de un sociolecto específico en este ámbito.

Aunque desde nuestro punto de vista este análisis contribuye al conocimiento de la nueva realidad léxica en un contexto tan nuevo como los videojuegos online, aún se necesitan más trabajos de investigación en este ámbito. De hecho, un corpus más amplio sobre *Valorant*, *LoL* o *Fortnite* en el que se analicen sesiones de partidas en tiempo real o las intervenciones de jugadores y comentaristas en torneos nacionales e internacionales permitirían examinar con mucha más precisión la generalización de lexías y expresiones de nueva creación. Asimismo, debemos tener en cuenta que este es un ámbito nuevo que está en constante actualización, por lo que las

investigaciones y las recopilaciones de datos en este ámbito deben ser constantes y progresivas. Con ello, sin duda, se podrán realizar estudios contrastivos a lo largo del tiempo que permitan conocer qué cambios se están produciendo en el léxico de los videojuegos.

REFERENCIAS

- Balteiro, I. (2019). Lexical and Morphological Devices in Gamer Language in *Fora*. En Astrid Ensslin y Isabel Baiteiro (Eds.), *Approaches to videogame discourse: lexis, interaction, textuality* (pp. 39–57). Alicante: Universidad de Alicante. <https://doi.org/10.5040/9781501338489.0008>
- Balteiro, I. y Campos, M. Á. (2012). False anglicisms in the Spanish language of fashion and beauty. *Ibérica*, 24, 233–260.
- Bernal, E. y Freixa, J. (2023). Anglicismos en los medios de comunicación. En F. Rodríguez-González (Ed.), *Anglicismos en el español contemporáneo* (pp. 45–64). Peter Lang Verlag. <https://doi.org/10.3726/b20002>
- Cabanillas, I. de la C., Tejedor-Martínez, C., Díez Prados, M. y Cerdá Redondo, E. (2007). English loanwords in Spanish computer language. *English for Specific Purposes*, 26(1), 52–78. <https://doi.org/10.1016/j.esp.2005.06.002>.
- Cabré, M.T. (1993). La terminología. Teoría, metodología, aplicaciones. Barcelona: Editorial Antártida/Empúries.
- Cabré, M. T. (2022). Los neologismos no nos sirven únicamente para expresarnos y para denominar, nos sirven también para distinguirnos de los demás. *CLINA Revista Interdisciplinaria de Traducción Interpretación y Comunicación Intercultural*, 7(1), 95–102. <https://doi.org/10.14201/clina20217195102>.
- Castañón-Rodríguez, J. y Rodríguez-González, F. (2023). Anglicismos en el deporte. En F. Rodríguez-González (Ed.), *Anglicismos en el español contemporáneo* (pp. 275–293). Peter Lang. <https://doi.org/10.3726/b20002>
- Castillo-Carbacho, M. A. (2006). El préstamo lingüístico en la actualidad. Los anglicismos. *Liceus: E-Excellence*.
- Contreras, L. (2018). Los anglicismos en el lenguaje deportivo chileno. *Boletín De Filología*, 7, 177–341.
- Crespo-Fernández, E. (2023). Anglicismos en la política. En F. Rodríguez-González (Ed.), *Anglicismos en el español contemporáneo* (pp. 187–207). Peter Lang Verlag. <https://doi.org/10.3726/b20002>
- Díaz-Hormigo, M. T. y Vega-Moreno, É. (2018). Algunas de las aplicabilidades actuales de las investigaciones en neología y sobre los neologismos. *Pragmalinguística*, 26, 54–68. <https://doi.org/10.25267/Pragmalinguistica.2018.i26.03>
- Ensslin, A. (2012). *The Language of Gaming*. Nueva York: Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-0-230-35708-2>

Estornell-Pons, M. (2012). Préstamos del inglés en revistas femeninas: entre la necesidad denominativa y la estrategia pragmática. *Pragmalingüística*, 20, 61–91. <https://doi.org/10.25267/Pragmalinguistica.2012.i20.03>

Fernández de Molina-Ortés, E. (2020). Usos lingüísticos en los videojuegos. Creaciones léxicas y variantes en los jugadores online. En E. Waluch (ed.), *Las lenguas ibéricas en la traducción y la interpretación* (pp. 75-96). Biblioteka Iberyska.

García-Morales, M. G., Luján-García, C., González-Cruz, I. y Rodríguez-Medina, M. J. (2016). *La presencia del inglés en la publicidad televisiva española (2013-2015)*. Madrid: Síntesis.

Giménez Folqués, D. 2022. Anglicismos en el cine. En F. Rodríguez-González (ed.). *Anglicismos en el español contemporáneo. Una visión panorámica* (255-274). Peter Lang Verlag.

Gómez-Capuz, J. (2004). *Préstamos del español: lengua y sociedad*. Madrid: Arco/Libros.

Gómez-Capuz, J. (2005). *La inmigración léxica*. Madrid: Arco/Libros.

Gómez-Capuz, J. (2023). Anglicismos en el lenguaje de la música rock. En F. Rodríguez González. *Anglicismos en el español contemporáneo: una visión panorámica. Anglicismos en el español contemporáneo: Una visión panorámica*. Peter Lang.

Gottlieb, H. (2005). “Chapter 11. Anglicisms and Translation”. En Anderman, G. y Bristol, M. *Multilingual Matters*, 2005, pp. 161-184. <https://doi.org/10.21832/9781853597893-014>

Guilbert, L. (1975). *La créativité lexicale*. Paris: Librairie Larousse,

Gutiérrez-Ordóñez, S. (2020). Híbridos ortográficos. En Real Academia Española (Ed.), *Crónica de la lengua española* (pp. 303–345). Barcelona: Editorial Planeta.

Hoyos, J. C. (2023). Anglicismos en la economía. En F. Rodríguez-González (Ed.), *Anglicismos en el español contemporáneo* (pp. 167–186). Peter Lang Verlag. <https://doi.org/10.3726/b20002>

Lafrance, J. P. (2003). El juego interactivo: el primer medio de masas de la era electrónica. *Quaderns Del CAC*, 15, 59–68.

Lavale-Ortiz, R. M. (2019). Bases para la fundamentación teórica de la neología y el neologismo: la memoria, la atención y la categorización. *Círculo de Lingüística Aplicada a La Comunicación*, 80, 201–226. <https://doi.org/10.5209/clac.66608>

Lavale-Ortiz, R. M. (2020). El sentimiento de novedad en la identificación de neologismos: configuración de corpus y metodología desde una dimensión cognitiva. En *Cognitivismo y neología* (pp. 35–56). Iberoamericana Vervuert. <https://doi.org/10.31819/9783968690247-003>

López-Morales, H. (1987). Anglicismos léxicos en el habla culta de San Juan de Puerto Rico. *LEA: Lingüística Española Actual*, 9(2), 285–304.

Luján-García, C. I. y Bolaños-Medina, A. (2014). Disponibilidad léxica y anglicismos informáticos en los centros de interés: internet, software y hardware. *Odisea*, 15, 101–126.

Medina-López, J. (2004). *El anglicismo en el español actual*. Madrid: Arco/Libros.

Medina-López, J. (2021). El inglés y el español ante la globalización: una muestra de anglicismos en el ámbito de la economía. En C. Luján-García (Ed.), *Anglicismos en los nuevos medios de comunicación Tendencias actuales* (pp. 13–44). Granada: Comares.

Morales-Ariza, L. (2015). La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea. *Revista Electrónica Del Lenguaje*, 2.

Pano-Alaman, A. (2007). Anglicismos en el lenguaje de la informática en español. El misterioso mundo del tecnicismo a través de foros y glosarios en línea. *Quaderni Del CeSLiC*, 3–18.

Pratt, C. (1980). *El anglicismo en el español peninsular contemporáneo*. Madrid: Gredos.

Pulcini, V., Furiassi, C. y Rodríguez-González, F. (2012). The lexical influence of English on European languages. In *Anglicization of European Lexis* (pp. 1–24). John Benjamins. <https://doi.org/10.1075/z.174.03pul>

Reuelta-Domínguez, F., y Bernabé, A. (2012). El videojuego en red social: un nuevo modelo de comunicación, *Tejuelo*, 6, 157–176.

Rey, A. (1976). Le néologisme: un pseudoconcept? *Cahiers de Lexicologie*, 45, 3-19.

Rodríguez-González, F. (2005). Calcos y traducciones del español actual. In P. Fuertes Olivera (Ed.), *Lengua y sociedad: investigaciones recientes en lingüística aplicada* (pp. 177–191). Universidad de Valladolid.

Rodríguez-González, F. (2012). Anglicismos en el mundo del deporte variación lingüística y sociolingüística. *Boletín de La Real Academia Española*, 92(306), 317–341.

Rodríguez-González, F. (2023). Estudios sobre el anglicismo en el español actual. Perspectivas lingüísticas. Lausana: Peter Lang. <https://doi.org/10.3726/b20397>

Rodríguez-Medina, M. J. (2014). Anglicismos en el léxico de las actividades deportivas de los gimnasios españoles. *Lexis*, 38(2), 401-427. <https://doi.org/10.18800/lexis.201402.006>

Rodríguez-Medina, M. J. (2021). Este jugador está en el top ten de los cracks: anglicismos en la prensa deportiva en las redes. En C. Luján-García (Ed.), *Anglicismos en los nuevos medios de comunicación Tendencias actuales* (pp. 121–140). Granada: Comares.

Rodríguez-Media, M.J. (2022). Anglicismos en las redes sociales. En F. Rodríguez González (ed.). *Anglicismos en el español contemporáneo. Una visión panorámica* (p. 335-376). Peter Lang Verlag.

Roig-Marín, A. y Roig-Marín, N. (2023). Anglicismos en medicina. En F. Rodríguez-González (Ed.), *Anglicismos en el español contemporáneo* (pp. 139–165). Peter Lang Verlag. <https://doi.org/10.3726/b20002>

Sala, M. (1988). *El problema de las lenguas en contacto*. Universidad Nacional Autónoma de México.

Salas-Quinteros, G. (2020). Variedad de la lengua en los jugadores de videojuegos. *Psicogamer*, 1–10.

Stone, H. (1957). Los anglicismos en España y su papel en la lengua oral. *Revista de Filología Española*, 41(1/4), 141–160. <https://doi.org/10.3989/rfe.1957.v41.i1/4.1046>

Tejedor-Martínez, C. (2021). El “look” de las “celebrities” o la imagen de los famosos. La influencia del inglés analizada a través de las secciones sobre gente y estilo en la prensa. En C. Luján-García (Ed.), *Anglicismos en los nuevos medios de comunicación Tendencias actuales* (pp. 45–72). Granada: Comares.

Torreadella-Flix, X. y Nomdedeu-Rull, A. (2013). Foot-ball, fútbol, balompié... Los inicios de la adaptación del vocabulario deportivo de origen anglosajón. *RICYDE. Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, IX(31), 5-22. <https://doi.org/10.5232/ricyde2013.03101>

van Hooft, A. P. J. V. (2006). El valor añadido de los anglicismos en la publicidad española. El impacto y la valoración social de las voces inglesas en los anuncios de la revista Elle. En Calvi, M.V.; Chierichetti, L. (ed.), *Nuevas tendencias en el discurso de especialidad Linguistics Insights. Studies in Language and Communication*, pp. 219-243

Vázquez-Amador, M. (2018). Los anglicismos de la moda en la prensa rosa española. *Onomázein Revista de Lingüística Filología y Traducción*, 40, 49–55. <https://doi.org/10.7764/onomazein.40.03>

Vega-Moreno, É. (2022). *Caracterización lingüística de los procedimientos de creación léxica. Iberoamericana Vervuert*. <https://doi.org/10.31819/9783968693408>