

Procesos de creación léxica utilizados por la comunidad de jugadores de Yu-Gi-Oh! de la ciudad de Cali.

Juan Camilo Pino Cotillo

Christian Guillermo Villarreal Molina

UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE CIENCIAS DEL LENGUAJE
LICENCIATURA EN LENGUAS EXTRANJERAS
Santiago de Cali, 2017

Procesos de creación léxica utilizados por la comunidad de jugadores de Yu-Gi-Oh! de la ciudad de Cali.

Presentado por:

Juan Camilo Pino Cotto

Christian Guillermo Villarreal Molina

Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título de
Licenciado en Lenguas Extranjeras

Trabajo dirigido por:

Luis Emilio Mora, M.A.

UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE CIENCIAS DEL LENGUAJE
LICENCIATURA EN LENGUAS EXTRANJERAS
Santiago de Cali, 2017

Para todos los compañeros duelistas de Cali,
お楽しみがこれからだ！...

AGRADECIMIENTOS

a. De Juan Camilo Pino Cotillo

A mis padres, Carmen Elisa y Jaime Antonio, por ser mi fuente de apoyo e inspiración para ser cada día mejor.

A mi hermano Jaime Ernesto, por ser siempre un modelo de disciplina y constancia.

Al Mg. Luis Emilio Mora, por su guía y fe en este trabajo que han cultivado un verdadero amor en mí por la Sociolingüística.

A los Mg. Alexander Ramírez, Mg. Carlos Mayora, Mg. Ricardo Salas, Mg. Hugo Areiza, Dr. Lionel Tovar PhD, Mg. Diana Marcela Patiño y a la profesora Martha Silvia Ospina, por ser modelos de lo que seré como profesional y que me han apoyado incondicionalmente a lo largo de la carrera.

A Karen, Caliche, Christian, Harry, Narda y Mariera, mis compañeros y amigos en esta aventura.

A la Universidad del Valle, mi amada alma mater, la que me demostró que soy capaz de superar cualquier reto que tenga en frente.

A Alex Bonilla “el profe”, Daniel Vasco, Fabián Sánchez y Julián Restrepo, hermanos y amigos que el Yu-Gi me ha dado y a la comunidad de Duelistas en general.

A todos lo que han estado directa o indirectamente presentes en este proceso, gracias de todo corazón.

b. De Christian Villarreal

A mi madre, Maria Helena, quien ha sido y sigue siendo la persona más importante en mi vida.

A mi tío, Héctor Fabio, mi segunda figura paterna y mi más grande mentor.

A mi familia: mis tíos, mis primos y primas.

A los docentes de la Escuela de Ciencias del Lenguaje con los que tuve la oportunidad de compartir este proceso de formación.

A mis abuelos, a quienes siempre recuerdo con cariño y admiración, artífices de lo que hoy soy como ser humano.

A mis amigos en el proceso: Christian, Carlos, Karen, Laura y Camilo y a los que se han ido quedando en el mismo, por pertenecer a este espacio de tiempo en mi vida.

A Juliana, a ella.

A Juan Camilo, amigo y hermano de la vida (y del duelo de monstruos), quien volvió suya esta causa y la convirtió en una realidad.

A Harry, mi alter ego, quien no es otro que su servidor, por luchar contra las adversidades, desafiar las posibilidades, no dar su brazo a torcer, retomar el camino “con nuevos arreos y cabalgadura más honesta” y conducir este proyecto de vida a buen puerto tras 7 largos años.

A todos los directa e indirectamente relacionados con este proceso de aprendizaje y con mi paso, no tan fugaz, por la Universidad.

A todos los antes mencionados y a los demás...

De corazón, Gracias.

TABLA DE CONTENIDO

1.	RESUMEN.....	19
2.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	20
3.	JUSTIFICACIÓN	22
4.	OBJETIVOS	23
5.	ANTECEDENTES	24
6.	MARCO CONCEPTUAL	26
6.1	COMUNIDADES DE HABLA.....	26
6.2	MOTIVACIÓN	27
6.3	PROCESOS MORFOLÓGICOS.....	29
6.3.1	<i>Composición</i>	29
6.3.2	<i>Derivación.....</i>	31
6.3.2.1	<i>Derivación por prefijación.....</i>	32
6.3.2.2	<i>Derivación por sufijación</i>	33
6.3.2.2.1	<i>Sufijos endocéntricos.....</i>	33
6.3.2.2.2	<i>Sufijos exocéntricos</i>	34
6.3.2.2.2.1	<i>Sustantivación.....</i>	34
6.3.2.2.2.2	<i>Adjetivación</i>	35
6.3.2.2.2.3	<i>Verbalización.....</i>	35
6.3.3	<i>Combinación y abreviación de sintagmas.....</i>	36
6.4	PROCESOS SEMÁNTICOS	36
6.4.1	<i>Metáfora.....</i>	37
6.4.1.1	<i>Metáfora global.....</i>	38
6.4.1.2	<i>Metáfora por rasgo parcial: definición y clasificación.</i>	39
6.4.2	<i>Metonimia</i>	40
6.4.3	<i>Sinonimia</i>	41
6.4.4	<i>Resemantización o Cambio de Significado.....</i>	42
6.4.5	<i>Hipérbole</i>	43
6.5	PRÉSTAMO LINGÜÍSTICO.....	45

6.5.1	<i>¿Qué es el Préstamo?</i>	46
6.5.2	<i>Tipos de préstamos</i>	47
6.5.3	<i>Clasificación de los términos</i>	47
6.5.4	<i>Préstamo vs. Alternancia de código</i>	49
6.6	VARIACIÓN LINGÜÍSTICA	50
6.6.1	<i>Clasificación de la variación lingüística</i>	50
6.6.1.1	<i>Variación fonético-fonológica</i>	50
6.6.1.2	<i>Variación sintáctica</i>	51
6.6.1.3	<i>Variación léxica</i>	52
6.7	BILINGÜISMO	53
6.8	TEORÍA PSICOLINGÜÍSTICA DE LA CREACIÓN DE LA IDENTIDAD A TRAVÉS DEL LENGUAJE.	54
7.	METODOLOGÍA.....	57
7.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN	57
7.2	INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN Y SU APLICACIÓN	59
8.	CONTEXTO	61
9.	CORPUS	62
9.1	TÉRMINOS ACUÑADOS POR LA CASA MATRIZ – KONAMI EN EL CONTEXTO DEL JUEGO.....	64
9.2	PRÉSTAMOS LINGÜÍSTICOS	80
9.3	TÉRMINOS DENTRO DE LA VARIACIÓN LINGÜÍSTICA.....	91
9.4	EXPRESIONES USADAS DENTRO DEL ÁMBITO DE LA COMUNIDAD Y NEOLOGISMOS.	110
10.	ANÁLISIS DE LOS FENÓMENOS SOCIOLINGÜÍSTICOS.....	117
10.1	DE LOS PROCESOS MORFOLÓGICOS.....	117
10.1.1	<i>Desde la composición</i>	118
10.1.2	<i>Desde la derivación</i>	119
10.1.2.1	<i>Sufijos endocéntricos</i>	119
10.1.2.2	<i>Sufijos exocéntricos</i>	120
10.1.2.3	<i>Prefijación</i>	120
10.1.2.4	<i>Por sustantivación</i>	121
10.1.2.5	<i>Por adjetivación</i>	121

10.1.2.6	Verbalización.	122
10.2	DESDE LOS PROCESOS SEMÁNTICOS	124
10.2.1	Metáfora	124
10.2.1.1	Metáfora por rasgo global.	124
10.2.1.2	Metáfora por rasgo parcial	125
10.2.1.2.1	Similitud de forma	125
10.2.1.2.2	Similitud en algún aspecto de los procesos, actividades o estados	126
10.2.1.2.3	Función igual o similar	128
10.2.1.2.3	Lo humano identificado con lo inanimado y viceversa.	130
10.2.2	Desde la Metonimia	131
10.2.2.1	La parte por el todo	131
10.2.2.2	El símbolo por la cosa simbolizada	132
10.2.3	Sinonimia	133
10.2.4	Resemantización o cambio de significado	133
10.2.4.1	Términos acuñados por Konami	134
10.3	ANÁLISIS DE LOS PRÉSTAMOS	135
10.3.1	Tipologías del préstamo lingüístico según Haugen (1950)	135
10.3.1.1	Préstamos (loanwards)	135
10.3.1.2	Préstamos combinados/híbridos (loanblends)	136
10.3.1.3	Calcos Semánticos (loanshifts)	138
10.3.2	Tipos de préstamos según Albó (1970)	141
10.3.2.1	Clasificación de los préstamos por adiciones (additions).	141
10.3.2.2	Préstamos con características de sustitución (substitutions)	142
10.3.2.3	Préstamos con características de innovación (loanshifts)	143
10.4	ANÁLISIS DE LA VARIACION LINGÜÍSTICA	143
10.4.1	Variación sintáctica	144
10.4.1.1	De tipo morfológico	144
10.4.1.2	La variación categorial	145
10.4.2	Variación léxica	147
10.5	DESDE LA TEORIA PSICOLINGÜISTICA DE LA CREACION DE LA IDENTIDAD A TRAVÉS DEL LENGUAJE (HALLIDAY, 1979)	148
10.	CONCLUSIONES	151

BIBLIOGRAFIA.....	155
-------------------	-----

1. RESUMEN

El presente trabajo es el resultado de una investigación sociolingüística en la que se indagó sobre los procesos de creación léxica y variacionismo lingüístico presentes en un grupo de jugadores de cartas coleccionables de Yu-Gi-Oh!.

Inicialmente, se definió la población objeto del estudio, se precisaron los parámetros de la investigación y se plantearon los interrogantes que se esperaba resolver al final de la misma. Así mismo, se estableció una dualidad en el proceso al incluir la teoría de la creación de la identidad paralela al proceso de variacionismo lingüístico de la comunidad. Después, se pasó a una etapa de recolección de datos a través de la entrevista, las grabaciones espontáneas de la comunidad y la observación *in situ* de los investigadores. A través de estas observaciones y de las herramientas de recolección de datos utilizadas, se logró caracterizar a la comunidad de habla analizada.

Se encontró que dentro de la comunidad se presentan varios fenómenos lingüísticos variados entre los que destaca, desde lo morfológico, el proceso de *derivación*. A nivel semántico, predominó sobre todo el uso de la metáfora.

Se concluyó que la creación y el variacionismo lingüístico en esta comunidad de habla son fenómenos enriquecidos por diversos factores incluidos el metalenguaje usado y/o impuesto por la empresa desarrolladora del juego, los niveles socioeconómicos de los participantes y las lenguas extranjeras. Aunado a todo lo anterior, se concluyó que el proceso de creación de la identidad de duelistas por parte de los miembros de la comunidad está íntimamente ligado al uso y a la apropiación de los fenómenos sociolingüísticos descritos en este trabajo.

Palabras Clave: Creación léxica, sociolingüística, variacionismo, identidad, TCG

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde comienzos de la década del 2000, en la ciudad de Cali se introdujo un estilo de juego de cartas coleccionables llamado Trading Card Game, o TCG por sus siglas en inglés, que involucra la utilización de un conjunto de cartas con características especiales que permiten desarrollar estrategias y cadenas de sucesos entre sí y que tienen como finalidad el derrotar en una o más partidas a un oponente, que tiene a su vez un juego de cartas de características similares, exceptuando el sistema de la estrategia. El auge que han tenido estos juegos (entre ellos Magic, Yu-Gi-Oh!, Vanguard, Duel Masters, etc.) ha sido tal, que ha dado paso a la formación de comunidades de juego en las cuales se han desarrollado esquemas de lenguaje especiales que están directamente relacionados con términos acuñados por las casas matrices de los juegos mencionados anteriormente.

El juego de cartas coleccionables de Yu-Gi-Oh!, originalmente concebido como un manga en el año de 1996 por el mangaka Kazuki Takahashi, ha dado origen a la creación de una comunidad social que registra diversos procesos sociolingüísticos y convierte a este grupo de jugadores en la ciudad de Cali en una comunidad de habla. Una particularidad de esta comunidad es que usan terminologías específicas, delimitadas en su uso a los miembros de la comunidad. Esta particularidad lleva a generar inquietudes frente a fenómenos, de posible análisis, como son los registros de lengua que se utilizan, se originan en la diversidad poblacional y se llega a un común denominador de nivel de lengua para proporcionar una interacción efectiva. Además, los procesos de cambio que surgen en la comunidad, a partir de la jerga establecida, muestran una valoración de préstamos del inglés, del francés y del japonés y, a su vez, un uso recurrente de siglas que caracteriza la lengua de los jugadores. En lo posible, también se buscará analizar los procesos de innovación lingüística recurrentes en este grupo.

Con base en los fenómenos presentes en esta comunidad de habla y el hecho de que los investigadores hacen parte de esta comunidad, se planteó un trabajo de investigación autorreflexivo que formuló los siguientes interrogantes:

1. ¿Qué préstamos lingüísticos adopta la comunidad de Trading Card Gamers de la ciudad de Cali, como resultado de la interacción con el juego Yu-Gi-Oh! entre el año 2014 y 2015?
2. ¿Cuáles son los fenómenos sociolingüísticos que se presentan en la comunidad de jugadores del Trading Card Game de Yu-Gi-Oh! de la ciudad de Cali?
3. ¿Por qué el léxico específico de los jugadores de TCG de Cali los convierte en una comunidad de habla?

3. JUSTIFICACIÓN

Es opinión de los investigadores que es pertinente el tratar este tema, ya que el lenguaje está en constante evolución y el análisis descriptivo debe ser una herramienta de uso constante para allanar el camino a otro tipo de investigación más profunda, como el análisis sociolingüístico o la investigación etnográfica en estas comunidades. Además de lo anterior, es innegable anotar que hoy en día con el advenimiento de la tecnología y el fenómeno de la globalización, la lengua está en un constante estado de permeabilización, debido a un sinnúmero de fuentes, tanto externas como internas, que la transforman, la moldean y la hacen evolucionar a un ritmo nunca antes visto.

Otro de los factores que impulsa a llevar a cabo esta investigación es el hecho de que los investigadores hacen parte de la comunidad de habla objeto de estudio y por medio de este trabajo se busca conectar el análisis descriptivo de la creación y variación lingüística de una comunidad con el concepto de creación de identidad del sujeto a través de un marco lingüístico y social.

Adicionalmente, la variación lingüística merece ser estudiada desde la perspectiva de que, debido a que se generan códigos lingüísticos en el seno de las comunidades de habla a partir de las necesidades explícitas de los usuarios de la lengua (Campbell, 1999; Labov, 1974), el conjunto de los neologismos y constructos lexicales de la comunidad generan internamente una condición de identidad, es decir, de correspondencia social a partir del uso de un código específico que delimita psicológicamente y sociológicamente los aspectos de interacción dentro de una comunidad cerrada, como en el caso de los médicos (Halliday, 1979).

4. OBJETIVOS

El objetivo general de esta investigación es el siguiente:

- Analizar los procesos de variación lingüística, en relación con los préstamos, que adopta la comunidad de *Trading Card Gamers* de la ciudad de Cali, como resultado de la interacción con el juego y la comunidad de jugadores de Yu-Gi-Oh! entre el año 2014 y 2015.

Y los objetivos específicos de la investigación son:

1. Identificar los diferentes fenómenos de creación y variación lingüística utilizados por los miembros de la comunidad de jugadores del TCG (Trading Card Game) de Yu-Gi-Oh!
2. Describir el tipo de préstamos y producciones lingüísticas del grupo participante.

5. ANTECEDENTES

La experiencia personal previa que los investigadores tienen con el análisis descriptivo que se plantea realizar viene de un curso de Sociolingüística de la licenciatura en lenguas extranjeras Inglés-Francés de la Universidad del Valle. En este curso se tuvo la oportunidad de estudiar una comunidad de habla y entrar en contacto con la investigación y el trabajo de campo en Sociolingüística. Además de esto, el hecho de pertenecer a la comunidad de habla facilitó en gran medida la obtención de datos y resultados tanto cualitativos como cuantitativos dentro de la comunidad.

A nivel internacional, se hace referencia al trabajo Bejipone Cruz (2001), quien en su trabajo de tesis para la maestría en lingüística realiza un análisis del préstamo y la variación en la lengua Yaqui, encontrando que durante el proceso de contacto entre la comunidad indígena y la sociedad se han ido adquiriendo una serie de asimilaciones lingüísticas que han derivado en la creación de adaptaciones y neologismos, convertidos ahora en códigos de uso y aceptación corriente en el seno de la comunidad yaqui y que además es un proceso en constante evolución que eventualmente adaptará nuevos, por lo que dicho estudio solo puede considerarse como un análisis parcial del fenómeno.

En los últimos años se han venido haciendo diferentes tipos de investigaciones descriptivas a nivel local y regional; uno de nuestros referentes es el proyecto de investigación en sociolingüística, de corte etnográfico, de Herrera Marín (2014); en este análisis descriptivo, Herrera trabajó las diferentes características que se presentan en el uso de la lengua por parte de los miembros de una comunidad de habla de hombres homosexuales de la ciudad de Cali. Los investigadores del presente trabajo consideran que esta investigación puede dar luces en el propio camino del análisis descriptivo de los fenómenos de una lengua en un contexto específico en términos de creación y adquisición de terminologías como neologismos, con el fin de crear un lenguaje específico y funcional dentro de los límites de la comunidad de habla, que es un caso similar al de la comunidad de habla objeto de esta investigación. Adicionalmente, el

trabajo de Herrera ha provisto de inspiración teórica y metodológica a la presente investigación.

Así mismo, a lo largo del estudio de los procesos de creación lingüística, se basan los procedimientos en los utilizados por Herrera (2014), ya que su análisis de los procesos de creación de palabras dentro de su comunidad de habla es no solamente completo sino vigente y actualizado.

A nivel regional, también existen varios trabajos de variacionismo lingüístico. Tomamos como referente el trabajo hecho por las licenciadas Laura Marcela Saavedra Villa y Margie Yaneri Rosero Zambrano en el año 2014, en el cual se hace un estudio comparativo y un análisis lexical de los vocablos y modismos empleados por los estudiantes de la Universidad del Valle en Cali y Cartago para referirse a las mujeres en relación con diferentes significados semánticos en el ámbito sexual y cultural; también el trabajo de las licenciadas Yenit Catalina López y Nini Johanna Mendoza Agudelo (2007) en el cual se analiza la influencia de la lengua extranjera Inglés en el léxico utilizado y adoptado por los miembros de una comunidad determinada.

Otro punto de referencia fue el trabajo “De la ficción a la realidad: creación léxica de un grupo de jugadores de rol” de la licenciada Lina Marcela Murillo Gutierrez (2013) en el que se hace un análisis exhaustivo de los procesos de creación lingüística en una comunidad de características similares a la de nuestra propia investigación.

En estos trabajos se utilizaron técnicas de recolección de datos como la entrevista, la encuesta y el análisis cualitativo de la información obtenida.

En ambos trabajos de investigación descriptiva de fenómenos lingüísticos, se pueden observar procedimientos de creación léxica tanto a nivel morfológico como a nivel semántico, estas evidencias hacen reflexionar a los investigadores que en el propio proyecto investigativo, las posibilidades de hallar estos mismos fenómenos son altas y además que, al igual que en los trabajos mencionados anteriormente, la construcción de la identidad en la comunidad a través del uso del lenguaje es evidente y éste es un factor importante a tener en cuenta a la hora de realizar el análisis sociolingüístico.

6. MARCO CONCEPTUAL

6.1 COMUNIDADES DE HABLA

De acuerdo con la UNESCO (1996), una comunidad de habla es “toda sociedad humana que, asentada históricamente en un espacio territorial determinado, reconocido o no, se auto identifica como pueblo y ha desarrollado una lengua en común como medio de comunicación natural y de cohesión cultural entre sus miembros”. El interés por los procesos lingüísticos al interior de las comunidades se origina con los trabajos postulados por Labov (1974) y Gumperz y Hymes (1972), quienes acuñan inicialmente el término de comunidad de habla en el estudio de las variaciones lingüísticas al interior de diversas comunidades en los Estados Unidos y cómo estas categorizan un código de conexión social y cultural entre sus miembros.

La relación entre los procesos lingüísticos y la comunidad de habla es complementaria: la creación y el uso de un código lingüístico determinado supone la existencia de una comunidad que asimila y acepta dicho código e igualmente supone la existencia de una comunidad que, por factores culturales y/o sociales, construye dicho código y lo establece como una herramienta de comunicación entre sus miembros.

Se han establecido distintos puntos de vista sobre la verdadera identidad de una comunidad de habla, como aquel de Duranti (1997), quien establece que la existencia de dicha comunidad está determinada por las relaciones comunicativas que tiene un grupo determinado de personas. A su vez, Chomsky (1962, 1964) considera que el concepto de la comunidad de habla se limita a aquellas que comparten el uso de una lengua en común, ideal y homogénea, sin que en esta categoría se contemplen las posibles variaciones lingüísticas que puedan aparecer. Por otro lado, la etnografía de la

comunicación centra su interés en las comunidades reales, que son consideradas integralmente como heterogéneas desde el punto de vista cultural, lingüístico y social.

Con respecto a la realidad de las comunidades de habla, cabe resaltar el aporte hecho por Chomsky sobre la existencia de un conjunto de reglas predeterminadas o de una Gramática Universal, precepto sobre el cual se fundamentan las normativas del uso de una lengua base y las manifestaciones superficiales de dicha gramática en uso corriente de la lengua, lo que permite concluir que las comunidades de habla no se distinguen tanto por conocimiento sobre la lengua que puedan tener sus miembros, sino por los patrones de comportamiento lingüístico que tienen.

Para que la distinción de comunidad de habla sea concreta, no se puede dejar de lado la idea de la competencia comunicativa: existe un rango de habilidades discursivas, léxicas y semánticas que toda persona debe conocer para interactuar efectivamente en las situaciones cotidianas de dicho grupo y que asumirán un rango de calidad e inclusión dentro del mismo. Desde esta perspectiva se inician los procesos de inclusión cultural y paralingüística que permiten una comunicación efectiva, dentro de los procesos de educación en lenguas.

6.2 MOTIVACIÓN

De acuerdo con los aportes de Montes (1983) se pueden establecer dos tipos fundamentales de motivación para la creación y adaptación de neologismos dentro del lenguaje cotidiano de una comunidad de habla.

El primero de ellos es la Motivación por relacionamiento o comparación de un referente con uno u otros. De acuerdo con lo establecido por Montes (1983), el *nominandum* puede ser tomado para ser comparado con un referente preestablecido, desde la totalidad de sus rasgos, o bien, desde sus particularidades, resultando que el *nominandum* con el que se compara, adquiere una nueva nominalización basado en las

características comunes que con éste comparte (Montes, 1983, p. 26). En otras palabras, un referente nominal de una lengua puede llegar a ser comparado con determinados elementos sociales, culturales o propios de una determinada comunidad de habla, el cual adquirirá en el proceso de comparación, el nombre del referente base como una manera de identificación discursiva. Este tipo de situaciones lingüísticas pueden presentarse desde los ámbitos de la adaptación semántica, morfológica y gramatical, además de ser evidente un posible proceso de metaforización.

El segundo proceso es la Motivación Funcional o Gramatical. En este punto es necesario separar los tres procesos que Montes considera como puntos convergentes en esta categoría: a. la composición o creación de términos por medio de procesos gramaticales; b. la derivación o la creación de términos con funcionalidad gramatical pero que difieren en su relación natural; y c. la que por medio de elementos gramaticales adquiere una nueva categoría gramatical. Dentro de este proceso pueden ser observadas la verbalización, sustantivación, adjetivación, adverbialización, entre otras, las cuales llegan a la transformación de su naturaleza gramatical por medio de elementos como la sufijación, prefijación o nominalización del elemento.

Otro teórico de la motivación es Ullman (1979) quien propone que este proceso tiene diversos orígenes, siendo los más importantes la motivación fonético-fonológica, la motivación morfológica y la motivación semántica. Cuando se habla de *motivación fonética*, se remite a todos los recursos estilísticos que puedan llegar a ser usados dentro de la creación de palabras como las onomatopeyas, adquiriendo los neologismos un carácter propio de gramaticalidad y semántica. Un ejemplo de esto es el verbo *esnifar*, que proviene de la onomatopeya *sniff*, designada para cuando se aspira algún elemento por la nariz o se huele algo con intensidad; sobre la *motivación morfológica*, esta se da cuando una palabra o expresión atraviesa alguna transformación en su forma a partir del uso de sufijos, prefijos, afijos, o bien, por procesos de composición que recategorizan su estructura gramatical sin que se altere completamente su estructura semántica; por otro lado, la *motivación semántica* se ocupa de los procesos de creación de términos a través de la transformación o adaptación del significado entre dos o más elementos semánticamente singulares, pero

que comparten rasgos que al compararlos, pueden generar un campo semántico que los agrupe o renominalice de acuerdo a las necesidades de una determinada comunidad de habla. En este proceso es relevante el uso de la metaforización y la metonimia (Ullman, 1979, pp. 92-105).

6.3 PROCESOS MORFOLÓGICOS.

La morfología es la ciencia de la lingüística que se ocupa de estudiar las reglas que rigen la estructura de las palabras, desde la flexión, la composición y la derivación de las palabras. En el proceso de creación lingüística, se observan fenómenos de construcción de neologismos que ocupan los diversos aspectos de la forma y constitución de las palabras. A continuación se explican los fenómenos más relevantes dentro de la investigación.

6.3.1 Composición

Según lo postulado por Martínez Jiménez, Muñoz Marquina y Sarrión Mora, (2011), la composición es un proceso inherente a la mayoría de las lenguas en la que, dependiendo de las necesidades de los hablantes o las circunstancias específicas de las comunidades de habla, se desarrollan neologismos. Este proceso consiste en la combinación de dos o más lexemas que conformarán una nueva unidad con características semánticas y sintácticas heredadas de los lexemas y que suponen un enriquecimiento de los mismos por complementariedad semántica.

Dentro del proceso de la composición existen diferentes categorías: los compuestos coordinados, que están conformados por elementos que pertenecen a la misma categoría gramatical y los compuestos subordinados, donde la categoría del

neologismo está determinada por la naturaleza gramatical del término formante de mayor fuerza o dominante.

En el español es posible la creación o composición de palabras de diferentes categorías léxicas, es decir que la naturaleza del neologismo parte de la fusión de palabras que comportan una característica léxica especial, pero que el conjunto representa el significado necesario dentro de la pragmática de la comunidad de habla específica. Estas creaciones pueden darse de las siguientes maneras:

- **Verbo + sustantivo:** *abrecartas, cortavidrios, cortaúñas, montallantas.*
- **Sustantivo + adjetivo:** *barbilampiño, benefactor, rabicorto.*
- **Adjetivo + sustantivo:** *clarividente, malhumor, buenaventura.*
- **Sustantivo + sustantivo:** *chocoleche, telaraña, astronauta, baloncesto.*
- **Adjetivo + adjetivo:** *sordomudo, verdiazul, agridulce, altibajo.*
- **Adverbio + adjetivo:** *biempensante, malhechor*
- **Sustantivo + verbo:** *fazferir, herbicida*
- **Pronombre + verbo:** *cualquiera, quehacer, quienquiera.*
- **verbo + verbo:** *duermevela.*

El proceso de formación de neologismos por dos lexemas es el más frecuente, sin embargo existen casos de creación de nuevos términos a partir de tres lexemas, referidos semánticamente a una multiplicidad semántica recogida dentro del mismo neologismo. Un ejemplar de este tipo de formación es *gastroenterología* (gaster (estomago) + *enteron* (intestino) + -logía (estudio)). También existen los casos en los que la formación de palabras combina más de tres lexemas como en el caso de *otorrinolaringología* (de origen Griego. *Otos* (oído) + *Rinos* (nariz) + *láryngos* (garganta) + *Logos* (palabra) + -ía (cualidad)). La mayor parte de estos neologismos hacen parte del registro cotidiano de las ciencias y procuran sintetizar dentro de un propio y unificado neologismo, un conjunto de aspectos semánticos relacionados por la disciplina en una rama integrativa.

Son relevantes dentro del proceso de formación de neologismos por sintagmas resumidos como en la palabra *pasacalles*, el cual surge de la unión del verbo *pasar* y el sustantivo *calle*, dando la idea de un objeto con funciones determinadas que atraviesa, bien sea por el aire o a ras del suelo, el ancho de una calle; este fenómeno puede ser llamado también *acronimia compuesta*. Así mismo, la lexicalización gana un determinado grado de relevancia en este proceso, debido a que se pueden integrar dentro de palabras compuestas elementos como oraciones completas, frases e inclusive textos enteros. Ejemplos de este tipo de formaciones son *sabelotodo*, *vagabundo* y *chupasuelero*.

Tanto en los procesos de creación como en los procesos de motivación en la generación de neologismos, se evidencia que es necesario realizar el análisis de estos fenómenos desde las características morfológicas y semánticas, evento que ocupa principalmente al interés de este estudio, por lo que a continuación se explicitan los procesos fundamentales de análisis que son abordados en el estudio de los procesos de creación léxica utilizados por la comunidad de jugadores de Yu-Gi-Oh! de la ciudad de Cali.

6.3.2 Derivación

La derivación es uno de los procesos más básicos de la formación de palabras y constituye a su vez un elemento de enriquecimiento constante de nuevos léxicos dentro de una lengua, principalmente debido a que estos amplían el alcance de conceptos que pueden ser considerados como básicos o elementales, tras la adición de ciertos afijos que establecen rasgos semánticos derivados del primero y crean nuevas palabras con características semánticas ligadas (Martínez Jiménez et al., 2011). Ejemplos de este proceso son *zapatería*, *zapatero*, *zapatear* y *zapatazo* de *zapato*.

La *derivación* y la *flexión* se caracterizan por ser elementos que comportan naturalezas contrastantes: aunque ambos requieren la adición de sufijos a un morfema raíz, del cual nacen los diferentes términos, la *flexión* no genera elementos con identidad gramatical

propia, sino que estas se clasifican dentro de la misma categoría del lexema raíz. Por otro lado, la *derivación* produce elementos que son transparentes para la sintaxis y que tienen una identidad gramatical propia, relacionada semánticamente con el lexema raíz. En la *flexión*, un grupo de palabras nacidas del lexema raíz *enfermo*, que tiene una naturaleza sustantiva, serán todos sustantivos (*enfermedad, enfermera, enfermería*) mientras que la *derivación* del sustantivo *materia* da origen por adición de afijos al verbo *materializar* y al adjetivo *material*.

En el aspecto semántico, la derivación y la composición tienen gran similitud en cuanto a la transformación del significado, la cual establece una identidad semántica única en cada uno de los neologismos que está directamente relacionado con el lexema o lexemas raíz que le componen. Sin embargo, la diferencia entre estos radica en la forma en que están constituidos dichos neologismos: mientras que la derivación hace uso de afijos sin valor semántico propio para la construcción de neologismos ligados, la composición toma parcialmente dos o más lexemas y produce uno nuevo a partir de la combinación parcial de los mismos.

6.3.2.1 Derivación por prefijación

El proceso de la prefijación consiste en agregar una partícula prefijo a un lexema raíz para que este adquiriera un significado nuevo y correspondiente con el significado base del mismo lexema raíz. Estas partículas prefijo carecen de un significado por sí mismas, pero adquieren una característica semántica que les singulariza y diferencia, y cumplen con la función de enriquecer o resemantizar los posibles aspectos que se den dentro del lexema base, sin que esto altere las características gramaticales o la categoría gramatical.

Las partículas se anteponen generalmente al lexema raíz y pueden ser adheridas directamente al lexema (*ambi- + diestro = ambidiestro; bi- + polar = bipolar*), o ser separadas por un guion (*pre-+selección = pre-selección*).

6.3.2.2 Derivación por sufijación

La sufijación es el proceso directamente opuesto a la prefijación y consiste en la adición de un afijo al final del lexema raíz, el cual cumplirá la función de agregar características semánticas a aquellas propias del lexema, generando así una nueva palabra. Este proceso es uno de los más ricos del español debido a la gran cantidad de sufijos que pueden ser encontrados. Este proceso puede llegar a variar la naturaleza y categoría gramatical con respecto a aquella del lexema original, y adicionalmente puede tener efectos en los niveles fonéticos, lexémicos y morfológicos.

De acuerdo con Trellez (2016) “La *sufijación*, adición del sufijo a un elemento léxico ya existente en la lengua, ha tenido una gran vitalidad a lo largo de la formación del idioma y aún hoy es muy rico para la creación de nuevas voces (Cfr. Alvar, 1996: 51)”. Debido a esto se pueden obtener campos semánticos con un número importante de nuevos términos derivados que permiten que el proceso de la comunicación sea más ajustado a la realidad del hablante y del propósito de la comunicación.

En el proceso de clasificación, los sufijos ha sido etiquetados como *sufijos apreciativos* y *no apreciativos*, pero para Almela (1999) estos se dividen en *sufijos endocéntricos* y *sufijos exocéntricos*.

6.3.2.2.1 Sufijos endocéntricos

Los sufijos endocéntricos se caracterizan por ser lexemas a los cuales se les adiciona un sufijo que puede variar su semántica sin que haya un cambio radical en su significado, ni varían tampoco su categoría gramatical. En su naturaleza, los sufijos endocéntricos coinciden con los apreciativos y son siempre no verbalizadores:

Cachorro → *cachorrito*; *tabla* → *tablero*; *solo* → *soledad*. (Rossowová, 2009).

6.3.2.2.2 Sufijos exocéntricos

Al contrario de los sufijos endocéntricos, los sufijos exocéntricos tienen como característica principal ser → composiciones que, aunque están ligadas de manera semántica con el término raíz, tras la sufijación llegan a sufrir un cambio de su función sintáctica y pueden llegar a cambiar su categoría gramatical. Por ejemplo las palabras *carne* *carnicero*, *baraja* *barajar*.

De esta manera, los sufijos exocéntricos están clasificados en cuatro categorías: sustantivadores, adjetivadores, verbalizadores y adverbializadores. Esta organización depende directamente de la función que el sufijo cumpla en la transformación de la naturaleza gramatical del término sufijado. Por lo tanto, el uso de un sufijo determinado puede crear sustantivos, verbos, adverbios o adjetivos, sin que la naturaleza del lexema base influya directamente en la construcción. (Rossowová, 2009)

6.3.2.2.2.1 Sustantivación

La sustantivación se define como el proceso en el cual un término es transformado en sustantivo, tras la adición de un sufijo nominal a un lexema origen o lexema base que se encuentre dentro de la misma categoría ya existente en la lengua. Para Almela (1991), las producciones de verbos o sustantivos que se basan en la sufijación de verbos o sustantivos, son las más productivas dentro de la lengua. Los sufijos nominales pueden generar bases de características sustantivas a partir de su adición a verbos, sustantivos, adverbios y adjetivos. Cuando la sufijación es realizada a un verbo, esta se considera *deverbal*, e.g: *plantar* → *plantío*. Así mismo, la sustantivación se considera *deajdetival* cuando el proceso se produce tras la sufijación de un adjetivo e.g: *bello/ bella* → *belleza*. Cuando el proceso de sustantivación se produce sobre una

palabra que pertenece a la misma categoría de sustantivo, se considera *denominal* e.g: *profesor* → *profesorado*. Y es considerado *deadverbial* cuando la base sufijada es un adverbio.

6.3.2.2.2 Adjetivación

La adjetivación es un proceso en naturaleza similar a aquel de la sustantivación pero que produce adjetivos tras la adición de sufijos a un lexema raíz. Así mismo, este proceso cuenta con las mismas características de transformación a partir de la naturaleza gramatical del lexema raíz que el proceso de nominalización, a saber: *adjetivación denominal*, cuando este parte de la sufijación de un sustantivo, *adjetivación deverbal*, cuando parte de un verbo, *adjetivación deajetival*, cuando su base es otro adjetivo y *adjetivación deadverbial*, cuando el lexema raíz es un adverbio.

6.3.2.2.3 Verbalización

La verbalización es el proceso en el que, a través de la sufijación, las palabras se transforman en verbos. Con respecto a los procesos de adjetivación y sustantivación, en la cantidad de sufijos disponibles es mucho más limitado, sin embargo, la producción de nuevos términos es mucho más prolífica debido a que los nuevos términos no solamente adquieren el sufijo de la primera conjugación (infinitivo) sino también las múltiples conjugaciones verbales que comporta el español (*tapiz* → *tapizar* → *tapizado*, *tapizará*, etc.). Igualmente, dentro del proceso de verbalización de sustantivos, se hace evidente el uso de sufijo derivativo */-e/*, principalmente en el caso de los términos que son préstamos lingüísticos e.g: *scan* –*ear*, *stalk* –*ear*, etc.

6.3.3 Combinación y abreviación de sintagmas

De acuerdo con lo establecido por Almela (1999), este proceso es difícil de reconocer debido, principalmente, a que puede equipararse a la acronimia, la abreviación y la sigilación. Aun así, la característica principal de la combinación de sintagmas es la libertad que existe en las linealidades que la definen. Para Rossovwá (2009), la combinación parte de la unión de dos diferentes partes de una palabra o bien de la unión de un aspecto parcial de un lexema con otro lexema parcialmente completo, sin que ninguno de estos fragmentos represente una unidad léxica independiente, libres de la categoría de raíz y afijo, aunque estos elementos de manera independiente aportan un valor semántico clave al neologismo. Ejemplos de este fenómeno son *Postobón S.A* (*Posada- Tobón S.A*), *Caracol* (*Cadena Radial Colombiana*), *Pymes* (*pequeñas y medianas empresas*) y *lectoescritura* (*lectura y escritura*).

6.4 PROCESOS SEMÁNTICOS

La creación lingüística desde el campo de los procesos semánticos corresponde a una relación entre la necesidad de ampliar el alcance de la expresión de nuevos significados y la correlación de estos con conceptos preexistentes que pueden dar lugar a la conexión de un lexema con múltiples significados dependiendo del contexto mismo (Ullman, 1979; Montes, 1983).

El cambio semántico se caracteriza, según Ullman (1979), a partir de una serie de asociaciones entre los significados nuevos y los significados viejos, lo que de por sí debería ser suficiente para establecer los orígenes de un proceso de cambio de significado, total o parcial de un término o bien que estos hayan sido motivados por otras causas. Entonces, “los cambios semánticos se incluirán naturalmente en dos

categorías: los basados en una asociación entre los sentidos y los que implican una asociación entre los nombres (Ullman, 1979, p. 239). En consecuencia, las relaciones de asociación se clasificarían en relaciones establecidas por la semejanza y por relaciones de contigüidad.

Por el contrario, la clasificación de los procesos semánticos para Montes (1983), existen dos tipos de clasificaciones del proceso del cambio semántico: el primero es el cambio por *Novedad Total* donde la transformación del significado del lexema es absoluta y este llega a afectar inclusive los esquemas de la forma y la sintaxis del término. Este tipo de cambios son notorios en los préstamos entre diferentes sistemas léxicos. El otro tipo de cambio semántico es por *Novedad Parcial* donde los cambios pueden darse de manera exclusiva en la forma o en el contenido. En aquellos que son transformados *solo en la forma*, se pueden establecer como un conjunto de formas léxicas que han sido asociadas entre sí por rasgos que superan el aspecto semántico y son relacionadas principalmente por redes semánticas dentro de un imaginario colectivo o por las funciones y usos que les dé una determinada comunidad, e.g: *calcomanía= mona, figurín, caramelo, caramela, carapela, etc.* En el cambio *solo en el contenido*, es reemplazada una parte del lexema, bien sea en su característica morfológica o semántica, conservando su forma básica. Este proceso está más relacionado con la metonimia, en la que la función total migra a uno de los elementos. E.g: (dinero) lucas; (bolsa) chuspa.

6.4.1 Metáfora

La metáfora figura como uno de los elementos más prolíficos en las lenguas en cuanto a producción de palabras se refiere. Ullman (1979) se refiere a ella como “una comparación condensada que afirma una identidad intuitiva y concreta” (p. 241). A través de la metáfora se pueden enriquecer semánticamente términos con los cuales solo comparten un determinado rasgo o bien expresar la totalidad del significado de un término por las características comunes que tengan entre sí. Dentro de su definición,

Ullman (1979) establece que dentro de la metáfora existirán siempre dos términos: el término *referente*, sobre el cual se centra el objeto de la comunicación y el término *referido* que es aquel que es utilizado para establecer la comparación (p. 240). Así mismo, el autor plantea que dichas metáforas pueden ser clasificadas en cuatro categorías: la *metáfora antropomórfica*, que consiste en la comparación establecida entre objetos y animales con las características esenciales del ser humano o por alguna de sus partes; la *metáfora animal* que compara al referente con los animales a partir de características físicas o por cualidades atribuidas a estos; las *metáforas de lo concreto a lo abstracto*, que establecen una transición del referente desde el aspecto abstracto a un elemento concreto específico y similar; y la *metáfora sintética* que sobreponen o transponen el sentido del referente sobre el elemento comparado (Ullman, 1979, pp. 242-246).

Por otro lado, Montes (1983) clasifica la metáfora en dos grandes grupos: la metáfora global y la metáfora por rasgo parcial. Esta propuesta de división es la que se utilizará para el análisis del corpus recogido con la comunidad de habla de jugadores del TCG Yu-Gi-Oh! de la ciudad de Cali.

6.4.1.1 Metáfora global

Montes (1983) establece que la metáfora global solo puede darse en el caso en que el término referente es reemplazado morfológicamente en su totalidad por otro con el que guarda algún tipo de relación semántica establecida, bien sea por las características esenciales, generales o particulares entre las palabras, o por alguna relación establecida especialmente por la comunidad de hablantes, lo que permite que el contenido denotativo se conserve intacto en la transición semántica. Ejemplos de este fenómeno se pueden establecer a partir de las numerosas maneras como las comunidades de habla a nivel particular, han llamado a los genitales tanto masculinos como femeninos: en el caso del *pene*, una de las metáforas más conocidas es la palabra *verga*, que designa, según el diccionario de la lengua española, a la “percha

labrada de manera conveniente, a la cual se aseguran los gratiles de una vela de barco”. La comparación entre estos elementos parte desde el estado de erección del pene el cual puede equipararse a la verga de los barcos en su dureza y posición idealmente horizontal. Aunque también podría remitirse este a la *verga de ballesta*, el cual es el arco de acero horizontal que estas armas tienen en su parte frontal y que en una división de la forma del objeto, sus mitades son similares a falos erectos.

6.4.1.2 Metáfora por rasgo parcial: definición y clasificación.

En la metáfora por rasgo parcial, Montes propone que la resemantización puede establecerse a partir de elementos particulares entre el referente metafórico y el referente inicial, llevando a que este último sea renombrado por el primero. Dentro de esta categoría, Montes sugiere una rica y extensa clasificación de los rasgos que pueden dar lugar a reasignación nominal del referente inicial. A continuación se establecen aquellos rasgos que se consideran pertinentes para el análisis del corpus por viabilidad con los términos recogidos y capacidad de profundización en la comprensión de dichas metáforas:

- a. *Similitud de forma*: el referente inicial o el sujeto será caracterizado por aquellas particularidades o especialidades del referente metafórico. En este rasgo, por ejemplo, una persona que tiene muchas pecas puede reconocérsele en una comunidad como *banano*, ya que la piel de esta fruta suele presentar manchas circulares similares a las pecas.
- b. *Similitud en algún aspecto de los procesos*: el referente inicial es comparado a partir de algún tipo de acción, característica funcional o estado con aquel del referente metafórico. Un ejemplo de esto es la expresión “*irse a la porra, irse a la Patagonia*” que implica una toma de distancia súbita y total.
- c. *Función igual o similar*: este rasgo implica que el referente inicial cumple con una función igual o similar a aquella que cumple el referente metafórico. Ejemplos de

esto son “*la cuchara*”, cuando se refiere al trabajo, puesto que dicha herramienta y el trabajo proveen alimento.

- d. *Lo humano identificado con lo inanimado y viceversa*: en esta función se pretende utilizar una de las características del referente metafórico para reforzar o especificar el aspecto cualitativo del referente inicial. Así, una persona físicamente atractiva puede ser llamada “*bizcocho*” ya que, como dicho postre, se percibe delicioso y es tentador.

6.4.2 Metonimia

La metonimia es considerada por Ullman (1979) como un proceso mucho menos interesante que la metáfora debido a que ésta no descubre relaciones novedosas entre las palabras, sino que surge entre términos que ya están relacionados entre sí y se clasifican con base en estas mismas (p.246). En principio, la metonimia toma como las características de un término específico y globaliza o generaliza los patrones semánticos en un término que está directamente relacionado con el anterior, haciéndolo portador del conjunto semántico de la relación, a partir de las características o de su propia función. La metonimia puede ser clasificada de diferentes maneras:

- a. *La parte por el todo*: Esta clasificación de la metonimia sugiere que un término puede ser tomado como un referente de un generalizador de un grupo o conjunto de objetos. Cuando se habla, por ejemplo “que el problema de la educación está en la *escuela*”, en un contexto de discusión sobre la educación, la *escuela*, que es un componente del sistema educativo, adquiere su carga semántica.
- b. *El símbolo por la cosa simbolizada*: es una relación que se da a partir del simbolismo que se crea en los objetos o las actividades desarrolladas, por ejemplo “defender la *camiseta*” sería una expresión que exhortaría a defender o dar lo mejor por el equipo o la corporación que use este artículo para representarse y distinguirse de los demás.

- c. *El lugar por lo que en él se produce*: esta relación espacial refiere particularmente a la relación de procedencia de determinados objetos, Ejemplo: *Un Rioja, Un Jerez*.
- d. *El objeto poseído por el poseedor*: en esta relación, “el cámara del canal” representaría directamente a la persona que utiliza una cámara en su labor y no directamente al objeto.

6.4.3 Sinonimia

Para Alcaraz y Martínez (1997) la sinonimia es una relación de identidad y parecido semántico entre diferentes unidades que se encuentran catalogadas dentro de un mismo nivel de lengua o bien como relación de igualdad semántica entre dos o más unidades lingüísticas. Por su parte, Ullman (1979) concibe que la sinonimia es escasamente un recurso estilístico con múltiples usos, sin embargo, que no existe este rasgo como una forma completa, debido básicamente a que cada palabra tiene un carácter semántico único, por lo que considerar que existe una equivalencia total se opone a la concepción inicial del lenguaje sobre la naturaleza de las palabras.

En cuanto a los elementos del análisis para la presente investigación, se hará uso de las definiciones de Alcaraz y Martínez, precisamente aquella de la *sinonimia léxica*, que es explicada como una relación del rasgo semántico entre dos o más unidades léxicas, las cuales pueden ser reemplazadas dentro de un mismo marco contextual no supone un traumatismo para la comprensión total del mensaje (1997, p.526). El valor de esta concepción radica en la riqueza de términos que la comunidad de TCG de la ciudad de Cali emplea en su discurso para referirse puntualmente a un mismo objeto sin que el uso de uno u otro término afecte el nivel de comprensión entre hablante y oyente. De igual manera se tendrán en cuenta la división propuesta por Ullman en la que, en primer lugar, el hablante escoge el tipo de sinónimo a utilizar en la comunicación dependiendo de cuan funcional y armónico es este con respecto al contexto y en

segundo lugar, el uso del sinónimo se entiende como un recurso estilístico para evitar la repetición/redundancia (variación) y/o para lograr un mayor énfasis o un mayor nivel de claridad en el significado (colocación) (Ullman, 1979. Pp. 170-172).

6.4.4 Resemantización o Cambio de Significado

El proceso de la resemanización o cambio de significado comporta la reasignación de un elemento semántico a un lexema o palabra, el cual puede estar ligado parcialmente al significado original o suponer una reelaboración total de su propia carga semántica. Según Ullman (1979), este es uno de los procesos lingüísticos que ofrece un menor grado de resistencia dentro de los diferentes sistemas léxicos. De la misma manera, el autor identifica seis factores por los cuales se puede llegar a experimentar un cambio de significado: a. la *discontinuidad* del elemento semántico; b. la *vaguedad en el significado* o la imprecisión del mismo; c. la pérdida de la *motivación* o el vínculo del término con la raíz de este y la familia del término; d. la *polisemia*; e. la *ambigüedad* del carácter semántico de la palabra o lexema y f. la *estructura del vocabulario*, ya que debido a la naturaleza mutable de las lenguas, los términos pueden llegar a variar su significado dependiendo de las épocas y circunstancias de uso. Así mismo, Ullman establece un conjunto de seis procesos que justificarían la aparición de este fenómeno:

1. Causas lingüísticas: éstas están establecidas desde las relaciones que establecen las palabras entre sí para crear el habla (colocación).
2. Causas históricas: aun cuando se cambien los contextos de sociedad y cultura, los nombres suelen prevalecer por más tiempo, creando un rasgo de continuidad y tradición.
3. Causas sociales: las palabras que son utilizadas dentro de un medio social pueden llegar a limitarse o popularizarse según el contexto de la comunidad de hablantes, las tendencias o las condiciones sociales. Estas están mediadas por la especialización y la generalización.

4. Causas psicológicas: el uso de un determinado léxico puede estar ligado al estado de ánimo del hablante o algún otro rasgo de índole mental. Los mediadores más característicos de este proceso son los factores emotivos, los factores de especialización, el habla tabú y los factores socioeconómicos.
5. La influencia extranjera: el uso de estímulos traídos por la interacción con elementos culturales de otras naciones que remodelan la percepción de las realidades.
6. La exigencia de un nuevo nombre: cuando se hace necesario para el hablante y la comunidad de habla el establecer un patrón lexical nuevo para denotar un objeto, idea o circunstancia, principalmente porque la forma tradicional no satisface plenamente la carga semántica de este. Se suelen utilizar términos preexistentes en la lengua para enriquecer dicho proceso o se toman de alguna fuente y se les otorga una carga semántica acorde a la necesidad de la comunidad.

Debido a estas conceptualizaciones sobre el fenómeno de resemantización o cambio de significado, que se tendrán en cuenta dentro del proceso del análisis del corpus, se podrán explicar los diversos procesos de motivación dentro de la comunidad de habla para la producción de cierto tipo de términos, específicamente hablando de dos situaciones dentro de la comunidad de habla: el lenguaje predefinido por los términos acuñados por KONAMI, la casa matriz del juego tanto en OCG como en TCG, dentro del juego y el habla social de los miembros de la comunidad de duelistas.

6.4.5 Hipérbole

La hipérbole es definida por la Real Academia Española y la Asociación de academias de la lengua española como un aumento o disminución excesiva de aquello que se habla o bien, la exageración de una circunstancia, relato o noticia, (DLE). Para Alcaraz y Martínez (1997) la naturaleza de la hipérbole radica en el elemento figurante que este

proporciona a los personajes, circunstancias o hechos y que tiene como intención que el efecto denotativo del mismo genere un mayor impacto en el receptor del mensaje. En el discurso cotidiano suelen establecerse recursos de exageración como un continuo semántico que garantice la que la intención del mensaje sea totalmente recibida, desde los aspectos más sencillos y corrientes como en las relaciones románticas (*eres mi mundo, te amo con todo mi corazón, eres mi vida* como exageraciones para enfatizar la intensidad del sentimiento que el otro genera), como en expresiones completas que, a través de la hipérbole, permiten sintetizar el significado de un discurso en una frase u oración (*tiene el mundo a sus pies, todo lo que toca se vuelve oro* para decir que es alguien exitoso).

6.5 PRÉSTAMO LINGÜÍSTICO

El préstamo lingüístico o la transferencia léxica entre lenguas es uno de los fenómenos que han sido objeto de investigación en la historia de la sociolingüística, principalmente debido a la influencia que llegan a tener entre sí las lenguas en contacto, las transferencias e interacciones culturales y el bilingüismo, entre otros factores. El préstamo es considerado como un factor de suma importancia puesto que este pone en evidencia las maneras y situaciones en las que los hablantes de distintas lenguas convergen en el uso de diversos términos y terminologías en la vida diaria (Campbell, 1999; Labov, 1974). De manera indistinta, cuando un individuo perteneciente a una determinada comunidad de habla esté en capacidad de utilizar dentro de su discurso términos o terminologías de otra lengua, de manera total o parcial, se podrá observar una manifestación del préstamo lingüístico.

De acuerdo con Campbell (1999; 41-62) los préstamos son elementos que pueden ser transferidos entre culturas, siendo parte del discurso de la comunidad de habla receptora tras un proceso adaptativo a las necesidades semánticas existentes dentro del léxico base y que a través del uso continuado y la familiarización del mismo dentro de las herramientas lexicales, llegan a pasar inadvertidas para el hablante. Este tipo de préstamos pueden ser fonéticos, sintácticos, gramaticales, semánticos, discursivos, entre otros. Además, para Campbell, la existencia de la transferencia léxica implica que dentro de la comunidad de habla existe un determinado grado de bilingüismo que permite la adaptación de dichos términos dentro de una lengua, definiendo así a la lengua que proporciona dicho material léxico como *lengua fuente* y a la lengua adoptante como *lengua receptora*.

Por otro lado, Stantforth (2002: 805-812) considera que el préstamo juega un papel sumamente importante dentro del desarrollo léxico de una lengua, debido a que este fenómeno puede, bien aportar elementos lexicales que complementen el carácter semántico de elementos preexistentes dentro de la lengua receptora, o bien suministrar herramientas lexicales que ajusten y determinen diferentes conceptos que no tienen

establecido un término específico dentro de la lengua adoptante. En este orden de ideas, el concepto de préstamo está vinculado directamente a las características fundamentales de una lengua que se encuentre en un estado de evolución, por la implicatura de un estado de contacto intercultural y lingüístico, que daría como resultado el enriquecimiento del léxico de dichas comunidades, a nivel lingüístico. Principalmente debido a dichas consideraciones, Stanforth establece que es más apropiado hablar de una *transferencia lingüística* que de un *préstamo* propiamente dicho.

6.5.1 ¿Qué es el Préstamo?

La noción de préstamo lingüístico se define como aquella transferencia de material léxico, morfológico, fonético sintáctico y semántico entre lenguas, siendo esta la consecuencia de un contacto entre culturas y un determinado grado de transferencia cultural paralela. (Campbell, 1999; Dubois et al, 1979; Stanthforth, 2002).

Cuando se considera el factor de las lenguas en contacto, es notable encontrar determinado nivel de transferencia léxica, puesto que se encuentran vocablos que no pertenecen dentro de sus rasgos fundamentales a la lengua base de aquella determinada cultura. Sin embargo, elaborar un rastreo exhaustivo de dichos vocablos puede constituir una tarea dispendiosa y difícilmente posible, debido principalmente a que dichas transferencias ya han sufrido un proceso de adaptación a la lengua base lo que los hace difícilmente perceptibles y/o identificables.

6.5.2 Tipos de préstamos

La clasificación de los diversos tipos de préstamo es una labor que, además de necesaria, establece posibles patrones de análisis sobre cómo estos son elegidos, adoptados y adicionados al discurso de la lengua receptora, además de permitir estudiar los niveles de influencia y afectación de estos sobre el habla cotidiana de la comunidad adoptante. En este apartado se tratarán las clasificaciones propuestas por Haugen (1950) y Albó (1970).

6.5.3 Clasificación de los términos

Las consideraciones de Haugen (1950: 211-220), establecen una clasificación del préstamo a partir de las características fonológicas y semánticas, bajo tres categorías principales: los préstamos (loanwards), los préstamos combinados o híbridos (loanblends) y los calcos semánticos (loanshifts).

a). Préstamos (*loanwards*): esta categoría hace referencia a las transferencias léxicas que al ser asimiladas en la lengua adoptante, sufren un determinado grado de adaptación fonética, aunque conservan sus rasgos semánticos intactos. Las principales razones de que se presente este tipo de adaptaciones son la no existencia de determinados sonidos en la lengua meta, una naturalización de la palabra a las construcciones fonético-fonológicas de dicha lengua o la simplificación del rasgo fonético del mismo.

b). Préstamos combinados o híbridos (*loanblends*): este tipo de préstamos surge a partir de un nivel de asimilación del préstamo con los aspectos sintácticos de la lengua meta, lo que establece un posible cambio de la naturaleza de los términos, aunque conservando su valor semántico dentro del discurso.

c). Calcos semánticos (*loanshifts*): son establecidos por Haugen como un tipo de préstamos en los que, en el proceso de transferencia a la lengua meta y ser

equiparados semánticamente con un término preexistente dentro de esta, sufren una nueva noción semántica por la adquisición de un significado nuevo, que bien puede figurar como un posible sinónimo o como un nuevo termino relacionado parcialmente a aquel de la lengua meta.

Albó (1970) por su parte, proporciona una clasificación de la transferencia léxica, basada en perspectivas nacidas en el estudio de la antropología. En esta, se establecen tres categorías: la adición (*additions*), la sustitución (*additions*) y la innovación (*innovations*):

a). Adiciones (*additions*): este tipo de préstamos se caracterizan por ser un conjunto de nombres, definiciones, etiquetas o nuevos conceptos que son adheridos al discurso de la lengua meta. Estas transferencias pueden ser del orden semántico, sintáctico y morfológico y que, como en el caso de los prestamos *loanwards* propuestos por Haugen, pueden llegar a tener un determinado grado de cambio en su naturaleza fonética, debido distintos niveles de asimilación y articulación de los miembros de la comunidad de habla sin que esto constituya un cambio en su significado.

b). Sustitución (*substitutions*): en este orden, las palabras que han sido transferidas desde la lengua fuente, encuentran un equivalente preexistente dentro de la lengua meta. El uso de estos términos puede ser alternativo y de libre elección del hablante, sin que se vea comprometido el nivel de comprensión de su discurso.

c). Innovación (*innovations*): estas transferencias se caracterizan principalmente por la reasignación del valor semántico, sintáctico o morfológico en la lengua meta, con respecto a aquel que tienen en la lengua fuente. La principal motivación para este tipo de innovaciones parte de la necesidad de asignar una unidad léxica que no ha sido suficientemente explorada o establecida en la lengua meta.

Existen, sin embargo, otras clasificaciones, como aquella basada en el grado de adaptación de la transferencia dentro de la lengua meta, dividiéndolos entre prestamos adaptados y no adaptados, que se desglosa más profundamente en subdivisiones de aquellos prestamos adaptados desde la fonética, la fonología, la morfología, la sintaxis o la semántica. También se puede observar una clasificación adaptativa entre

préstamos puros y préstamos adaptados: los préstamos puros conservan sus características lexicales intactas dentro de la lengua meta, mientras que los adaptados han sufrido determinados grados de transformación de sus rasgos lexicales naturales.

6.5.4 Préstamo vs. Alternancia de código

La noción de la alternancia de código se le atribuye a las investigaciones de Blom y Gumperz (1972), a la cual refieren también como *codeswitching* (C-S). En la alternancia de código se manifiesta el uso parcial de una lengua diferente a aquella natural del hablante durante el acto discursivo. Al igual que el préstamo, la alternancia supone en los hablantes un determinado nivel de bilingüismo que permite que la comunicación bajo estas circunstancias tenga un grado de comprensión eficiente, además de una posible retroalimentación discursiva. Adicionalmente, Blom y Gumperz (1972) establecen que el uso de la alternancia de código obedece a circunstancias donde el hablante se ve en la necesidad de recurrir al discurso en lengua fuente para satisfacer las carencias léxicas que pueden llegar a presentarse en el momento o bien como una manera de establecer una situación discursiva particular que haga parte de un constructo comunicativo de un determinado segmento de una comunidad de habla.

Existen académicos como Cook (2002) que sugieren que los préstamos y la alternancia de código son equiparables en esencia, debido principalmente a que ambos comparten el origen en una lengua fuente y el ser insertos en una lengua adoptante para satisfacer determinadas situaciones comunicativas desde las perspectivas semántica, sintáctica, morfológica y/o fonológica, lo que implica particularmente que la naturaleza de ambos fenómenos es funcional. Sin embargo, estas dos situaciones pueden diferenciarse, principalmente porque el préstamo obedece a circunstancias lexicales particulares, mientras que la alternancia de código obedece básicamente a una situación en la que el hablante no encuentra dentro de su propio repertorio de lengua, los recursos necesarios para completar el proceso semántico o sintáctico que dicha comunicación

requiere y que contribuye como una estrategia para garantizar la fluidez del acto comunicativo.

6.6 VARIACIÓN LINGÜÍSTICA

Cuando se establecen los parámetros de lo que puede considerarse como variación lingüística, el paradigma principal se encuentra en que este fenómeno representa el uso de un determinado lexema en lugar de otro sin que se afecten sus características semánticas. Así mismo, la variación lingüística puede clasificarse en diferentes tipos que se establecen como *variables lingüísticas*. De igual manera, se consideran *variantes lingüísticas* a todas aquellas subdivisiones de las variables.

6.6.1 Clasificación de la variación lingüística

Dentro de la variación lingüística es posible determinar cuatro tipos de variables fundamentales que representan unidades de análisis independientes: la variación fonético-fonológica, la variación sintáctica, la variación léxica y la variación del discurso.

6.6.1.1 Variación fonético-fonológica

La variación fonético-fonológica fue una de las primeras en ser estudiada debido a que la multiplicidad de aspectos de este tipo de fenómenos no afecta el carácter semántico del lexema primordial. Labov (1974) fue uno de los primeros en determinar, a través de sus estudios de diferentes comunidades de habla en Nueva York, que la variación de este tipo podría subclasificarse en cinco categorías, que posteriormente llegarían a ser

reducidas por otros estudiosos del tema, entre ellos Bailey (1973), quien afirmaba que la clasificación propuesta por Labov se caracterizaba por su simplicidad ante el análisis del proceso de variación fonético-fonológica, enfatizando los estudios en los que se caracterizaba el hecho que dependiendo de la posición geográfica original del hablante, pueden llegar a presentarse distintos grados de variación fonético-fonológica que podrían llegar a derivar en una transformación de la naturaleza lingüística del lexema. Sin embargo, otro segmento de los estudiosos del tema afirman que más que las variaciones que puedan llegar a presentarse dentro de los esquemas fonéticos de las palabras, importa más el manejo y la prevalencia de las posiciones iniciales, puesto que en estas se conservan los caracteres semánticos y lexicales del término, que dentro de las posibles variaciones muestra una aproximación más acertada en la fonética original del lexema, cuando este es utilizado por personas de un nivel social más alto, lo que supone que este segmento poblacional cuenta con una característica discursiva bilingüe.

6.6.1.2 *Variación sintáctica*

De acuerdo con las propuestas de Silva-Corvalán (1988, p.96), la naturaleza de la variación sintáctica no es equiparable con la variación fonológica, principalmente, por cinco razones: 1. La frecuencia de la variación sintáctica es menor en relación con aquella de la variación fonética en las lenguas. 2. La variación sintáctica es más difícil de medir y analizar cuantitativamente debido a que la escasa frecuencia de su aparición y la limitación de los contextos de uso hacen difícil la obtención de muestras de estudio. 3. No hay una manera específica para delimitar los contextos de uso de la variación sintáctica. 4. La variación semántica de los términos constituye un problema evidente en el análisis de la variación sintáctica. 5. No existen factores sociales o estilísticos que delimiten apropiadamente los contextos de la variación sintáctica, sino que estos están determinados por eventos lingüísticos.

Así mismo, dentro de la variación sintáctica existe un grupo de variables que deben ser considerados en la labor de análisis:

- De tipo morfológico: aquellas que afectan a la morfología, sobre todo la gramatical, cuya variación no suele implicar los niveles pragmático y sintáctico.
- De tipo categorial: Se trata de las que afectan algunas veces a elementos morfológicos y, casi siempre, a sintácticos, cuya variación suele implicar a los niveles semántico y pragmático.
- De tipo funcional: Se trata de las que influyen en la sintaxis y, parcialmente, en la morfología. Estas no suelen estar relacionadas con otros factores semánticos, suelen estar determinadas por factores geográficos, sociolingüísticos, históricos y estilísticos.
- De tipo posicional: la entonación suele estar envuelta en todas ellas, y aquí reside su importancia.

6.6.1.3 Variación léxica

El estudio de este tipo de variación se caracteriza por tener los mismos problemas que la variación sintáctica, siendo destacables la similitud entre las diversas variables lo que puede suponer la existencia de distintos niveles de sinonimia, debido a que dos unidades pueden llegar a anularse entre sí a nivel semántico, sin embargo es muy complejo establecer la equivalencia entre las mismas variables. Incluso, la complejidad del análisis de las unidades abarca otros factores como las connotaciones, los usos comunicativos e impresiones propias, lo que supone una libertad en el hablante para decidir cuándo hacer uso de una selección léxica específica aunque esta no llegue a cumplir a cabalidad la función de caracterización semántica para el oyente. En consecuencia, el análisis de la variación léxica debe extenderse a los campos lingüísticos y extralingüísticos. En este orden de ideas se puede ejemplificar el hecho de que en un buen número de países de Hispanoamérica, se distingue a los infantes como niños, mientras que en Argentina son “pibes” y en Cuba y Ecuador “guaguas”.

6.7 BILINGÜISMO

Con bilingüismo nos referimos a la capacidad de una persona para utilizar indistintamente dos lenguas en cualquier situación comunicativa y con la misma eficacia (Etxebarria, 1995). Existen concepciones discrepantes sobre qué condiciones exactas deben darse para que un ser o un grupo humano, una institución o una sociedad, pueda considerarse bilingüe. Aunque claramente debe distinguirse entre:

- **Bilingüismo individual**, es decir, la capacidad de un individuo para procesar dos sistemas lingüísticos diferentes. Este tipo de bilingüismo es estudiado por la lingüística aplicada, la psicolingüística y la neurolingüística, principalmente.
- **Bilingüismo social**, es decir, los efectos de la existencia de bilingüismo en un grupo humano. Este asunto es de especial interés para la sociolingüística y la lingüística antropológica.

En la última década el concepto de bilingüismo se enmarca dentro del de multilingüismo, que es la capacidad que tiene todo ser humano de aprender más de una lengua y cómo estas actúan entre sí y se apoyan unas a otras en los procesos de adquisición y/o aprendizaje.

6.8 TEORÍA PSICOLINGÜÍSTICA DE LA CREACIÓN DE LA IDENTIDAD A TRAVÉS DEL LENGUAJE.

En su reporte de 1979, *El lenguaje como semiótica social*, Halliday establece un determinado número de criterios que permiten reflexionar acerca del proceso de creación de la identidad a partir de la interacción y la asimilación de un código lingüístico que caracteriza a una comunidad determinada, y de la cual nacen aspectos antropológicos tales como la cultura, la tradición y el rol social.

Inicialmente, Halliday plantea que la característica principal del concepto de comunidad y civilización nace a partir del lenguaje. Es decir, que cuando un código de representaciones morfológicas, semánticas, fonológicas y que comparten una característica común de sintaxis para un número determinado de seres adquiere una cualidad de uso corriente y significativo, se comienza a establecer el concepto de grupo o sociedad. Así mismo, cabe la posibilidad de que dentro de este concepto de lengua como característica comunal, existan subcódigos lingüísticos emanados desde el mismo rol del individuo dentro de la sociedad y que generen un proceso de transformación por uso de terminologías específicas a la labor o bien contenidas dentro de la interacción intercultural a través del préstamo lingüístico (Labov, 1974).

En el planteamiento de su teoría, Halliday establece que el individuo es, en una etapa pre-lingüística, un ser que carece de identidad al no tener referentes significantes de los conceptos subjetivos de la sociedad humana. Por lo tanto, un ser pre-lingüístico actúa y funciona a partir de sus necesidades primordiales, además de que establece rangos de significado desde su conocimiento limitado y explorativo de su propio entorno. Una vez que encuentra pares de especie con los cuales interactuar y compartir conceptos de significado adquiridos por la experiencia, se genera un lenguaje de uso común para los miembros de la naciente comunidad, quienes establecerán, a partir de la convivencia, un conjunto de significados, significantes, códigos, rutinas, creencias, roles y rasgos

característicos de su propia comunidad que eventualmente serán tomados como elemento normativo del funcionamiento interno de la sociedad, y que servirán a su vez como referente de las características particulares y esenciales de su propia sociedad frente a otras sociedades, estableciendo rasgos distintivos y únicos.

Cuando existen nuevos individuos dentro de la sociedad, éstos adquieren su posición dentro de la misma a partir de la asimilación del lenguaje establecido por el grupo, el cual le permitirá acceder al conjunto de significados, valores y costumbres que ya existen dentro de la comunidad. Una vez el individuo se hace hábil en la utilización del código lingüístico, este adquiere un conjunto de conceptos que lo definen como ser, tales como las nociones de género, rol social, rango social, terminologías específicas a sus características innatas, valores morales y herencia cultural. Este proceso de integración de conceptos psicosociales y culturales creará eventualmente en el individuo una noción de identidad.

Según Tajfel y Turner (1979), el aspecto de identidad inherentemente comporta un rasgo de discriminación y exclusividad entre los diferentes grupos y culturas. Esta noción de identidad comporta cuatro características principales:

- **categorización:** los seres humanos suelen clasificarse y clasificar a los demás en categorías, que sirven para etiquetar, diferenciar y discriminar tanto positiva como negativamente desde el punto de vista de las nacionalidades, las culturas, las ocupaciones, las habilidades o inhabilidades de cada persona: *musulmán, judío, turco, mexicana, francés, inteligente, tarado, jugador de fútbol, basquetbolista*, etcétera, son algunos pocos ejemplos de formas de categorizar.
- **identificación:** los seres humanos suelen asociarse con grupos específicos, con los que se sienten identificados y con los que reafirman su autoestima;

- **comparación:** los seres humanos suelen comparar los grupos a los que pertenecen con los grupos a los que pertenecen otras personas, y suelen calificar su propio grupo con un sesgo que lo favorece;
- **distinción psicosocial:** cada persona suele desear que su propia identidad sea a la vez distinta de la de los demás y positiva, al compararla con la de otros grupos de personas.

Una vez el rasgo de identidad está plenamente adquirido, sucede el fenómeno de *interculturalidad*.

7. METODOLOGÍA

7.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El enfoque investigativo que adoptamos es el enfoque descriptivo de corte etnográfico, debido a que se centra en el estudio de los fenómenos dentro de una comunidad específica. Las ventajas más evidentes de este modelo de investigación es que permiten conocer de primera mano las situaciones de la comunidad estudiada, permitiendo además una interacción profunda entre el investigador y el objeto de estudio. De acuerdo con Briones (1996, p.165) el fundamento de toda investigación etnográfica está en su característica cualitativa y descriptiva, la cual tiene por objetivo principal el retratar la esencia del acervo cultural de una comunidad determinada, a saber, sus creencias, valores, costumbres y protocolos de interacción social. El rol que cumple el investigador es el de recoger la información teniendo como referente la perspectiva de los actores, desde el corazón mismo de la comunidad y en consecuencia, comprender e interpretar el set completo de valores semánticos, interpersonales y sociales que comportan sus costumbres.

Se plantea entonces la ampliación de la explicación del fenómeno de variación social lingüística planteado por Labov, en el cual se describen, de manera concreta, algunos de los fenómenos sociolingüísticos que impulsan a que una lengua sea ampliada, renovada o cambiada, de acuerdo con las necesidades de los integrantes de la comunidad de habla. Así mismo, buscamos conectar la teoría variacionista con el proceso de identidad del hablante y la generación de una personalidad a partir de una adquisición de un lenguaje específico, planteado por Halliday (1979).

El reto fundamental de este trabajo es la interconexión de teorías de dos ciencias lingüísticas independientes dentro de una teoría unificadora de los procesos lingüísticos y sociolingüísticos.

La investigación que planteamos está basada en los principios de la metodología lingüística propuesta por William Labov de 1972 a 1984. Sus postulados son los siguientes:

- **Principio acumulativo:** cuanto más sabes, más quieres saber.
- La **Metodología** es una búsqueda seria y cuidadosa del yerro en el trabajo propio. La mejor teoría es la más fácil de desmentir.
- Se debe resistir a la tendencia de redefinir los límites de la ciencia lingüística para que se ajusten a nuestras propias predilecciones.
- Los **juicios intuitivos** son menos regulares que el comportamiento observable empíricamente.
- Los **datos importantes** se deben compartir con otros para su inspección.
- **Principio de convergencia:** el valor de los datos nuevos para confirmar la información previa es directamente proporcional a la diferencia en los métodos de recolección.
- **Principio de uniformidad:** las fuerzas lingüísticas que operan entre nosotros hoy en día son las mismas que han estado operando a través de los tiempos.
- **Principio de responsabilidad:** todas las ocurrencias de una variante dada son anotadas, y donde haya sido posible definir la variable como un conjunto cerrado de variables, además se tendrán en cuenta todas las no-ocurrencias de la variable en las circunstancias relevantes en las que podría haber ocurrido.

7.2 INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN Y SU APLICACIÓN

Los instrumentos que utilizamos para la recolección de la información y su posterior análisis fueron:

La encuesta: se desarrollaron encuestas anónimas a una parte de la comunidad de habla (35 personas), para que en esta se manifiesten los fenómenos de percepción de la creación de nuevos términos, la asimilación de préstamos y cómo estos afectan directamente la comunicación dentro de la comunidad de habla. Dentro del set de preguntas principales se les pidió identificar una serie de términos que fueron recogidos por los investigadores en previas observaciones para que así valoraran la frecuencia, pertinencia y significado de dichos lexemas.

La entrevista: esta herramienta permitió clarificar la influencia de los procesos de variación y préstamo lingüístico dentro de la comunidad de habla. Además, se pudo evidenciar *in situ* la influencia de estos fenómenos dentro del habla natural. Las entrevistas se realizaron tanto individuales como en grupo a un total de diez informantes sobre la naturaleza de los términos que se utilizan dentro de la comunidad de habla, así como la observación directa de las interacciones lingüísticas en un ambiente natural.

La grabación de audios o videos en contexto natural dentro de la comunidad: permitió recoger los neologismos en ambiente de producción lingüística natural para la creación de un corpus más franco y apegado a la realidad. Los miembros de la comunidad fueron informados de la realización de las grabaciones pero no se les informó directamente de cuándo o como se realizarían para evitar que se comprometiera la naturaleza y fluidez de la comunicación casual.

La creación de un corpus lingüístico de vocablos inherentes a la comunidad: este paso permitió medir y clasificar los neologismos y préstamos con su significado en la lengua receptora/lengua original.

También se tuvieron en cuenta las diferentes plataformas y programas de análisis de datos cuantitativos y cualitativos como por ejemplo el *atlas.ti*. Y el *ISSP*

8. CONTEXTO

La comunidad de habla de jugadores de Yu-Gi-Oh! existe en la ciudad de Cali desde el año 1999; para la época, la ludoteca encargada de traer el juego a Cali era Tierra Media ludoteca, la cual tenía sus instalaciones en la Avenida sexta con 25.

Hoy en día, existen dos tiendas de juego de *TCG's* en la ciudad de Cali: Magic Colombia Cali y Spartan Ludocentro. La comunidad de habla en la que se hizo el análisis descriptivo de los fenómenos de variación y creación lingüística frecuenta ambos lugares de reunión. Esta comunidad cuenta con cerca de 100 miembros de diferentes contextos sociales, diferentes estratos, niveles de formación, edades y poder adquisitivo; todo esto también tiene que tomarse en cuenta a la hora de hacer la recolección de la información, la conformación del corpus de análisis y el análisis mismo de los datos de los fenómenos estudiados.

9. CORPUS

El siguiente corpus lingüístico es producto de un proceso de observación llevado a cabo entre los años 2014 y 2015, tiempo durante el cual se tuvo una aproximación con la comunidad de habla de jugadores de TCG, específicamente de Yu-Gi-Oh! de la ciudad de Cali. Este proceso, como se mencionaba en el apartado de metodología, se llevó a cabo por medio de la observación activa y la investigación participante, debido a que los investigadores hacen parte de esta comunidad desde hace aproximadamente diez años.

El conjunto total de los datos se recabó utilizando un diario de campo, en el que se consignaron una serie de expresiones conocidas por los investigadores, así como expresiones recogidas durante la etapa de observación. Igualmente, se hizo uso de grabaciones de conversaciones naturales de los miembros de la comunidad, con un permiso previo, pero sin notificarles cuándo iban a ser tomadas estas muestras con el fin de garantizar la naturalidad de la conversación. En una primera etapa, se recogieron un total de 120 términos y expresiones. Debido a la naturaleza cambiante del formato del juego, se realizó una segunda recolección de datos que agregó 40 términos nuevos.

Una vez se consolidó la recolección de términos, se procedió a realizar una indexación de los mismos con un significado establecido a partir de las características semánticas del uso dentro de la comunidad de habla. Posteriormente, se le preguntó a la comunidad por medio de una encuesta, con un grupo de muestreo de 15 personas entre los 16 y 38 años de edad, de diferentes estratos socioeconómicos y con un nivel educativo oscilante entre la secundaria básica y el pregrado, cuáles de los términos recogidos en el proceso hacían parte de su vocabulario recurrente y si el significado

establecido por los investigadores era coherente con el uso de dicho término, lo que redujo la cantidad de palabras del corpus a 151.

Una vez consolidado el corpus definitivo, se procedió a organizar los términos a partir de una clasificación basada en las distintas clasificaciones de las palabras. Por lo tanto, se establecieron las siguientes categorías de clasificación: 1. Términos acuñados por el juego o la casa matriz del juego, 2. Préstamos, 3. Términos con proceso de variación y 4. Expresiones y neologismos propios de la comunidad de habla. Adicionalmente, los términos se han catalogado por su clasificación gramatical.

Para efectos de la clasificación de los términos del corpus, hemos utilizado las siguientes abreviaciones.

- Sustantivo – *Sust.*
- Verbo – *V.*
- Adverbio – *Adv.*
- Interjección - *Int.*
- Adjetivo – *Adj.*
- Préstamo – *Pr.*
- Variación – *Var.*
- Neologismo – *Neo.*
- Coloquial – *Col.*
- Expresión – *Exp.*
- Sigla – *Sgl.*

9.1 TÉRMINOS ACUÑADOS POR LA CASA MATRIZ – KONAMI EN EL CONTEXTO DEL JUEGO

A continuación se enlistan los diferentes términos que han sido acuñados por la casa matriz del juego (KONAMI) en manuales del juego, la página web y las diversas plataformas virtuales de acceso al público en general

TÉRMINO CATEGORÍA	ORIGEN	DEFINICIÓN OFICIAL ¹	DEFINICION/ USO
ACTIVAR V.	Español	De <i>activo</i> . 1. tr. Hacer que un proceso sea o parezca más vivo. U. t. c. prnl. 2. tr. Hacer que se ponga en funcionamiento un mecanismo. U. t. c. prnl.	Poner en juego el efecto de una carta
ARQUETIPO Sust.	Español	Del lat. <i>archetȳpum</i> , y este del gr. ἀρχέτυπον <i>archétypon</i> , infl. en su acentuación por el fr. <i>archétype</i> . 1. m. Modelo original y primario en un arte u otra cosa. 2. m. Ecd. Punto de partida de una tradición textual. 3. m. Psicol. Representación que se considera modelo de cualquier manifestación de la realidad. 4. m. Psicol. Imágenes o esquemas congénitos con valor simbólico que forman parte del inconsciente colectivo.	Agrupación de cartas que tienen una estrategia y un nombre en común

¹ Las definiciones oficiales son tomadas del Diccionario de la Real Academia de la Lengua en su versión digital <http://dle.rae.es/> y del Diccionario Oxford monolingüe y bilingüe en su versión digital <https://en.oxforddictionaries.com/definition/step>.

		5. m. Rel. Tipo soberano y eterno que sirve de ejemplar y modelo al entendimiento y a la voluntad humana.	
ATACAR/ BATALLAR V.	Español	Del it. <i>attaccare [battaglia]</i> 'comenzar [la batalla]'. 1. tr. Acometer, embestir con ánimo de causar daño. U. t. c. intr. <i>Muchos animales atacan solo por hambre.</i> 2. tr. En un combate, emprender una ofensiva. U. t. c. intr. <i>La escuadrilla atacó al amanecer.</i> 3. tr. Actuar contra algo para destruirlo. <i>Los antitérmicos atacan la fiebre.</i>	En la fase de batalla confrontar uno o más monstruos
ATRIBUTO Sust.	Español	Del lat. <i>attribūtum</i>. 1. m. Cada una de las cualidades o propiedades de un ser.	Clasificación de los monstruos a partir de Su empatía con un elemento
ATTACH Pres.	Inglés Attach	attach 1. Join or fasten (something) to something else	Colocar una carta por debajo de otra, casi siempre en los casos de monstruos xyz
BANEAR Var. V.	Inglés Ban	ban¹ 1. Officially or legally prohibit (something)	Prohibir el uso de una carta
BANLIST Pres.	Inglés Ban-list	ban¹ 1. Officially or legally prohibit (something) list¹ 1. A number of connected items written or printed consecutively one below the other.	Lista que determina las cartas prohibidas, limitadas y semi-limitadas

BATTLE ROYALE <i>Pres.</i>	Inglés/ Japonés	battle royal A fiercely contested fight or dispute	Duelo que se lleva a cabo entre varios duelistas al mismo tiempo
BOOSTER <i>Pres.</i>	Inglés Boost	booster 4. <i>[in combination]</i> A source of help or encouragement	Sobre con cartas
CAMPO <i>Sust.</i>	Español	Del lat. <i>campus</i> 'terreno llano', 'campo de batalla'. 1. m. Terreno extenso fuera de poblado.	Tipo de carta mágica
CEMENTERIO <i>Var.</i>	Español	Del lat. tardío <i>coemeterium</i> , y este del gr. bizant. κοιμητήριον <i>koimētérion</i> ; propiamente 'dormitorio'. 1. m. Terreno, generalmente cercado, destinado a enterrar cadáveres.	Lugar donde van a parar las cartas utilizadas
COMÚN <i>Var. Adj.</i>	Español	Del lat. <i>commūnis</i> . 1. adj. Dicho de una cosa: Que, no siendo privativamente de nadie, pertenece o se extiende a varios. <i>Bienes, pastos comunes</i> . 2. adj. Corriente, recibido y admitido de todos o de la mayor parte. <i>Precio, uso, opinión común</i> . 3. adj. Ordinario, vulgar, frecuente y muy sabido.	Rareza de carta
CONDICIÓN <i>Sust.</i>	Español	Del lat. <i>condicio</i> , <i>-ōnis</i> . 1. f. Naturaleza o propiedad de las cosas. 2. f. Natural, carácter o genio de las personas. 3. f. Estado, situación especial en que se halla alguien o algo.	Situación que activa un efecto

CONTINUA <i>Adj. Var.</i>	Español	Del lat. <i>continuus</i> . 1. adj. Que dura, obra, se hace o se extiende sin interrupción.	Condición permanente de una carta
COSTO <i>Var. Sust.</i>	Español	De <i>costar</i> . 1. m. Cantidad que se da o se paga por algo.	Condición requerida para activar un efecto
DAMAGE STEP/FASE DE DAÑO/EL DAMAGE <i>Exp.</i>	Español/ Inglés Damage	damage 1. [<i>mass noun</i>] Physical harm that impairs the value, usefulness, or normal function of something: <i>'bombing caused extensive damage to the town'</i> 1.1 Detrimental effects: <i>'the damage to his reputation was considerable'</i> step A measure or action, especially one of a series taken in order to deal with or achieve a particular thing: <i>'the government must take steps to discourage age discrimination'</i> <i>'a major step forward in the fight against terrorism'</i> 3.1 A stage in a gradual process: <i>'sales are up, which is a step in the right direction'</i>	Fase en la que se calcula los puntos de los monstruos y se sustrae la diferencia de los puntos de vida
DESACOPLAR MATERIAL <i>V. Exp.</i>	Español	desacoplar 1. tr. Separar lo que estaba acoplado. material Del lat. <i>materiālis</i> . 1. adj. Perteneciente o relativo a la materia.	Retirar una carta de un monstruo XYZ (exceed)
DESCARTAR <i>Var. V.</i>	Español	De <i>des-</i> y <i>carta</i> . 3. prnl. En ciertos juegos, dejar las cartas que	Enviar cartas de la mano al

		se tienen en la mano y se consideran inútiles, sustituyéndolas con otras tantas de las que no se han repartido.	cementerio por defecto
DESTRUIR Var. V.	Español	Del lat. <i>destruĕre</i> . Conjug. c. <i>construir</i> . 1. tr. Reducir a pedazos o a cenizas algo material, u ocasionarle un grave daño. U. t. c. prnl.	Eliminar una carta del juego y enviarla al cementerio
DISCARD/ DESCARTAR Pres. Var. V. Español/	Inglés	De <i>des-</i> y <i>carta</i> . 3. prnl. En ciertos juegos, dejar las cartas que setienen en la mano y se consideran inútiles, sustituyéndolas con otras tantas de las que no se han repartido.	Enviar una cantidad específica de cartas de la mano al cementerio para dar cumplimiento a un efecto
DRAW/ROBA R/JALAR Var. V.	Español/ Inglés	Del lat. vulg. <i>*raubare</i> , y este del germ. <i>*raubôn</i> 'saquear, arrebatarse'; cf. a. al. ant. <i>roubôn</i> , al. <i>rauben</i> , ingl. <i>reave</i> . 8. tr. En ciertos juegos de naipes o en el dominó, tomar del monte alguna carta o ficha.	Tomar una carta del mazo a la mano por turno o por efecto
DUELO Var. Sust.	Español	Del b. lat. <i>duellum</i> 'guerra, combate'. 1. m. Combate o pelea entre dos, a consecuencia de un reto o desafío.	Enfrentamiento entre dos o más jugadores
EFECTO Var. Sust.	Español	Del lat. <i>effectus</i> . 1. m. Aquello que sigue por virtud de una causa. <i>La fiebre es un efecto de la gripe.</i>	Propiedad que tienen algunas cartas de monstruo y las cartas magia y trampa para dar ventaja al jugador

ENCADENAR Var. V.	Español	encadenar 2. tr. Trabrar y unir algo con otra cosa. <i>Encadenar los razonamientos.</i>	Activar una carta o efecto en respuesta a otra carta o efecto
EQUIPAR Var. V.	Español	equipar Del fr. <i>équiper</i> , y este del nórd. <i>skipa</i> 'equipar un barco', de <i>skip</i> 'barco'. 1. tr. Proveer a alguien de las cosas necesarias para su uso particular, especialmente de ropa. U. t. c. prnl.	Reforzar un monstruo con una carta mágica o trampa
EQUIPO Var. Sust.	Español	equipo De <i>equipar</i> . 4. m. Colección de utensilios, instrumentos y aparatos especiales para un fin determinado. <i>Equipo quirúrgico, de salvamento.</i>	Tipo de carta mágica
ESCALA Var. Sust.	Español	escala Del lat. <i>scala</i> 'escalera'; en aceps. 8 y 9, del it. <i>scala</i> , y este del gr.bizant. <i>σκάλα</i> <i>skála</i> 'puerto'. 4. f. Graduación empleada en diversos instrumentos para medir una magnitud.	Nivel asignado a las cartas de tipo Pendulum para establecer un rango de niveles de convocación simultánea.
EXCAVAR Var. V.	Español	excavar Del lat. <i>excavāre</i> . 1. tr. Quitar de una cosa sólida parte de su masa o grueso, haciendo hoyo o cavidad en ella.	Revelar la carta superior del deck y luego enviarla al cementerio o devolverla al fondo del deck

EXCEED/ XYZ <i>Exp. Var.</i> <i>Pres. Sust.</i>	Inglés	<i>Late Middle English (in the sense 'go over a boundary or specified point'): from Old French exceder, from Latin excedere, from ex- out + cedere go.</i> 1. Be greater in number or size than (a quantity, number, or other measurable thing)	Tipo de monstruo y de convocación que requiere dos monstruos del mismo nivel
EXPANSIÓN <i>Var. Sust.</i>	Español	expansión Del lat. <i>expansio, -ōnis</i> . 1. f. Acción y efecto de expandir o expandirse.	Tipo de producto que proporciona nuevas cartas al juego
EXTRA DECK <i>Pres. Sust.</i> <i>Exp.</i>	Inglés	extra Added to an existing or usual amount or number deck 3. <i>North American</i> A pack of cards: <i>'Craig reached into his pocket and caressed his lucky deck of cards'</i>	Conjunto de cartas anexas para fortalecer la estrategia
FLIP <i>Pres. V.</i>	Inglés Voltear	flip ¹ Turn over or cause to turn over with a sudden quick movement	Tipo de invocación y de efecto por volteo de carta
FUSION <i>Var. Sust.</i> Español/	Inglés	fusión Del lat. <i>fusio, -ōnis</i> . 1. f. Acción y efecto de fundir o fundirse.	Tipo de monstruo y de convocación fusionando dos monstruos para obtener uno nuevo
GEMINI <i>Var. Sust.</i>	Inglés Latín Gemini	Latin, plural of geminus twin	Tipo de monstruo de doble efecto en el campo

GHOST <i>Var. Sust.</i>	Inglés Ghost	1. An apparition of a dead person which is believed to appear or become manifest to the living, typically as a nebulous image: <i>'the building is haunted by the ghost of a monk'</i>	Rareza de carta
HACER WARNING <i>Var. Exp.</i>	Español/ Inglés Level	warning 1. A statement or event that warns of something or that serves as a cautionary example: <i>'police issued a warning about fake £20 notes'</i> <i>'his sad death should be a warning to everyone'</i>	Advertir al oponente sobre un error o un mal uso de las reglas
IGNICIÓN <i>Var. V.</i>	Español	Ignición Del lat. mod. <i>ignitio</i> , <i>-onis</i> , y este der. del lat. tardío <i>ignīre</i> 'pegar fuego, quemar'. 2. f. Proceso que inicia o desencadena una combustión.	Propiedad de algunos efectos que se activan inmediatamente en respuesta a, o debido a otras cartas.
INVOCAR <i>Var. V.</i>	Español	invocar Del lat. <i>invocāre</i> . 1. tr. Llamar en solicitud de ayuda de manera formal o ritual.	Poner un monstruo en juego
LEVEL/ NIVEL <i>Var. Sust.</i>	Español/ Inglés	nivel Del occit. <i>nivel</i> . 4. m. Categoría, rango.	Clasificación de las cartas de monstruos
LIMBO/ZONA DE REMOVIDAS /BANISH <i>Var. Sust.</i>	Español/ Inglés	limbo Del lat. <i>limbus</i> 'orla o extremidad de un vestido'. 1. m. Rel. En la doctrina tradicional católica, lugar a donde irían las almas de quienes	Lugar del campo donde se envían cartas fuera del campo de juego

		mueren sin el bautismo antes de tener uso de razón. 2. m. Rel. Limbo de los justos. lugar adonde irían las almas	
LIMITAR Var. V.	Español	limitar Del lat. <i>limitāre</i>. 1. tr. Poner límites a algo.	Restringir el uso de una carta a una copia
MAGIA Var. Adj.	Español	magia Del lat. <i>magīa</i>, y este del gr. <i>μαγεία mageía</i>. 1. f. Arte o ciencia oculta con que se pretende producir, valiéndose de ciertos actos o palabras, o con la intervención de seres imaginables, resultados contrarios a las leyes naturales.	Tipo de carta
MANDAR O ENVIAR CARTAS Var. V.	Español		Enviar cartas seleccionadas de una u otra ubicación en el campo de juego a otro lugar
MATCH Pres. Sust.	Inglés Match	match¹ 1. A contest in which people or teams compete against each other in a particular sport: <i>‘a boxing match’</i>	Se compone de tres duelos en el que se busca ganar dos de los tres para declararse vencedor
MAZO/ BARAJA/ MONTE/ DECK	Español/ Inglés Deck	mazo De <i>maza</i>. 3. m. Conjunto abundante de papeles u otras cosas atadas o unidas formando grupo.	Conjunto de cartas

Var. Sust.		<i>Mazo de papeles, de plumas.</i> baraja De <i>barajar</i>. 1. f. Conjunto completo de cartas empleado para juegos de azar.	
MOSTRAR/ REVELAR Var. V.	Español	mostrar Del lat. <i>monstrāre</i>. Conjug. c. <i>contar</i>. 1. tr. Manifestar o poner a la vista algo, o enseñarlo o señalarlo para que se vea. revelar Del lat. <i>revelāre</i>. 1. tr. Descubrir o manifestar lo ignorado o secreto. U. t. c. prnl.	Enseñar una carta al oponente
MULTITRIGGER Var. Sust.	Español/ Inglés	multi- More than one; many: <i>'multicolour'</i> <i>'multicultural'</i> trigger 1.1 An event that is the cause of a particular action, process, or situation: <i>'the trigger for the strike was the closure of a mine'</i>	Condición que active varios efectos de una carta
NEGAR Var. V.	Español	negar Del lat. <i>negāre</i>. Conjug. c. <i>acertar</i>. 3. tr. Decir que no a lo que se pretende o se	Cancelar la activación de un efecto

		pide, o no concederlo. 4. tr. Prohibir o vedar, impedir o estorbar.	
OCG <i>sigl.</i>	Inglés Official Card Game		Official card game: Estilo de juego que utiliza sólo cartas designadas oficialmente en oriente
PÉNDULO/ PENDULUM <i>Var. Adj.</i>	Español/ Latín Pendulum	péndulo, la Del lat. <i>pendŭlus</i> 'pendiente'. 3. m. Mec. Cuerpo grave que oscila suspendido de un punto por un hilo o varilla.	Tipo de monstruo y de invocación
PHASE: <i>pres.</i>	Inglés	Fase	Momentos del turno
DRAW PHASE <i>pres.</i>	Inglés	Fase de robo	Primer momento del turno en el que se roba una sola carta
STANDBY PHASE <i>pres.</i>	Inglés	Fase de espera	Momento del turno en el que se hace una pausa antes de pasar a la fase principal
BATTLE PHASE <i>pres.</i>	Inglés	Fase de batalla	Momento del turno en el que se batalla con los monstruos en el campo
MAIN PHASE 1 Y 2 <i>pres.</i>	Inglés	Fases principales	Momentos principales del turno para realizar la mayoría de acciones,

END PHASE <i>pres.</i>	Inglés	Fase final	Momento final del turno despues del que no se pueden ejecutar más acciones y procede el turno al siguiente jugador
QUICK <i>pres. Adv.</i>	Inglés	quick 1. Moving fast or doing something in a short time: <i>'in the qualifying session he was two seconds quicker than his teammate'</i> <i>[with infinitive] 'he was always quick to point out her faults'</i>	Efecto que se puede activar desde la mano o en el turno del oponente
RANGO <i>var. Adj. Sus.</i>	Español	rango Del fr. <i>rang</i> , y este del franco <i>*hrīng</i> 'círculo', 'corro de gente'. 1. m. Categoría de una persona con respect o a susituación profesional o social. 2. m. Nivel o categoría. <i>Una ley de rango constitucional.</i>	Clasificación de las cartas de monstruo XYZ
RARA <i>var. Adj.</i>	Español	raro, ra Del lat. <i>rarus</i> . 2. adj. Extraordinario, poco común o frecuente. 3. adj. Escaso en su clase o especie.	Rareza de carta
REMOVER/ DESTERRAR /BANISH <i>Var. V.</i>	Español	remove Del lat. <i>removēre</i> . Conjug. c. <i>mover</i> . 1. tr. Pasar o mudar algo de un lugar a otro. U . t. c. prnl.	Enviar una carta al limbo

		desterrar De <i>des-</i> y <i>tierra</i>. Conjug. actual c. <i>acertar</i>. 1. tr. Dicho de quien tiene poder o autoridad para ello: Expulsar a alguien de un territorio. 2. tr. Apartar de sí algo inmaterial o hacerlo desaparecer. <i>Desterrar la tristeza, los malos hábitos.</i>	
REVOLVER/ SHUFFLE Var. V.	Español/ Inglés Shuffle	revolver Del lat. <i>revolvĕre</i>. Conjug. c. <i>mover</i>; part. irreg. revuelto. 4. tr. Mirar o registrar moviendo y separando algunas cosas que estaban ordenadas.	Mezclar las cartas del deck
RITUAL Var. Sust.	Español/ Inglés	ritual Del lat. <i>rituālis</i>. 1. adj. Perteneciente o relativo al rito. rito Del lat. <i>ritus</i>. 1. m. Costumbre o ceremonia. 2. m. Conjunto de reglas establecidas para el culto y ceremonias religiosas.	Tipo de monstruo o carta mágica
SEMILIMITA R var. V.	Español	semi- Del lat. <i>semi-</i>. 1. elem. compos. Significa 'medio' o 'casi'. <i>Semidifunto, semitransparente, semiconsonante.</i> limitar Del lat. <i>limitāre</i>. 1. tr. Poner límites a algo.	Restringir el uso de una carta a dos copias

		2. tr. Acortar, ceñir. U. t. c. prnl.	
SOPORTE <i>Var. Sust.</i>	Español	soporte De <i>soportar</i> . 1. m. Apoyo o sostén.	Cartas impresas para reforzar un arquetipo existente
SPIRIT <i>pres. sust.</i>	Inglés	spirit 1. The non-physical part of a person which is the seat of emotions and character; the soul: <i>'we seek a harmony between body and spirit'</i>	Tipo de monstruo que tiene como característica, regresar a la mano del controlador al final del turno
STARFOIL <i>pres. adj.</i>	Inglés	star 2. A conventional or stylized representation of a star, typically having five or more points: <i>'the walls were painted with silver moons and stars'</i> foil 2.1 A thin leaf of metal placed under a precious stone to increase its brilliance.	Rareza de carta
STARTER <i>pres. adj. Sust.</i>	Inglés	starter 1. A person or thing that starts in a specified way	Mazo de inicio
STRUCTURE <i>pres. adj. Sust.</i>	Inglés	structure 1. The arrangement of and relations between the parts or elements of something complex: <i>'the two sentences have equivalent structures'</i> <i>'the company's weakness is the inflexibility of its management structure'</i>	Mazo de inicio estructurado alrededor de una estrategia predeterminada

SUPER <i>var. Adj.</i>	Latín	super- Del lat. <i>super-</i> . 1. elem. compos. Significa 'encima de'. <i>Superestructura</i> . 2. elem.compos. Significa 'preeminencia' o 'excelencia'. <i>Superintendente, superhombre</i> . 3. elem. compos. Significa 'en grado sumo'. <i>Superfino</i>	Rareza de carta
SYNCHRO <i>pres. adj.</i>	Inglés Synchron y	synchro 2 A synchronizing device or facility.	Tipo de monstruo y de juego
TAG <i>pres. adj.</i>	Inglés	tag ² 1 [<i>mass noun</i>] A children's game in which one chases the rest, and anyone who is caught then becomes the pursuer: <i>'we began to play tag under the water'</i>	Duelo que se lleva a cabo por equipos
TARGET <i>pres. v.</i>	Inglés	target A person, object, or place selected as the aim of an attack: <i>'the airport terminal was the target of a bomb'</i> <i>'a military target'</i>	Seleccionar una carta específica
TCG <i>sigl.</i>	Inglés Trading Card Game		Trading card game: Estilo de juego que utiliza sólo cartas designadas oficialmente en occidente
TRIBUTAR/ SACRIFICAR	Español		Utilizar uno o más monstruos para

Var. V.			traer a otro al campo
TRIGGER <i>pres. sust.</i> <i>Adj.</i>	Inglés	trigger 1.1 An event that is the cause of a particular action, process, or situation: <i>‘the trigger for the strike was the closure of a mine’</i>	Condición que active el efecto de una carta
TUNER/ CANTANTE/ SINTONIZAD OR <i>pres. adj.</i>	Español/ Inglés	cantante Del ant. part. act. de <i>cantar</i> ¹ . 1. adj. Que canta.	Tipo de monstruo que se requiere para una invocación por sincronía
ULTIMATE <i>pres. adj.</i>	Inglés	ultimate 2 Being the best or most extreme example of its kind: <i>‘the ultimate accolade’</i>	Rareza de carta
ULTRA <i>pres. adj.</i>	Latín	ultra Del lat. <i>ultra</i> 3. adv. desus. además (ll para introducir información que se añade).	Rareza de carta
UNIÓN <i>pres. adj.</i>	Español/ Inglés	unión Del lat. tardío <i>unio</i> , <i>-ōnis</i> . 1. f. Acción y efecto de unir o unirse.	Tipo de monstruo que se puede equipar a otro del campo
VELOCIDAD <i>var. Adj.</i>	Español	velocidad Del lat. <i>velocitas</i> , <i>-ātis</i> . 2. f. Variación por unidad de tiempo de alguna de las características de un fenómeno.	Grado de un efecto

9.2 PRÉSTAMOS LINGÜÍSTICOS

A continuación se presentan los términos que corresponden a la categoría de préstamos lingüísticos que se observan dentro del discurso de los jugadores de *Yu-Gi-Oh!* de la ciudad de Cali. Estos préstamos se limitan exclusivamente a los usados en el marco del juego y excluyen por pragmática a las expresiones y términos derivados del japonés que se usan en la comunidad *Otaku* a la cual pertenecen algunos de los miembros de la comunidad TCG. Cabe aclarar que se pueden presentar términos presentes en la categoría de términos acuñados por la casa matriz.

TERMINO CATEGORÍA	ORIGEN	DEFINICION OFICIAL	DEFINICION/ USO
ANTE <i>Pres.</i>	Inglés Ante	ante A stake put up by a player in poker or brag before receiving cards: <i>'the antes were at the \$10,000–\$20,000 level'</i>	Apostar una carta
ATTACH <i>Pres.</i>	Inglés Attach	attach 1. Join or fasten (something) to something else: <i>'attach your safety line to the bridge'</i>	Colocar una carta por debajo de otra, casi siempre en los casos de monstruos xyz
BANLIST <i>Pres.</i>	Inglés Ban - List	ban ¹ 1 Officially or legally prohibit (something) list ¹ 1 A number of connected items or names written or printed consecutively, typically one below the other	Lista que determina las cartas prohibidas, limitadas y semi-limitadas

BATTLE ROYALE <i>Pres.</i>	Inglés/ Japonés	battle royal A fiercely contested fight or dispute	Duelo que se lleva a cabo entre varios duelistas al mismo tiempo
BOOSTER <i>Pres.</i>	Inglés Boost	booster 4. <i>[in combination]</i> A source of help or encouragement	Sobre con cartas
BURN <i>Pres.</i>	Inglés Burn	2. Consumption of a type of fuel as an energy source: ' <i>natural gas produces the cleanest burn of the lot</i> '	Deck de daño directo
DAMAGE STEP/FASE DE DAÑO/EL DAMAGE <i>Exp.pres.</i>	Español/ Inglés Damage	daño Del lat. <i>damnum</i> . 1. m. Efecto de dañar. fase Del gr. φάσις <i>phásis</i> 'manifestación'. 1. f. Cada uno de los distintos estados sucesivos de un fenómeno natural o histórico, o de una doctrina, negocio, etc.	Fase en la que se calcula los puntos de los monstruos y se sustrae la diferencia de los puntos de vida
DISCARD/DESCARTAR <i>Pres. Var. V.</i>	Español/ Inglés Discard	descartar De <i>des-</i> y <i>carta</i> . 3. prnl. En ciertos juegos, dejar las cartas que se tienen en la mano y se consideran inútiles, sustituyéndolas con otras tantas de las que no se han repartido.	Enviar una cantidad específica de cartas de la mano al cementerio para dar cumplimiento a un efecto

DRAW/ROBAR/JALAR Var. V.pres	Español/ Inglés Draw	robar Del lat. vulg. <i>*raubare</i> , y este del germ. <i>*raubôn</i> 'saquear, arrebatarse'; cf. a. al. ant. <i>roubôn</i> , al. <i>rauben</i> , ingl. <i>reave</i> . tr. En ciertos juegos de naipes o en el dominó, tomar del monte alguna carta o ficha. jalar De <i>halar</i> .	Tomar una carta del mazo a la mano por turno o por efecto
EXCEED/XYZ Exp. Var. Pres. Sust.	Inglés	<i>Late Middle English (in the sense 'go over a boundary or specified point'): from Old French excéder, from Latin excedere, from ex- out + cedere go.</i> 1. Be greater in number or size than (a quantity, number, or other measurable	Tipo de monstruo y de convocación
EXTRA DECK Pres. Sust. Exp.	Inglés	extra Added to an existing or usual amount or number deck 3. <i>North American</i> A pack of cards: <i>'Craig reached into his pocket and caressed his lucky deck of cards'</i>	Conjunto de cartas anexas para fortalecer la estrategia
FLIP Pres. V.	Inglés Voltear	flip ¹ Turn over or cause to turn over with a sudden quick movement	Tipo de invocación y de efecto
GHOST Var. Sust.pres	Inglés Ghost	1. An apparition of a dead person which is believed to appear or become manifest to the living, typically as a nebulous image: <i>'the building is haunted by the ghost of a monk'</i>	Rareza de carta

HACER WARNING Var. Exp. Pres.	Español/ Inglés	hacer Del lat. <i>facĕre</i>. Conjug. modelo actual; part. irreg. hecho. 3. tr. Ejecutar, poner por obra una acción o trabajo. <i>Hacer prodigios</i>. U. aveces sin determinar la acción. <i>No sabe qué hacer</i>. U. t. c. prnl. <i>No sabe qué hacerse</i>. warning 1. A statement or event that warns of something or that serves as a cautionary example: <i>'police issued a warning about fake £20 notes'</i> <i>'his sad death should be a warning to everyone'</i>	Advertir al oponente sobre un error o un mal uso de las reglas
LEVEL/ NIVEL Var. Sust. Pres.	Español/ Inglés Level	nivel Del occit. <i>nivel</i>. 4. m. Categoría, rango.	Clasificación de las cartas de monstruos
LIMBO/ ZONA DE REMOVIDAS /BANISH ZONE Var. Sust.Pres.	Español/ Inglés Banish	limbo Del lat. <i>limbus</i> 'orla o extremidad de un vestido'. 1. m. Rel. limbo (lugar adonde irían las almas)	Lugar del campo donde se envían cartas fuera del campo de juego
LOOP Var. Sust. Pres.	Inglés	loop 2. A structure, series, or process, the end of which is connected to the beginning: <i>'a feedback loop'</i>	Estado del juego donde una serie de efectos se repiten entre si
MATCH Pres. Sust.	Inglés Match	match¹ 1A contest in which people or teams compete	Se compone de tres duelos en el

		against each other in a particular sport: <i>'a boxing match'</i>	que se busca ganar dos de los tres para declararse vencedor
MAZO KILLER <i>Var.</i> <i>Sust.Pres.</i>	Español/ Inglés Killer	Killer: 1. one that kills 2. a : one that has a forceful, violent, or striking impact b : one that is extremely difficult to deal with	Véase mazo meta
MAZO/ BARAJA/ MONTE/ DECK <i>Var. Sust</i> <i>Pres.</i>	Español/ Inglés Deck	mazo De <i>maza</i> . 3. m. Conjunto abundante de papeles u otras cosas atadas o unidas formando grupo. <i>Mazo de papeles, de plumas.</i> baraja De <i>barajar</i> . 1. f. Conjunto completo de cartas empleado para juegos de azar. monte Del lat. <i>mons, montis</i> . 3. m. En ciertos juegos de naipes, o en el dom inó, conjunto de cartas o fichas que quedan para robar después de haber repartido a cada Uno de los jugadores las que le corresponden.	Conjunto de cartas
MULTITRIG GER <i>Var. Sust</i>	Español/ Inglés	multi- More than one; many: <i>'multicolour' 'multicultural'</i>	Condición que active varios efectos de una

Pres.		trigger 1.1 An event that is the cause of a particular action, process, or situation: <i>'the trigger for the strike was the closure</i>	carta
NOOBSTER/ NOOB Pres. Sust.	Inglés Noob	noob <i>informal</i> A person who is inexperienced in a particular sphere or activity, especially computing or the use of the Internet.	Duelista de bajo nivel
PÉNDULO/ PENDULUM Var. Adj. Pres.	Español/ Latín Pendulum	péndulo, la Del lat. <i>pendŭlus</i> 'pendiente'. 1. m. Astron. Reloj magistral que en los observatorios se emplea para marcar el tiempo sidéreo.	Tipo de monstruo y de invocación
PERDER EL TIMING Exp. Var. Pres. Sust.	Español/ Inglés Timing	perder Del lat. <i>perdĕre</i> . Conjug. actual c. <i>entender</i> . 1. tr. Dicho de una persona: Dejar de tener, o no hallar, aquello que poseía, sea por culpa o descuido del poseedor, sea por contingencia o desgracia. 2. tr. Desperdiciar, disipar o malgastar algo.	Perder la oportunidad de activar un efecto
PRO Var. Adj.Pres	Inglés professional	pro Del lat. vulg. <i>prode</i> 'provecho', y este del lat. <i>prodest</i> 'es útil'. 2. loc. adj. Que se distingue por sus buenas cualidades.	Duelista de alto nivel

PROXY <i>pres. V.</i>	Inglés	proxy A figure that can be used to represent the value of something in a calculation: <i>'the use of a US wealth measure as a proxy for the true worldwide measure'</i>	Convención para utilizar una carta como si fuera otra
QUICK <i>pres. Adv.</i>	Inglés	quick 1. Moving fast or doing something in a short time: <i>'in the qualifying session he was two seconds quicker than his teammate'</i> <i>[with infinitive] 'he was always quick to point out her faults'</i>	Efecto que se puede activar desde la mano o en el turno del oponente
REMOVER/ DESTERRAR/ BANISHEAR <i>Var. V pres..</i>	Español	remove Del lat. <i>removēre</i> . Conjug. c. <i>mover</i> . 1. tr. Pasar o mudar algo de un lugar a otro. U. t. c. prnl. desterrar De <i>des-</i> y <i>tierra</i> . Conjug. actual c. <i>acertar</i> . 1. tr. Dicho de quien tiene poder o autoridad para ello: Expulsar a alguien de un territorio. 2. tr. Apartar de sí algo inmaterial o hacerlo desaparecer. <i>Desterrar la tristeza, los malos hábitos.</i>	Enviar una carta al limbo
REVOLVER/ BARAJAR/ SHUFFLE <i>Var. V.pres.</i>	Español/ Inglés	revolver Del lat. <i>revolvēre</i> . Conjug. c. <i>mover</i> ; part. irreg. revuelto . 1. tr. Menear algo de un lado a otro, moverlo a lrededor o de arriba abajo.	Mezclar las cartas del deck

		barajar De or. inc.; cf. port. <i>baralhar</i>. 1. tr. En el juego de naipes, mezclar unos con otros antes de repartirlos.	
SHORTPRINT T pres. adj.	Inglés	short 2. Lasting or taking a small amount of time: <i>'visiting London for a short break'</i> <i>'a short conversation'</i> print 1. Produce (books, newspapers, etc.), especially in large quantities, by a mechanical process involving the transfer of text or designs to paper: <i>'a thousand copies of the book were printed'</i>	Rareza de carta, de escasa impresión
SINGLE pres. sust.	Inglés	single [attributive] Only one; not one of several: <i>'a single red rose'</i> <i>'the kingdom was ruled over by a single family'</i>	Duelo a muerte súbita donde la victoria se la lleva quien supere en puntos de vida a su oponente
SPIRIT pres. sust.	Inglés	spirit 1. The non-physical part of a person which is the seat of emotions and character; the soul: <i>'we seek a harmony between body and spirit'</i>	Tipo de monstruo que tiene como característica, regresar a la mano del controlador al final del turno
SPOIL Var. V.	Inglés spoil	spoil 1.1 Prevent someone from enjoying (an occasion or event): <i>'she was afraid of spoiling Christmas for the rest of the family'</i>	Revelar por parte de un tercero el tipo de baraja del oponente

STAPLES <i>pres. v.</i>	Inglés	staple² 1. A main or important element of something: <i>'bread, milk, and other staples'</i> <i>'Greek legend was the staple of classical tragedy'</i>	Cartas que se juegan en casi todos los decks
STARFOIL <i>pres. adj.</i>	Inglés	star 2. A conventional or stylized representation of a star, typically having five or more points: <i>'the walls were painted with silver moons and stars'</i> foil² 2.1. A thin leaf of metal placed under a precious stone to increase its brilliance.	Rareza de carta
STARTER <i>pres. adj.</i> <i>Sust.</i>	Inglés	starter 1. A person or thing that starts in a specified way	Mazo de inicio
STRUCTURE <i>pres. adj.</i> <i>Sust.</i>	Inglés	structure 1. The arrangement of and relations between the parts or elements of something complex: <i>'the two sentences have equivalent structures'</i> <i>'the company's weakness is the inflexibility of its management structure'</i>	Mazo de inicio
SUPER <i>var. Adj.pres.</i>	Latín	super- Del lat. <i>super-</i>. 3. elem. compos. Significa 'en grado sumo'. <i>Superfino.</i>	Rareza de carta
SYNCHRO <i>pres. adj.</i>	Inglés	synchro 2. A synchronizing device or facility.	Tipo de monstruo y de convocación
TAG <i>pres. adj.</i>	Inglés	tag² 1. <i>[mass noun]</i> A children's game in which one	Duelo que se lleva a cabo por

		chases the rest, and anyone who is caught then becomes the pursuer: <i>'we began to play tag under the water'</i>	equipos
TARGET/ TARGETEAR <i>pres. v.</i>	Inglés	target A person, object, or place selected as the aim of an attack: <i>'the airport terminal was the target of a bomb'</i> <i>'a military target'</i>	Seleccionar una carta específica
TOKEN <i>pres. sust.</i>	Inglés	token 1. A thing serving as a visible or tangible representation of a fact, quality, feeling, etc.: <i>'mistletoe was cut from an oak tree as a token of good fortune'</i> <i>'I wanted to offer you a small token of my appreciation'</i>	Tipo de monstruo
TOON <i>pres. adj.</i>	Inglés	toon <i>Informal</i> 1. A cartoon film or that belongs to it.	Arquetipo/tipo de monstruo basado en formas caricaturescas de otras cartas
TOPDECKEAR <i>exp. Var. v.</i>	Inglés		Robar la carta de la parte superior del mazo
TRAPPER/ CAMBIO <i>pres. exp. Sust.</i>	Español/ Inglés	cambio Del lat. tardío <i>cambium</i> , y este del galo <i>cambion</i> . 7. m. Der. permuta. 8.	Conjunto de cartas de un coleccionista
TRIGGER <i>pres. sust.</i>	Inglés	trigger 1.1 An event that is the cause of a particular	Condición que active el efecto

Adj.		action, process, or situation: <i>'the trigger for the strike was the closure of a mine'</i>	de una carta
TUNER/ CANTANTE <i>pres. adj.</i>	Español/ Inglés	cantante Del ant. part. act. de <i>cantar</i> ¹ . 1. adj. Que canta. 2. m. y f. Persona que canta por profesión. tuner 1. A person who tunes musical instruments, especially pianos.	Tipo de monstruo
ULTIMATE <i>pres. adj.</i>	Inglés	ultimate 2 Being the best or most extreme example of its kind: <i>'the ultimate accolade'</i>	Rareza de carta
ULTRA <i>pres. adj.</i>	Latín	ultra Del lat. <i>ultra</i> . 3. adv. desus. además (para introducir información que se añade).	Rareza de carta
UNIÓN <i>pres. adj.</i>	Español/ Inglés	unión Del lat. tardío <i>unio</i> , <i>-ōnis</i> . 1. f. Acción y efecto de unir o unirse.	Tipo de monstruo

9.3 TÉRMINOS DENTRO DE LA VARIACIÓN LINGÜÍSTICA

Los términos presentados a continuación pertenecen a aquellos que se han considerado parte del fenómeno de variación lingüística. Para efectos de esta clasificación, se han tenido en cuenta una serie de factores tales como la resemantización de los términos, la variación fonético-fonológica, la variación sintáctica y la sinonimia.

TERMINO CATEGORIA	ORIGEN	DEFINICION OFICIAL	DEFINICION/ USO
AGGRO Var. Adj.	Inglés aggressio n, aggravatio n	aggro British <i>informal</i> 1. <i>[mass noun]</i> Aggressive, violent behaviour: <i>'they do not usually become involved in aggro'</i>	Deck de alto poder y de estrategia muy agresiva
ANTICURA/ ANTIHEAL Adj. Var.	Inglés/ Español heal, healing	anti- Del gr. ἀντι- <i>anti</i> -. 1. pref. Significa 'opuesto' o 'con propiedade s contrarias'. <i>Anticristo, antipútrido.</i> cura Del lat. <i>cura</i> 'cuidado', 'solicitud'. 3. f. curación. 4. f. curativa.	Deck que impide la restauración de puntos de vida del oponente
BANEAR Var. V.	Inglés ban	ban ¹ 1 Officially or legally prohibit (something)	Prohibir el uso de una carta

BARRER CAMPO <i>var. Exp.</i>	Español	barrer Del lat. <i>verrĕre</i>. 3. tr. Eliminar por completo una cosa o un conjunto de cosas o de personas de un lugar. U. t. c. intr. 4. tr. Acabar con algo o con alguien o destruirlos. <i>Las transformaciones sociales barrieron el viejo orden.</i> U. t. c. intr. campo Del lat. <i>campus</i> 'terreno llano', 'campo de batalla'. 9. m. Terreno reservado para ciertos ejercicios <i>Campo de instrucción.</i>	Dejar el campo del oponente libre de cartas, tras el uno o varios efectos.
BICHITO (A) <i>Var.</i>	Español	bicho Del dialect. <i>bicho</i>, y este del lat. vulg. <i>bestius</i> 'animal¹'. 1. m.coloc. Animal pequeño, especialmente un insecto. -ito³, ta Del lat. vulg. <i>*-ittus</i>. 1. suf. Tiene valor diminutivo o afectivo. <i>Ramita, hermanito, pequeñito, callandito, prontito.</i> En ciertos casos toma las formas -ecito, -ececito, -cito². <i>Solecito, piececito, corazoncito, mujercita.</i>	Monstruo
CAMPO <i>Sust. var</i>	Español	campo Del lat. <i>campus</i> 'terreno llano', 'campo de batalla'. 9. m. Terreno reservado para ciertos ejercicios	Tipo de carta mágica

		<i>Campo de instrucción.</i>	
CANDADO <i>Var.</i>	Español	candado Del lat. <i>catenātus</i>. 1. m. Cerradura suelta contenida en una caja de metal, que por medio de armellas asegura puertas, ventanas, tapas de cofres, maletas, etc.	Condición determinada por efectos que impide que el oponente actúe
CARTON <i>Var.</i>	Español	cartón De <i>carta</i> 'papel'. 1. m. Materia formada por la superposición de hojas de pasta de papel adheridas unas a otras con la humedad por compresión y secadas después por evaporación, con lo que adquiere cierta dureza.	Cartas
CEMENTERIO <i>Var.</i>	Español	cementerio Del lat. tardío <i>coemeterium</i>, y este del gr. bizant. κοιμητήριον <i>koimētérion</i>; propiamente 'dormitorio'. 1. m. Terreno, generalmente cercado, destinado a enterrar cadáveres. 2. m. Lugar destinado al depósito de residuos de ciertas industrias o de maquinaria fuera de uso. <i>Cementerio nuclear, de coches.</i>	Lugar donde van a parar las cartas utilizadas
COMÚN <i>Var. Adj.</i>	Español	común Del lat. <i>commūnis</i>. 2. adj. Corriente, recibido y admitido de todos o de la mayor parte. <i>Precio, uso, opinión común.</i>	Rareza de carta

		3. adj. Ordinario, vulgar, frecuente y muy sabido.	
CONTINUA Adj. Var.	Español	continuo, nua Del lat. <i>continuus</i> . 1. adj. Que dura, obra, se hace o se extiende sin interrupción.	Condición permanente de una carta
CONTROL Adj. Var.	Español	control Del fr. <i>contrôle</i> . 2. m. Dominio, mando, preponderancia.	Tipo de deck propenso a generar candados
COSTO Var. Sust.	Español	costo ¹ De <i>costar</i> . 1. m. Cantidad que se da o se paga por algo.	Condición requerida para activar un efecto
COUNTERE AR Var. V.	Inglés counter	counter ² 1. Speak or act in opposition to: <i>'the second argument is more difficult to counter'</i>	Responder a una jugada del adversario
CUCARACHA A Var. Adj.	Español	cucaracha De <i>cuca</i> ¹ 'oruga de mariposa'. 2. f. Insecto ortóptero, nocturno y corredor, de unos tres centímetros de largo, cuerpo deprimido, aplanado, de color negro por encima y rojizo por debajo, alas y élitros rudimentarios en la hembra, antenas filiformes, las seis patas casi iguales y el abdomen terminado por dos puntas articuladas.	Tipo de monstruo que barre el campo
DESCARTA R Var. V.	Español	descartar De <i>des-</i> y <i>carta</i> .	Enviar cartas de la mano al cementerio por

		3. prnl. En ciertos juegos, dejar las cartas que se tienen en la mano y se consideran inútiles, sustituyéndolas con otras tantas de las que no se han repartido.	defecto
DESTRUIR Var. V.	Español	destruir Del lat. <i>destruĕre</i>. Conjug. c. <i>construir</i>. 1. tr. Reducir a pedazos o a cenizas algo material, u ocasionarle un grave daño. U. t. c. prnl.	Eliminar una carta del juego y enviarla al cementerio
DISCARD/D ESCARTAR Pres. Var. V.	Español/ Inglés discard	descartar De <i>des-</i> y <i>carta</i>. 3. prnl. En ciertos juegos, dejar las cartas que se tienen en la mano y se consideran inútiles, sustituyéndolas con otras tantas de las que no se han repartido.	Enviar una cantidad específica de cartas de la mano al cementerio para dar cumplimiento a un efecto
DRAW/ROBAR/JALAR Var. V.	Español/ Inglés draw	robar Del lat. vulg. <i>*raubare</i>, y este del germ. <i>*raubôn</i> 'saquear, arrebatarse'; cf. a. al. ant. <i>roubôn</i>, al. <i>rauben</i>, ingl. <i>reave</i>. 8. tr. En ciertos juegos de naipes o en el dominó, tomar del monte alguna carta o ficha. jalar De <i>halar</i>. 2. tr. coloq. Tirar de algo o de alguien.	Tomar una carta del mazo a la mano por turno o por efecto

DUELO <i>Var. Sust.</i>	Español	duelo ¹ Del b. lat. <i>duellum</i> 'guerra, combate'. 1. m. Combate o pelea entre dos, a consecuencia de un reto o desafío. 2. m. Enfrentamiento entre dos personas o entre dos grupos. <i>Duelo dialéctico.</i> <i>Duelo futbolístico.</i>	Enfrentamiento entre dos o más jugadores
EFEECTO <i>Var. Sust.</i>	Español	efecto Del lat. <i>effectus</i> . 1. m. Aquello que sigue por virtud de una causa. <i>La fiebre es un efecto de la gripe.</i>	Propiedad que tienen algunas cartas de monstruo y las cartas magia y trampa para dar ventaja al jugador
ENCADENAR <i>Var. V.</i>	Español	Encadenar 2. tr. Trabar y unir algo con otra cosa. <i>Encadenar los razonamientos.</i>	Activar una carta o efecto en respuesta a otra carta o efecto
EQUIPAR <i>Var. V.</i>	Español	equipar Del fr. <i>équiper</i> , y este del nórd. <i>skipa</i> 'equipar un barco', de <i>skip</i> 'barco'. 1. tr. Proveer a alguien de las cosas necesarias para su uso particular, especialmente de ropa. U. t. c. prnl.	Reforzar un monstruo con una carta mágica o trampa
EQUIPO <i>Var. Sust.</i>	Español	equipo De <i>equipar</i> . 3. m. Conjunto de ropas y otras cosas para uso particular de una persona, y, en especial, ajuar de una mujer cuando se casa.	Tipo de carta mágica

		<i>Equipo de novia, de colegial, de soldado, etc</i> . 4. m. Colección de utensilios, instrumentos y aparatos especiales para un fin determinado. <i>Equipo quirúrgico, de salvamento.</i>	
ESCALA Var. Sust.	Español	escala Del lat. <i>scala</i> 'escalera'; en aceps. 8 y 9, del it. <i>scala</i>, y este del gr.bizant. <i>σκάλα skála</i> 'puerto'. 2. f. Sucesión ordenada de valores distintos de una misma cualidad. <i>Escala de colores, de dureza.</i>	Nivel asignado a las cartas de tipo Pendulum para establecer un rango de niveles de convocación simultánea.
EXCAVAR Var. V.	Español	excavar Del lat. <i>excavāre</i>. 1. tr. Quitar de una cosa sólida parte de su masa o grueso, haciendo hoyo o cavidad en ella.	Revelar la carta superior del deck y luego enviarla al cementerio o devolverla al fondo del deck
EXCEED/XY Z Exp. Var. Pres. Sust.	Inglés	<i>Late Middle English (in the sense 'go over a boundary or specified point'): from Old French exceder, from Latin excedere, from ex- out + cedere go.</i> 1. Be greater in number or size than (a quantity, number, or other measurable	Tipo de monstruo y de convocación
EXPANSIÓN Var. Sust.	Español	expansión Del lat. <i>expansio, -ōnis</i>. 1. f. Acción y efecto de expandir o expandirse.	Tipo de producto que proporciona nuevas cartas al juego
FUSIÓN Var. Sust.	Español/ Inglés	fusión Del lat. <i>fusio, -ōnis</i>. 1. f. Acción y efecto de fundir o fundirse.	Tipo de monstruo y de convocación

GEMINI Var. Sust.	Inglés/ Latín	Latin, plural of geminus twin	Tipo de monstruo
GHOST Var. Sust.	Inglés	ghost 1. An apparition of a dead person which is believed to appear or become manifest to the living, typically as a nebulous image: <i>'the building is haunted by the ghost of a monk'</i>	Rareza de carta
HACER WARNING Var. Exp.	Español/In glés	hacer Del lat. <i>facēre</i> . Conjug. modelo actual; part. irreg. hecho. 3. tr. Ejecutar, poner por obra una acción o trabajo. <i>Hacer prodigios</i> . U. a veces sin determinar la acción. <i>No sabe qué hacer</i> . U. t. c. prnl. <i>No sabe qué hacerse</i> . warning 1. A statement or event that warns of something or that serves as a cautionary example: <i>'police issued a warning about fake £20 notes'</i> <i>'his sad death should be a warning to everyone'</i>	Advertir al oponente sobre un error o un mal uso de las reglas
HONESTO/ ERNESTO Var.	Español	honesto, ta Del lat. <i>honestus</i> . 4. adj. Probo, recto, honrado.	Tipo de monstruo de soporte universal
IGNICIÓN Var. V.	Español	ignición Del lat. mod. <i>ignitio</i> , -onis, y este der. del lat. tardío <i>ignīre</i> 'pegar fuego,	Propiedad de algunos efectos que se activan

		quemar'. 2. f. Proceso que inicia o desencadena una combustión.	inmediatamente en respuesta a, o debido a otras cartas.
INVOCAR/ LLAMAR/ BAJAR/ CAER Var. V.	Español	invocar Del lat. <i>invocāre</i> . 1. tr. Llamar en solicitud de ayuda de manera formal o ritual. llamar Del lat. <i>clamāre</i> . 3. tr. Invocar, pedir auxilio a alguien. bajar De <i>bajo</i> . 14. tr. Extender hacia abajo algo que está recogido arriba. <i>Baja las persianas, las mangas</i> . caer Del lat. <i>cadēre</i> . Conjug. modelo actual. 18. intr. Estar situado en alguna parte o cerca de ella. <i>La puerta cae a la derecha, a oriente</i> .	Poner un monstruo en juego
LEVEL/ NIVEL Var. Sust.	Español/ Inglés level	nivel Del occit. <i>nivel</i> . 6. m. Grado o altura que alcanzan ciertos aspectos de la vida social. <i>Nivel económico, de cultura</i> .	Clasificación de las cartas de monstruos
LIMBO/ ZONA DE REMOVEDAS	Español/ Inglés Banish	limbo Del lat. <i>limbus</i> 'orla o extremidad de un vestido'.	Lugar del campo donde se envían cartas fuera del

/BANISH <i>Var. Sust.</i>		1. m. Rel. limbo (ll lugar adonde irían las almas).	campo de juego
LIMITAR <i>Var. V.</i>	Español	limitar Del lat. <i>limitāre</i> . 1. tr. Poner límites a algo.	Restringir el uso de una carta a una copia
LOOP <i>Var. Sust.</i>	Inglés	loop 2. A structure, series, or process, the end of which is connected to the beginning: <i>'a feedback loop'</i>	Estado del juego donde una serie de efectos se repiten entre si
LUCAS <i>Var. Sust.</i>	Español col.	luca 1. f. coloq. Arg., Col. y Ur. Mil pesos.	Dinero
MAGIA <i>Var. Adj.</i>	Español	magia Del lat. <i>magīa</i> , y este del gr. μαγεία <i>mageía</i> . 1. f. Arte o ciencia oculta con que se pretende producir, valiéndose de ciertos actos o palabras, o con la intervención de seres imaginables, resultados contrarios a las leyes naturales.	Tipo de carta
MANDAR O ENVIAR CARTAS <i>Var. V.</i>	Español	mandar Del lat. <i>mandāre</i> . 4. tr. Enviar a alguien o remitir algo. enviar Del lat. tardío <i>inviāre</i> 'caminar', 'recorrer'. Conjug. modelo actual. 3. tr. desus. Dirigir, encaminar. carta Del lat. <i>charta</i> , y este del gr. χάρτης <i>chártēs</i> .	Enviar cartas seleccionadas de una u otra ubicación en el campo de juego a otro lugar

		3. f. Cada una de las cartulinas rectangulares que, cubiertas con una cara uniforme y otra con dibujos determinados, se usan en distintos juegos de azar.	
MANEAR Var. V.	español col. accion con la mano	manear De <i>mano</i>¹. 1. tr. Poner maneadas a una caballería. 2. tr. p. us. <u>manejar</u>.	Poner la mano sobre la baraja para rendirse
MAZO KILLER Var. Sust.	Español/ Inglés killer	mazo De <i>maza</i>. 3. m. Conjunto abundante de papeles u otras cosas atadas o unidas formando grupo. <i>Mazo de papeles, de plumas.</i> killer A person or thing that kills: <i>'there's a killer on the loose'</i>	Véase mazo meta
MAZO/ BARAJA/ MONTE/ DECK Var. Sust.	Español/ Inglés deck	mazo De <i>maza</i>. 3. m. Conjunto abundante de papeles u otras cosas atadas o unidas formando grupo. <i>Mazo de papeles, de plumas.</i> baraja De <i>barajar</i>. 1. f. Conjunto completo de cartas empleado para juegos de azar. monte Del lat. <i>mons, montis</i>. 3. m. En ciertos juegos de naipes, o en el	Conjunto de cartas

		dominó, conjunto de cartas o fichas que quedan para robar después de haber repartido a cada uno de los jugadores las que le corresponden.	
MILLEAR/MILIAR Var. V.	Inglés Mill	mill ¹ 1 Grind (something) in a mill: <i>'hard wheats are easily milled into white flour'</i> <i>'freshly milled black pepper'</i>	Enviar la carta superior del deck al cementerio
MORRIÑA Var. Sust.	Español	morriña Del galleg o port. <i>morrinha</i> . 1. f. coloq. Tristeza o melancolía, especialmente la nostalgia de la tierra natal.	Cartas inútiles o débiles
MOSTRAR/REVELAR Var. V.	Español	mostrar Del lat. <i>monstrāre</i> . Conjug. c. <i>contar</i> . 1. tr. Manifestar o poner a la vista algo, o enseñarlo o señalarlo para que se vea. revelar Del lat. <i>revelāre</i> . 1. tr. Descubrir o manifestar lo ignorado o secreto. U. t. c. prnl.	Enseñar una carta al oponente
MULTITRIGGER Var. Sust.	Español/ Inglés	multi- More than one; many: <i>'multicolour'</i> <i>'multicultural'</i> trigger 1.1 An event that is the cause of a particular action, process, or situation: <i>'the trigger for the</i>	Condición que active varios efectos de una carta

		<i>strike was the closure of a mine'</i>	
NEGAR <i>Var. V.</i>	Español	negar Del lat. <i>negāre</i>. Conjug. c. <i>acertar</i>. 2. tr. Dejar de reconocer algo, no admitir su existencia. 3. tr. Decir que no a lo que se pretende o se pide, o no concederlo. 4. tr. Prohibir o vedar, impedir o estorbar.	Cancelar la activación de un efecto
OPCIONAL <i>Var. Adj.</i>	Español	opcional 1. adj. Optativo, no obligatorio. <i>Disponemos de un seguro de viaje opcional.</i>	Efecto activado a voluntad
PEGA/PEGO <i>Var. V.</i>	Español	pegar Del lat. <i>picāre</i> 'embadurnar o pegar con pez', der. de <i>pix</i>, <i>picis</i> 'pez'²¹. 5. tr. Castigar o maltratar a alguien con golpes. 6. tr. Dar un determinado golpe. <i>Pegar un bofetón, un tiro.</i>	Véase entra
PÉNDULO/P ENDULUM <i>Var. Ajd.</i>	Español/ Latín Pendulum	péndulo, la Del lat. <i>pendŭlus</i> 'pendiente'. 3. m. Mec. Cuerpo grave que oscila suspendido de un punto por un hilo o varilla.	Tipo de monstruo y de invocación
PERDER EL TIMING <i>Exp. Var.</i>	Español/ Inglés timing	perder Del lat. <i>perdĕre</i>. Conjug. actual c. <i>entender</i>.	Perder la oportunidad de activar un efecto

Pres. Sust.		2. tr. Desperdiciar, disipar o malgastar algo. timing 1. [mass noun] The choice, judgment, or control of when something should be done: <i>'one of the secrets of cricket is good timing'</i>	
PIQUE Var. Sust.	Español	poque¹ De <i>picar</i>. . m. And., Bol. y Chile. Juego infantil que consiste en tirar contrala pared monedas o canicas, hasta que una de ellas, de rebote, se acerque o toque a alguna de las restantes.	Sorteo de cartas entre los jugadores de un torneo
PRO Var. Adj.	Inglés/ Español profession al	pro Del lat. vulg. <i>prode</i> 'provecho', y este del lat. <i>prodest</i> 'es útil'. 2. loc. adj. Que se distingue por sus buenas cualidades.	Duelista de alto nivel
RANGO var. Adj. Sus.	Español	rango Del fr. <i>rang</i>, y este del franco <i>*hrīng</i> 'círculo', 'corro de gente'. 1. m. Categoría de una persona con respecto a su situación profesional o social. 2. m. Nivel o categoría. <i>Una ley de rango constitucional</i>.	Clasificación de las cartas de monstruo XYZ
RARA var. Adj.	Español	raro, ra Del lat. <i>rarus</i>. 2. adj. Extraordinario, poco común o frecuente. 3. adj. Escaso en su clase o especie.	Rareza de carta

REMOVED/ DESTERRA R/ BANISHEAR Var. V.	Español	remove Del lat. <i>removēre</i>. Conjug. c. <i>mover</i>. 1. tr. Pasar o mudar algo de un lugar a otro. U. t. c. prnl. desterrar De <i>des-</i> y <i>tierra</i>. Conjug. actual c. <i>acertar</i>. 2. tr. Apartar de sí algo inmaterial o hacerlo de saparecer. <i>Desterrar la tristeza, los malos hábitos</i>.	Enviar una carta al limbo
REVOLVER/ BARAJAR/S HUFFLE Var. V.	Español/ Inglés	revolver Del lat. <i>revolvēre</i>. Conjug. c. <i>mover</i>; part. irreg. revuelto. 12. tr. Alterar el buen orden y disposición de las cosas. barajar De or. inc.; cf. port. <i>baralhar</i>. 1. tr. En el juego de naipes, mezclar unos con otros antes de repartirlos.	Mezclar las cartas del deck
RITUAL Var. Sust.	Español/ Inglés	ritual Del lat. <i>rituālis</i>. 2. m. Conjunto de ritos de una religión, de una Iglesia o de una función sagrada.	Tipo de monstruo o carta mágica
RONDA Var. Sust.	Español	ronda Voz de or. romance. 4. f. Serie de cosas que se desarrollan ordenadamente durante un tiempo limitado. <i>Ronda de conversaciones, de negociaciones</i>.	Fase del torneo

		7. f. En varios juegos de naipes, vuelta o suerte de todos los jugadores.	
SEMILIMITAR var. V.	Español	semi- Del lat. <i>semi</i> -. 1. elem.compos. Significa 'medio' o 'casi'. <i>Semidifunto, semitransparente, semiconsonante.</i> limitar Del lat. <i>limitāre</i> . 1. tr. Poner límites a algo. 2. tr. Acortar, ceñir. U. t. c. prnl.	Restringir el uso de una carta a dos copias
SER PODRIDO Var. exp. Col.	Español col.	ser ¹ De <i>seer</i> . Conjug. modelo. 3. intr. Haber o existir. podrido, da Del part. de <i>podrir</i> . 1. adj. Dicho de una persona o de una institución: Corrompida o dominada por la inmoralidad.	Ser agresivo y obtener una alta ventaja por las cualidades de un deck
SETEAR/HACER SET/PONER/COLOCAR Var. V.	Español/ Inglés	colocar Del lat. <i>collocāre</i> . 1. tr. Poner a alguien o algo en su debido lugar. U. t. c. prnl. 3. tr. Acomodar a alguien, poniéndolo en algún estado o empleo. U. t. c. prnl.	Colocar una carta boca abajo

SOPORTE <i>Var. Sust.</i>	Español	soporte De <i>soportar</i> . 1. m. Apoyo o sostén.	Cartas impresas para reforzar un arquetipo existente
SPIRIT <i>pres. sust.</i>	Inglés	spirit 1. The non-physical part of a person which is the seat of emotions and character; the soul: <i>'we seek a harmony between body and spirit'</i>	Tipo de monstruo que tiene como característica, regresar a la mano del controlador al final del turno
SPOIL <i>Var. V.</i>	Inglés	spoil 1.1 Prevent someone from enjoying (an occasion or event): <i>'she was afraid of spoiling Christmas for the rest of the family'</i>	Revelar por parte de un tercero el tipo de baraja del oponente
SUPER <i>var. Adj.</i>	Latín	super- Del lat. <i>super-</i> . 1. elem. compos. Significa 'encima de'. <i>Superestructura</i> . 3. elem. compos. Significa 'en grado sumo'. <i>Superfino</i> .	Rareza de carta
TARGET/TARGETEAR <i>var. pres. v.</i>	Inglés	target A person, object, or place selected as the aim of an attack: <i>'the airport terminal was the target of a bomb'</i> <i>'a military target'</i>	Seleccionar una carta específica
TENER ATRÁS <i>exp. var</i>	Español		Cartas puestas en el área de magias o trampas
TRAMPA <i>Sust. Var.</i>	Español	trampa De la onomat. <i>tramp</i> , gemela de <i>trap</i> .	Tipo de carta

		5. f. Dispositivo que sirve para retener una sustancia separándola de otras. 6. f. Contravención disimulada a una ley, con venio o regla, o manera de eludirla, con miras al provecho propio.	
TRIBUTAR/ SACRIFICAR <i>Var. V.</i>	Español	tributar 1. tr. Pagar algo al Estado para las cargas y atenciones públicas. 2. tr. Dicho de un vasallo: Entregar al señor en reconocimiento del señorío cierta cantidad en dinero o en especie. 3. tr. Ofrecer o manifestar veneración como prueba de agradecimiento o admiración. sacrificar Del lat. <i>sacrificāre</i>. 1. tr. Ofrecer a una divinidad algo o a alguien en su honor, generalmente destruyéndolos o matándolos. 4. tr. Renunciar a algo para conseguir otra cosa. a. U. t. c. prnl.	Utilizar uno o más monstruos para traer a otro al campo
TUNER/ CANTANTE <i>var. pres. adj.</i>	Español/ Inglés	cantante Del ant. part. act. de <i>cantar</i>¹. 1. adj. Que canta.	Tipo de monstruo
VALE VERGA <i>var. Col.</i>	Español col.	valer¹ Del lat. <i>valēre</i> 'ser fuerte', 'estar sano', 'tener tal o cual valor'. 6. intr. Ser de naturaleza, o tener alguna calidad, que merezca aprecio y estimación. 7. intr. Dicho de una cosa: Tener vigencia.	No importa

		<i>Este pasaporte no vale; está caducado.</i> verga¹ Del lat. <i>virga</i> 'vara'. 1. f. pene.	
VELOCIDAD <i>var. Adj.</i>	Español	velocidad Del lat. <i>velocitas</i>, <i>-ātis</i>. 2. f. Variación por unidad de tiempo de alguna de las características de un fenómeno. 3. f. Ligereza o prontitud en el movimiento.	Grado de un efecto
VIOLAR/FOLLAR <i>var. Col. V.</i>	Español col.	violar² Del lat. <i>violāre</i>. 2. tr. Tener acceso carnal con alguien en contra de su voluntad o cuando se halla privado de sentido o discernimiento. 4. tr. Ajar o deslucir algo. follar⁴ Quizá der. del lat. <i>follis</i> 'fuelle'. 1. tr. vulg. Practicar el coito. U. t. c. intr.	Proporcionar una gran cantidad de daño a los puntos de vida del oponente
ZOQUETEAR R <i>Var. Col. V.</i>	Español col. zoquete	zoquetear 1. intr. Bol., Cuba, Ec., Hond., Pan., Perú, R. Dom. y Ven. Actuar o comportarse como un zoquete o un mentecato.	Equivocarse, cometer un error

9.4 EXPRESIONES USADAS DENTRO DEL ÁMBITO DE LA COMUNIDAD Y NEOLOGISMOS.

La lista presentada a continuación agrupa los términos que han sido acuñados dentro de los contextos de la comunidad de habla. Para efectos de la selección, se ha tenido en cuenta aquellos términos que comportan un elemento de novedad dentro del discurso cotidiano de aquellos que pertenecen a la escena del juego de cartas, con la característica principal de que sean estos un rasgo característico de dicha comunidad. Igualmente, se han tenido en cuenta los términos que solamente tienen un valor semántico relevante dentro del discurso para los miembros de esta agrupación, así como de dichas expresiones, populares o no, que son recurrentes en las interacciones de estos tanto dentro como fuera de las circunstancias de juego

Los términos seleccionados dentro de este rango son:

TÉRMINO <i>CATEGORÍA</i>	ORIGEN	DEFINICION/USO
¡MUERE, PEQUEÑO! <i>Int.</i>	Español	Expresión utilizada cuando se destruye un monstruo oponente (fam)
AREPON/CHIMBERO <i>Col. Adj.</i>	Español col.	Que tiene suerte o se la fabrica
ARQUETIPO <i>Sust.</i>	Español	Agrupación de cartas que tienen una estrategia y un nombre en común
BARRECAMPO/BARREMESA	Español	Utilizar una mecánica para dejar el campo del oponente libre de cartas, tras uno o

<i>var. Exp.</i>		varios efectos.
BATTLE ROYALE <i>Pres.</i>	Inglés/Japonés	Duelo que se lleva a cabo entre varios duelistas al mismo tiempo
BICHITO (A) <i>Var.</i>	Español	Monstruo
CANDADO <i>Var.</i>	Español	Condición determinada por efectos que impide que el oponente actúe
CARTÓN <i>Var.</i>	Español	Cartas
CHICHI <i>Col. Adj.</i>	Español col.	Persona deshonesto
CHIVIADO <i>Col. Adj.</i>	Español col.	Cartas falsas
CORAZÓN DE LAS CARTAS <i>Exp.</i>	Español	Buscar revertir el orden del duelo al robar una carta
COSTO <i>Var. Sust.</i>	Español	Condición requerida para activar un efecto
COUNTEREAR <i>Var. V.</i>	Inglés counter	Responder a una jugada del adversario
CUCARACHA	Español	Tipo de monstruo que barre el campo

Var. Adj.		
DESACOPLAR MATERIAL V. Exp.	Español	Retirar una carta de un monstruo XYZ
DUELO Var. Sust.	Español	Enfrentamiento entre dos o más jugadores
EL MEGACOMBO Exp.	Español col.	Estrategia que tiende a anular al oponente
EXCAVAR Var. V.	Español	Revelar la carta superior del deck y luego enviarla al cementerio o devolverla al fondo del deck
GAS int.	Español col.	Expresión para denotar disgusto por una jugada
GG Sgl.	Inglés	/ʒɪʒ/ Derivado de la pronunciación inglesa de dos letras g que significa "good game" o buen juego
HACER WARNING Var. Exp.	Español/Inglés	Advertir al oponente sobre un error o un mal uso de las reglas
HACER... (REFERENCIA A CARTA) V.	Español	Activar una carta de efecto conocido por todos

HONESTO/ERNESTO <i>var.</i>	Español	Tipo de monstruo de soporte universal
LA CALAVERA <i>Exp. Neo.</i>	Español col.	Expresión para denotar disgusto por una jugada
LA MANO DE DIOS <i>Exp.</i>	Español	Tener la mejor mano posible
LA MEJOR/PEOR MANO <i>Exp.</i>	Español	Expresión que determina la posibilidad de juego que se tiene de acuerdo a las cartas en mano
EL META <i>Pres. Sust.Pres.</i>	Griego	Apocope de meta juego, es decir, las estrategias más poderosas en el juego en un momento dado
LUCAS <i>Var. Sust.</i>	Español col.	Dinero
MANDAR O ENVIAR CARTAS <i>Var. V.</i>	Español	Enviar cartas seleccionadas de una u otra ubicación en el campo de juego a otro lugar
MANEAR <i>Var. V.</i>	español col. acción con la mano	Poner la mano sobre la baraja para rendirse
MANO DE MIERDA/ MANO DEL ASCO <i>Exp.</i>	Español col.	Mala mano

MAZO KILLER <i>Var. Sust.</i>	Español/Inglés killer	Véase mazo meta
MILLEAR <i>Var. V.</i>	Inglés Mill	Enviar la carta superior del deck al cementerio
MORRIÑA <i>Var. Sust.</i>	Español	Cartas inútiles o débiles
MOSTRAR EL CAMBIO <i>Exp.</i>	Español col.	Permitir que un duelista vea las cartas de colección de otro para realizar intercambios
MUY LEGAL <i>Exp.</i>	Español col.	Cierto/verdadero
NOOBSTER/NOOB <i>Pres. Sust.</i>	Inglés Noob	Duelista de bajo nivel
OTK <i>Sigl.</i>	Inglés one turn kill	One turn kill: reducir los puntos de vida del oponente completamente en un solo turno
PEGA/PEGO <i>Var. V.</i>	Español	Véase 'entra'
PERDER EL TIMING <i>Exp. Var. Pres. Sust.</i> Español/Inglés	timing	Perder la oportunidad de activar un efecto
PIQUE	Español	Sorteo de cartas entre los jugadores de un torneo

<i>Var. Sust.</i>		
PRO <i>Var. Adj.</i>	Inglés professional	Duelista de alto nivel
PROXY <i>pres. V.</i>	Inglés	Convención para utilizar una carta como si fuera otra
SE MURIERON LAS CARTAS, LA MANO <i>exp.</i>	Español col.	Tener una mano inviable, sin jugadas
SER PODRIDO <i>Var. exp. Col.</i>	Español col.	Ser agresivo y obtener una alta ventaja por las cualidades de un deck
SOCIO/LLAVE/PARCE <i>adj. Col.</i>	Español col.	Compañero/amigo
TENER ATRÁS <i>exp.</i>	Español	Cartas puestas en el área de magias o trampas
TOPDECKEAR <i>exp. Pres. v.</i>	Inglés	Robar la carta de la parte superior del mazo
TOPOSO <i>exp. Col. Adj.</i>	Español col.	Cansón/molesto
TRAPPER/CAMBIO <i>pres. exp. Sust.</i>	Español/Inglés	Conjunto de cartas de un coleccionista
VALE VERGA	Español col.	No importa

<i>var. Col.</i>		
VAS/JUGÁ/DALE <i>exp. Col. V.</i>	Español col.	Ceder el turno

10. ANÁLISIS DE LOS FENÓMENOS SOCIOLINGÜÍSTICOS

A través del proceso de observación, se notó que la comunidad de jugadores de Yu-Gi-Oh! de la ciudad de Cali, hace uso de un catálogo muy rico de expresiones con características de préstamo y variación para poder establecer un acto comunicativo que obedece no solamente a las circunstancias específicas del juego, delimitadas por los lineamientos de la casa matriz Konami a partir del lenguaje utilizado para las reglas del juego, sino que también a los aspectos esenciales de su propia interacción social, echando mano de expresiones multilingües, terminologías originales y expresiones propias del contexto sociocultural vallecaucano.

A continuación, se presenta el análisis del corpus recogido durante la experiencia de campo. El estudio de los distintos fenómenos se hace a partir de las distintas categorías de préstamo y creación lingüística observados en la categorización del corpus, confrontados con las diferentes teorías sociolingüísticas seleccionadas en el marco conceptual.

10.1 DE LOS PROCESOS MORFOLÓGICOS.

A continuación se realiza el análisis del corpus desde la perspectiva de los procesos morfológicos. En este caso, se seleccionarán términos del corpus que ejemplifiquen los procesos que se han descrito previamente en el marco conceptual y así mismo se ejemplificarán los fenómenos de los cuales son ejemplo. Los procesos morfológicos que serán analizados entonces son la *composición*, la *derivación*, la *sufijación* y la *combinación o abreviación de sintagmas*.

10.1.1 Desde la composición

Dentro de las posibilidades de composición del español se resalta una serie de posibles combinaciones que serán evaluadas contra los términos recogidos en el corpus, con el lenguaje de la comunidad de habla.

A continuación, entonces, se analizan las composiciones del corpus con las formulas planteadas por Martínez Jiménez et al. (2011):

- **Verbo + sustantivo:**

Barrecampo:

Barrer (v.): Eliminar por completo una cosa o un conjunto de cosas o de personas de un lugar. + *Campo* (sus.): Ámbito real o imaginario propio de una actividad o de un conocimiento. = Acto de eliminar del campo de juego todas las cartas (ya sea en general o solo las del oponente).

- **Adjetivo + sustantivo:**

Topdeck: *Top* (adj): del inglés Superior + *Deck* (s.): del inglés Mazo = Mazo superior en técnica y estrategias al común del juego.

En el análisis de las posibles combinaciones de lexemas propuestas por Martínez Jiménez et al.(2011) y el cruce con los términos recogidos dentro del corpus, se ha evidenciado la falta de construcciones de tipo *verbo + sustantivo*, *adjetivo + adjetivo*, *sustantivo + verbo*, *pronombre + verbo* y *verbo + verbo*. Sin embargo, esto no significa que eventualmente dentro de las construcciones de la comunidad de habla se puedan generar estas composiciones, teniendo en cuenta la continua producción de neologismos y la amplitud de posibilidades que ofrece la composición de lexemas.

10.1.2 Desde la derivación

En este análisis, se tendrán en cuenta los fenómenos de *prefijación*, *sufijación endocéntrica*, *sufijación exocéntrica*, *sustantivación*, *adjetivación* y *verbalización*, debido principalmente a que estos son los ambientes más productivos de neologismos dentro de la comunidad de habla de jugadores de Yu-Gi-Oh! de Cali. De igual manera, se analizarán algunos ejemplos que se consideren representativos de cada una de las formas de la derivación.

10.1.2.1 Sufijos endocéntricos

Dentro del corpus, el ejemplo más relevante de un sufijo endocéntrico se da con la palabra *bicho*, un sustantivo que ha sido acondicionado para denotar cariñosamente a los monstruos del juego. Su acepción más aceptada es *bichito*, y que se analiza a continuación:

Bichito (s.): animal o en este caso monstruo al cual se le tiene afecto = *Bicho* (s.): Animal pequeño, especialmente un insecto. + *-ito* (a) (suf.): Tiene valor diminutivo o afectivo

El caso de los sufijos endocéntricos tiene dentro del corpus pocas referencias anotadas como palabras o términos de uso común, pero siempre puede darse el caso de una sufijación a los términos que componen el cotidiano de los jugadores siempre y cuando, y a libertad del hablante, este decida adicionar un sufijo a los lexemas denotando en la mayor parte de las veces un aspecto apreciativo o peyorativo, y siendo lo más usual el uso de los sufijos *-ito* e *-ita*.

10.1.2.2 Sufijos exocéntricos

Dentro del corpus, los ejemplos más frecuentes de sufijos exocéntricos reúnen lexemas que han sido combinados con los prefijos *-ado* y *-ada*, aunque no son los únicos casos presentes. Para efecto del análisis se toma uno de estos términos para evaluar su composición y función.

Chiviado (a) (adj.): Chiviar (v. Col.) Colombia. Adulterar un artículo para venderlo o para otro propósito. + *-ado,a (suf.):* aparece en adjetivos y sustantivos derivados en sustantivos y verbos de la primera conjugación. Forma adjetivos que expresan la presencia de los significados por el primitivo. = Referido al artículo, que ha sido adulterado para venderlo al público.

10.1.2.3 Prefijación

En el corpus recogido en la comunidad de habla, los casos de prefijación no son tan frecuentes pero hay presentes tales ejemplos, en los que se hace frecuente el uso de la partícula prefija *anti-*, en las palabras *antimeta* y *antiheal/ anticura*, cuyo análisis se realiza a continuación.

Anticura (s.): *Anti-* (*pref.*): significa ‘opuesto’ o ‘con propiedades contrarias’ + *Cura (s.)* Curación, curativa, recuperación. = efecto o acción que impide que el oponente recupere sus puntos de vida (puntos del juego).

Antimeta (s.): *Anti-* (*pref.*): significa ‘opuesto’ o ‘con propiedades contrarias’ + *Meta (elem. Comp.)* Significa ‘junto a’, ‘después de’, ‘entre’, ‘con’ o ‘acerca de’. = característica de un deck que impide que los decks catalogados como *meta*, prosperen en sus estrategias.

El análisis de los ejemplos muestra que el fenómeno ha estado presente dentro de los procesos de creación lingüística dentro de la comunidad de habla, aunque no es recurrente. Sin embargo, esta es una muestra de que estos procesos eventualmente pueden darse a medida de que evolucionen los procesos dentro del grueso de los hablantes.

10.1.2.4 Por sustantivación

A pesar del amplio marco de posibilidades de composición a través de la sustantivación, en la comunidad de habla se evidencia primordialmente el proceso deverbal, del cual se ejemplifica el término *pique*, y se analiza a continuación.

Picar (v.): 28. Moler o desmenuzar algo. —————> *Pique (s.):* dividir en varias partes un premio entre todos los competidores al azar.

En el proceso de la derivación, se ha asimilado el significado primordial de la división, al cual se le ha contextualizado dentro de la realidad de la comunidad de habla. Así, la palabra *pique* se muestra como una sustantivación del verbo *picar*, conservando el rasgo semántico del verbo, y enriqueciendo la definición hasta el punto de ser apropiado por los jugadores de Yu-Gi-Oh! para definir una de las actividades comunes dentro de los torneos que realizan.

10.1.2.5 Por adjetivación

Este proceso es uno de los más interesantes dentro de la comunidad de habla estudiada. Existen dentro del discurso individual de los jugadores, un corpus inclusive más rico de adjetivaciones que son comprendidos por el grueso del grupo, más sin embargo, este cuenta con un grupo limitado de términos que son usados por todos los

miembros. Estos términos son clasificados primordialmente dentro de la adjetivación deverbal y la adjetivación denominal.

Los procesos se analizan de acuerdo a estas clasificaciones.

Adjetivación denominal:

Topo (s.): persona que tropieza en cualquier cosa, o por cortedad de vista o por falta de tino natural. —————→ **Toposo (adj.):** persona que con sus habilidades de juego, sus estrategias o su actitud, causa una sensación de molestia a su oponente o a la comunidad en general.

Adjetivación deverbal:

Chiviar (v.): *esp. Colombiano.* Adulterar un artículo para venderlo o para otro propósito.

—————→ **Chiviado (adj.):** referido al artículo, que ha sido adulterado para venderlo al público.

10.1.2.6 Verbalización.

En el proceso de investigación de los fenómenos de creación lingüística de la comunidad de habla de jugadores de Yu-Gi-Oh! de la ciudad de Cali, se evidencia que la influencia de los préstamos es predominante, básicamente debido a que el juego mismo procede de Japón y que se han establecido términos dentro de la naturaleza misma de esta actividad que se encuentran en inglés, francés y el mismo japonés.

A continuación se hace un análisis del caso de verbalización, centrándose principalmente en aquellos que provienen de los préstamos lingüísticos y que constituyen prácticamente la totalidad de los casos de este fenómeno en la comunidad de habla.

- **Ban (v.):** *ing.* Prohibir. + **-e**: sufijo derivativo + **-ar**: sufijo verbal español = **Banear -Baneado/a**: acción o efecto de prohibir una carta específica debido a sus efectos propios dentro de la lista oficial, lo que impide su uso en torneos oficiales o juegos en formato actual. También se utiliza para referirse a los jugadores que han sido vetados de una tienda y/o torneo por violar las políticas de la misma o del juego.
- **Mill (s.):** *ing.* Molino. + **-e** sufijo derivativo + **-ar**: sufijo verbal español = **Millear**: acción o efecto de enviar cartas del deck o baraja hacia el cementerio para conseguir efectos generados en el mismo, por el efecto de *millear*, en la mano o en el campo.
- **Banish (v.):** *ing.* Desterrar. + **-e** sufijo derivativo + **-ar**: sufijo verbal español = **Banishear**: acción de sacar del juego cartas propias o del oponente.
- **Set (v.):** *ingl.* Poner, colocar. + **-e** sufijo derivativo + **-ar**: sufijo verbal español = **Setear**: acción o efecto de poner en el campo de juego, una carta boca abajo, que bien puede ser un monstruo, una magia o una trampa.
- **Zoquete (adj. Col):** persona que tarda en comprender + **-ar**: sufijo verbal español = **Zoquetear**: actuar o comportarse como un zoquete o un mentecato. En la comunidad de habla, hacer una jugada tonta o no aplicar un efecto o estrategia en el momento adecuado o de la manera adecuada.

Existe una predominancia de las verbalizaciones con el uso del sufijo verbal **-ar**, aunque no se limitan exclusivamente a estos casos. Dentro de los procesos de creación verbal, se evidencia claramente la influencia dominante del inglés, pero existen casos frecuentes de la existencia de creaciones con lexemas franceses (*royalear*: realizar un battle royale o un duelo de múltiples jugadores) y japoneses (*kokear*: kouka= efecto + **-e** sufijo derivativo + **-ar** sufijo verbal español = activar un efecto), aunque su uso o influencia es menos frecuente.

10.2 DESDE LOS PROCESOS SEMÁNTICOS

Los procesos que son más relevantes para el análisis del corpus recogido en la comunidad de habla de jugadores de Yu-Gi-Oh! de la ciudad de Cali, son la *metáfora*, la *metonimia*, la *sinonimia*, la *resemantización* y la *hipérbole*, por lo cual se desglosará cada categoría en un análisis de muestras representativas del corpus.

10.2.1 Metáfora

En el proceso de creación lingüística de las comunidades de habla, el proceso de la metáfora es uno de los más usuales, siendo así utilizado para la expresión de *eufemismos*, o formas dialógicas que tratan de reemplazar una expresión por otra menos malsonante, o para recharacterizar una expresión a otra que sea más comprensible para el grueso de los hablantes.

En el proceso de análisis se utilizarán las divisiones de metáfora concebidas por Montes (1983).

10.2.1.1 Metáfora por rasgo global.

Al evaluar la naturaleza de la metáfora de algunos de los términos utilizados por la comunidad de jugadores, se encuentran como representativos los siguientes casos:

- **Candado (s.):** cerradura suelta contenida en una caja de metal, que por medio de armellas asegura puertas, ventanas, tapas de cofres, maletas, etc.
Candado (s.): conjunción de efectos de cartas planteadas dentro de una estrategia de juego que impiden que el oponente pueda realizar alguna jugada efectiva fácilmente.

- **Cementerio (s.):** Terreno, generalmente cercado, destinado a enterrar cadáveres.

Cementerio (s.): Área del campo de juego donde se ponen las cartas magia o trampa que ya han sido utilizadas y/o los monstruos que han sido destruidos por batalla o efectos.

En este rasgo de la metáfora es evidente cómo la naturaleza denotativa particular de los términos utilizados es conservada casi totalmente y solamente adquieren un nuevo rasgo semántico que es utilizado para definir un aspecto del juego, así como para enriquecer las posibilidades de vínculo del término con un concepto mental comprensible para los miembros que desconozcan estos usos.

10.2.1.2 Metáfora por rasgo parcial

El análisis se efectuará a partir de las categorías establecidas por Montes (1983) a saber: *similitud de forma*, *similitud en algún aspecto de los procesos, actividades o estados*, *función igual o similar*, y *lo humano identificado con lo inanimado y viceversa*.

Se presentan aquí los casos más representativos encontrados en la comunidad de habla.

10.2.1.2.1 Similitud de forma

Los procesos metafóricos por similitud de la forma dentro del corpus se analizan así:

- **Gemini (s.):** *del Latín “Geminus”* Gemelo, gemelos. —→ **Gemini (S.):** Tipo de monstruo que tiene la doble clasificación de Monstruo Normal y Monstruo de Efecto. Este monstruo es convocado como “Normal”, puede ser reconvocado en el turno siguiente para que gane los efectos como monstruo “Efecto”.

- **Ghost (s.):** *del Inglés.* Una aparición de una persona muerta del cual es creído aparecer o manifestarse a los vivos, típicamente como una imagen nebulosa.

—————→ **Ghost (s. adj.):** Tipo de impresión de la imagen de carta cuyos colores son difusos y nebulosos, que solo permiten que se distinga la imagen en determinado ángulo de visión.

En la similitud de las formas, se encuentra que las palabras origen o base conservan un rasgo importante de su semántica original después de sufrir una adaptación de acuerdo al uso que la comunidad de habla como tal da a este término. Sin embargo, la adaptación semántica es lo suficientemente importante para que se logre distinguir que se está haciendo una referencia a aspectos de descripción nominal diferentes, es decir, que la referencia a través del uso de este cambio refiere a dos cosas completamente distintas, que comparten un rasgo que semánticamente los asemeja.

10.2.1.2.2 Similitud en algún aspecto de los procesos, actividades o estados

Este tipo de metáfora no es muy prolífico dentro de la producción de la comunidad de habla, sin embargo, hay evidencia de producciones metafóricas de este tipo y que son de uso del grueso de la comunidad de hablantes. En este orden de ideas, las metáforas utilizadas para el análisis serán dos que son contrastivas entre sí: *la mano de Dios* y *mano de mierda*.

La mano de Dios: es el nombre con el que se conoce el primer gol anotado por el futbolista argentino Diego Armando Maradona en el partido entre Argentina e

Inglaterra por los cuartos de final de la Copa Mundial de Fútbol de 1986, el 22 de junio de 1986, en el Estadio Azteca de la ciudad de México. El juego finalizó con la victoria de los argentinos por 2 goles a 1, gracias al llamado «Gol del Siglo», también marcado por Maradona.

El propio Diego Maradona declaró luego del partido que el tanto lo había marcado "un poco con la cabeza y un poco con la mano de Dios", y a partir de allí la prensa mundial bautizó el gol.²

Dentro de la comunidad de habla, el referirse a *la mano de Dios* implica obtener una excelente mano de cartas que permita reforzar su estrategia o garantizar su victoria, al iniciar el turno o por causa de un efecto que renueve la mano.

La metáfora de *la mano de Dios* hace referencia bien sea a un movimiento ventajoso que augura el éxito o bien a una serie de situaciones coincidentes que permiten que todo llegue a terreno fructífero.

Mano de mierda: para el análisis de esta unidad se hace referencia al término *mano* como el conjunto de cartas que se tienen para establecer jugadas dentro del juego. De igual manera referencia al término *mierda*, como es definido por la RAE:

Mierda

Del lat. *merda*.

1. f. malson. **Excremento** (ll residuos del alimento).
2. f. malson. Suciedad, inmundicia.
3. f. malson. Hecho o situación que repugnan, como la existencia de vicios o delitos. *Callar, ocultar, tapar o descubrir la mierda*.
4. f. malson. Cosa mal hecha o de mala calidad. *Este paraguas es unamierda*.
5. m. y f. malson. Persona despreciable.
6. interj. malson. Expresa contrariedad o indignación.

Teniendo entonces este conjunto de herramientas y comparando la definición que tiene la comunidad de habla, se puede inferir que la definición de la palabra *mierda* que más se acopla al uso es 4. f. malson. Cosa mal hecha o de mala calidad. Por lo que se adapta entonces la definición al uso de los jugadores de Yu-Gi-Oh!, como en cualquier juego de cartas y/o azar, que quiere decir que una *mano de mierda*, es una

² Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/La_mano_de_Dios

mano con un conjunto de cartas que no permiten realizar una jugada efectiva, o iniciar estrategia alguna, dejándoles vulnerables a su oponente.

En este aspecto de la metáfora, los usos más frecuentes dentro de la comunidad refieren a una condición de calidad, bien sea sobre sus mazos, jugadas, manos u oponentes.

9.2.1.2.3 Función igual o similar

Dentro de este aspecto, los recursos de creación son un poco más limitados y se evidencian incluso algunas metáforas que se caracterizan por tener un rasgo global (véase **Cementerio** en 9.2.1.1 Metáfora Global). Sin embargo, se somete a análisis el término *campo* para efectos de evidencia de este proceso en la comunidad de habla.

En este análisis se contrasta la definición de *campo* suministrado por la RAE contra la definición dada por la comunidad de jugadores.

Campo (de acuerdo a la RAE)

Del lat. *campus* 'terreno llano', 'campo de batalla'.

1. m. Terreno extenso fuera de poblado.
2. m. Tierra laborable.
3. m. En contraposición a sierra o monte, **campiña**.
4. m. Sembrados, árboles y demás cultivos. *Están perdidos los campos*.
5. m. Sitio que se elegía para salir a algún desafío.
6. m. Terreno de juego, localidades e instalaciones anejas donde se practican o contemplan ciertos deportes, como el fútbol.
7. m. Mitad del terreno de juego que, en ciertos deportes, como el fútbol, corresponde a defender a cada uno de los dos equipos.
8. m. **término municipal**.

9. m. Terreno reservado para ciertos ejercicios. *Campo de instrucción.*
10. m. Ámbito real o imaginario propio de una actividad o de un conocimiento. *El campo de sus aventuras. El campo del periodismo.*
11. m. En telas, tablas o papeles que tienen labores o dibujos, parte lisa o de un solo color.
12. m. En el grabado y las pinturas, espacio que no tiene figuras o sobre el cual se representan estas.
13. m. Fís. Región del espacio en cuyos puntos está definida una magnitud física, como un **campo** eléctrico o un **campo** gravitatorio.
14. m. Heráld. Superficie total e interior del escudo, donde se dibujan las particiones y figuras, y que debe tener, por lo menos, uno de los esmaltes.
15. m. Inform. En un registro de una base de datos, espacio reservado para almacenar un determinado tipo de información.
16. m. Mil. Terreno o comarca ocupados por un ejército o por fuerzas considerables de él durante las operaciones de guerra.
17. m. Mil. **Ejército** (el conjunto de fuerzas de una nación). *Este oficial procedía del campo carlista.*
18. m. Ópt. **Campo visual.**

En contraste,

Campo (de acuerdo con la comunidad de habla, casa matriz KONAMI)

Terreno de juego usualmente ubicado sobre una mesa, compuesto por dos divisiones iguales con cinco zonas de monstruos, cinco zonas de magias/trampas, zona de deck, cementerio, zona de extra deck, zona de magias de campo y dos zonas de escala de péndulo.

La definición suministrada por la RAE que más se acopla a aquella manejada por la comunidad de habla es 10. m. Ámbito real o imaginario propio de una actividad o conocimiento. Siendo así, la función metafórica se cumple a cabalidad debido a que

existe una correlación entre la definición oficial y la definición de la comunidad de habla, en el contexto de la función del uso del término.

10.2.1.2.3 Lo humano identificado con lo inanimado y viceversa.

En el análisis del corpus se hace referencia a los términos *llave* y *cantante* como ejemplos representativos de esta parte de la metáfora.

Llave (s.): instrumento, comúnmente metálico, que, introducido en una cerradura, permite activar el mecanismo que la abre o la cierra. —————→ **Llave (s.):** Amigo o compañero de confianza. Carta fundamental para la estrategia de una baraja.

En el caso de *Llave*, el objeto inanimado y su naturaleza han sido otorgados a la característica de confiabilidad de un amigo o compañero. Así mismo existe una función implícita de que el que es *llave* es un facilitador de situaciones y/o un apoyo físico o moral.

Cantante (adj.): Que canta. Persona que canta — por —→ profesión.
Cantante (adj.): tipo específico de carta Monstruo que permite, al ser enviado al cementerio junto con otra carta u otras cartas Monstruo no cantantes que completen determinada sumatoria de niveles, convocar de manera especial o Synchro, un monstruo Synchro con la misma cantidad de niveles totales.

En este segundo caso, la actividad humana de ser *cantante* se le otorga una figura inanimada para justificar una de sus funciones dentro del juego, como mediador del proceso de la convocación Synchro.

En ambas situaciones, se establece una relación de función de objetivación y “personificación” metafórica.

10.2.2 Desde la Metonimia

Teniendo en cuenta la clasificación presentada por Ullman, se establece el análisis a partir de dos de las categorías, la *parte por el todo* y el *símbolo por la cosa simbolizada*. Debido a que no hay muestras analizables de las otras dos categorías presentadas por el autor, se omitirán dentro del proceso de evaluación del fenómeno.

10.2.2.1 La parte por el todo

En la comunidad de habla, el ejemplo más claro es el termino *duelista*, el cual comprende a todo jugador de Yu-Gi-Oh! de manera individual como colectiva.

Duelista (s.): Persona que participa en un duelo. —————> **Duelo (s.):** Según Konami. —————> Juego o ronda de Yu-Gi-Oh! entre dos o más oponentes.

Duelista (s.): Según Konami. Persona o conjunto de personas que participan activamente en juegos de Yu-Gi-Oh!

Según lo analizado, el termino *duelista* entonces define de manera individual y grupal a aquellos que practican el juego de Yu-Gi-Oh!, y se hace evidente en expresiones tales como “*el duelista no puede tener menos de cuarenta cartas en su deck ni más de sesenta*” o “*el duelista debe tener en cuenta la banlist emitida periódicamente por Konami*”.

10.2.2.2 El símbolo por la cosa simbolizada

En el caso del TCG, existe una representación común y es la de personalizar las cartas de monstruo o personaje a través de símbolos gráficos y nombres, lo que suele otorgarles la categoría de elemento particular, principalmente con las expresiones *bajar/convocar/invocar/llamar a...* como se presenta a continuación:



—————> Carta Monstruo **Harpie Lady**

Bajar/convocar/invocar/llamar a Harpie Lady: Colocar en el campo de juego el monstruo denominado Harpie lady.

En este caso, el símbolo de traer al juego un monstruo puede ser cambiado por la particularización del nombre del mismo sin que esto afecte la comprensión de la acción. Inclusive, sirve de medio aclaratorio y específico para dar a entender cuál es el monstruo que se pretende poner en el campo. En este ejemplo inclusive se podría hablar del *objeto símbolo por la cosa simbolizada*, en el caso de utilizar las expresiones *Carta monstruo* o *Cartón*.

10.2.3 Sinonimia

El ejemplo más representativo de la sinonimia es la palabra *duelo*, la que es aceptada y usada por la totalidad de la comunidad de habla:

Duelo (s.) *RAE*. Combate o pelea entre dos, a consecuencia de un reto o desafío.

Duelo(s.) *Com. Hab. Konami*. Enfrentamiento entre dos jugadores con una baraja cada cual con el objetivo de reducir los puntos de vida (LP) de su oponente a cero.

El caso de la sinonimia es uno de los más recurrentes dentro de los procesos de creación lingüística en las comunidades de habla, sin embargo, la multiplicidad de ejemplos redundaría en el hecho de la existencia de este fenómeno. Aun así, es importante resaltar que las características de sinonimia guardan un aspecto de conservación de la naturaleza semántica y sintáctica entre los términos que solamente derivan un nuevo uso coherente con las estructuras originales.

10.2.4 Resemantización o cambio de significado

Teniendo en cuenta las conceptualizaciones sobre el fenómeno de resemanización o cambio de significado, se podrán explicar los diversos procesos de motivación dentro de la comunidad de habla para la producción de cierto tipo de términos, específicamente hablando de dos situaciones dentro de la comunidad: el lenguaje predefinido por los términos acuñados por KONAMI dentro del juego y el habla social de los miembros de la comunidad de duelistas.

10.2.4.1 Términos acuñados por Konami

KONAMI como casa matriz del juego y creadora del set fundamental de reglas en que se basa toda la actividad ha presentado varios términos que definen el metalenguaje del juego. A continuación se ejemplifican tres ejemplos básicos de la resemantización presentados por esta compañía.

MONSTRUO (S.): RAE. Ser que presenta anomalías o desviaciones notables con respecto a su especie. Ser fantástico que causa espanto. —————→ **Monstruo (s.):** *Konami.* Carta con un personaje, de colores amarillo (normal), naranja(efecto), azul (ritual), violeta (fusión), blanco (Synchro), negro(xyz) o combinado con verde (péndulo), que cumplen la función de ser el elemento de ataque dentro del juego, así como el facilitador de estrategias dependiendo de sus características. Cada uno cuenta con un índice numérico de ataque y defensa, un atributo (fuego, tierra, agua, viento, luz, oscuridad, divino), un tipo (guerrero, mago, bestia, bestia-alada, hada, demonio, bestia guerrera, planta, dragón, reptil, pyro, aqua, serpiente marina, pez, espíritu, maquina, entre otros.) y una imagen que les representa gráficamente.

Magia (s.) RAE. Arte o ciencia oculta con que se pretende producir, valiéndose de ciertos actos o palabras, o con la intervención de seres imaginables, resultados contrarios a las leyes naturales. —————→ **Magia (s.)** *Konami.* Carta de color verde que permite obtener ventajas adicionales para reforzar la estrategia del jugador.

Trampa (s.) RAE. Artificio de caza que atrapa un animal y lo retiene. Infracción maliciosa de las reglas de un juego o de una competición. —————→ **Trampa (s.)** *Konami.* Carta de color rosa/magenta que permite al usuario realizar acciones extraordinarias para mejorar su estrategia y/o conseguir ventajas.

Estos procesos de resemantización permiten que los aspectos del juego obtengan una resignificación dentro de las categorías de palabras que son comunes para el conjunto de los jugadores. Por lo tanto, en este caso la función de la resemantización se vuelca

en la creación de términos que tienen un precedente semántico dentro del lenguaje de los jugadores.

10.3 ANÁLISIS DE LOS PRÉSTAMOS.

Acerca de los diferentes tipos de préstamo, Haugen (1950) establece una tipología de clasificación de acuerdo con las características fonológicas y semánticas. Este orden se aplica entonces al corpus recogido en la comunidad de jugadores de Yu-Gi-Oh! de la siguiente manera:

10.3.1 Tipologías del préstamo lingüístico según Haugen (1950)

10.3.1.1 Préstamos (loanwards)

En este caso, los términos adquiridos son reconocibles morfológicamente como elementos provenientes de una lengua extranjera, pero el uso dado por la propia comunidad dentro de la lengua meta configura o reconfigura la fonética de la palabra a los sonidos propios de su idioma, en este caso el español colombiano. Se presentan a continuación algunos ejemplos:

BANLIST [bænlɪst/]	—————>	/ban 'list/
PENDULUM ['pɛndjʊləm]	—————>	/peN'dulum/
SHUFFLE ['ʃʌfəl]	—————>	/ʃufle/ /tʃufle/ / tʃo'fol/
SINGLE ['sɪŋgəl]	—————>	/'single/ /sɪŋ'gol/

UNION ['ju:njən] —————> /'unjən/

Se puede observar que el término que ha sido tomado como préstamo, en este caso del inglés, ha sido adaptado por los hablantes directamente a las características fonéticas del español colombiano, sin que su significado se vea comprometido ni que su morfología sea irreconocible dentro de un contexto escrito.

Se evidencia que este tipo de préstamos son usados principalmente por los miembros de la comunidad de habla que no tienen destrezas en el inglés como segunda lengua, caso que no ocurre para los que sí cuentan con dicha habilidad. Sin embargo, el código es completamente comprensible para los miembros de uno y otro grado de bilingüismo sin que se establezca un patrón de corrección idiomática, debido principalmente a la legibilidad de las terminologías.

10.3.1.2 Préstamos combinados/híbridos (loanblends)

La creación de este tipo de préstamos se establece en el corazón de la comunidad de habla para efectos pragmáticos, en los que el término en lengua extranjera ofrece un cierto grado de flexibilidad adaptativa y se convierte en un neologismo, no por regla sino por frecuencia de uso.

A partir de lo anterior, se presentan los siguientes ejemplos dentro del corpus recogido en la comunidad de habla:

PERDER EL TIMING: **perder** (*V. tran.*) *desperdiciar, disipar o malgastar algo*

+ **el** (*art.def. m*)

+ **timing** (*Ingl. sust.*) *momento oportuno o adecuado.*

= perder el momento adecuado (de activar un efecto de alguna carta)

BANISHEAR: **banish** (*V. tran. Ingl.*) *Desterrar, deportar, proscribir*

+ **-ar** (*morf. Verb.*) *Morfema sufijado verbal en español*

= realizar el destierro de una carta del campo de juego, dejándola fuera de las posibilidades del jugador.

SETEAR: **set** (*V.int. ingl.*) *poner, colocar fijar*

+ **-ar** (*morf. Verb.*) *Morfema sufijado verbal en español*

= colocar una carta en el campo en posición de cara impresa boca abajo.

TOPDECKEAR: **top** (*adj. Ingl.*) *de arriba, superior, lo más alto.*

+ **deck** (*Sust. F. Ingl.*) *Baraja*

+ **-ar** (*morf. Verb.*) *Morfema sufijado verbal en español*

= tomar la carta superior de la baraja.

Como se puede apreciar en los ejemplos, los préstamos híbridos encuentran su utilidad principalmente a la hora de recrear en la lengua meta un set de verbos o sustantivos que puedan acomodarse más apropiadamente a los contextos del juego.

En el caso de la estructuración de los verbos, estos conservan como raíz el préstamo en su forma original, siéndoles agregados los sufijos verbales que mejor se acomodan a la fonética familiar de la lengua meta, teniendo una notable predilección por el morfema *-ar*. En los casos de los préstamos *topdeck*, *banish* y *set*, entre la raíz conformada por el préstamo sin modificaciones y el morfema verbal *-ar*, se agrega un sufijo derivativo */-e/*, como estrategia de ajuste a la sintaxis y a la coherencia fonética de la lengua española, sin que este mismo pueda catalogarse como morfema, pues no representa por sí mismo un elemento con significado o función gramatical.

Este tipo de préstamos se asemejan a aquella categoría acuñada por Albó (1970) llamada innovación (innovations), cuya principal característica es la transformación del préstamo a partir de elementos de la lengua meta. Este tipo de elementos de préstamo según el autor, pueden generar cambios en la lengua meta desde el punto de vista sintáctico, fonológico o morfológico sin que esto afecte su naturaleza semántica y son utilizados para enriquecer las herramientas pragmáticas de los hablantes, quienes recurren a esta estrategia al carecer de una terminología exacta en su lengua.

10.3.1.3 Calcos Semánticos (loanshifts)

Los calcos semánticos son definidos por Haugen (1950) como elementos en la forma nativa que al ser asimilados desde el punto de vista de una lengua extranjera que tenga un par similar, adquieren una nueva noción semántica.

Para profundizar en el caso de la comunidad de habla de los jugadores de Yu-Gi-Oh! de Cali, este fenómeno no es muy frecuente, puesto que se privilegian las otras formas del préstamo, pero se dan puntualmente casos en los que se manifiesta esta categoría:

META: Del lat. *meta*.

1. f. Término señalado a una carrera.
2. f. Fin a que se dirigen las acciones o deseos de alguien.

3. f. En el circo romano, pilar cónico que señalaba cada uno de los dos extremos de la espina.

4. f. Dep. En fútbol y otros juegos, **portería**¹.

5. m. Dep. **Portero** (|| jugador que defiende la portería).

Línea de meta

META: above, beyond, transcending

—————→ Mazo que tiene una técnica superior o trascendente en el juego.

ULTRA : Del lat. *ultra*.

1. adj. En política, **extremista**. Apl. a pers., u. t. c. s.

2. adj. **ultraderechista**. Apl. a pers., u. t. c. s.

3. adv. desus. **Además** (|| para introducir información que se añade).

ULTRA: beyond, exceedingly, extremely. (*According to Konami*) *card rarity*. Una carta **Ultra Rara** se identifica por tener el nombre de la carta de color oro y una imagen *holofoil*. Las probabilidades de conseguir una Ultra Rara en un paquete de expansión fue de alrededor de 1:12.

—————→ Rareza de carta de difícil consecución.

UNION: Del lat. tardío *unio*, *-ōnis*.

1. f. Acción y efecto de unir o unirse.

2. f. Correspondencia y conformidad de una cosa con otra, en el sitio o composición.

3. f. Conformidad y concordia de los ánimos, voluntades o dictámenes.

4. f. Acción y efecto de unirse en matrimonio.

- 5. f. Semejanza de dos perlas en el tamaño, color y demás cualidades.
- 6. f. Composición que resulta de la mezcla de algunas cosas que se incorporan entre sí.
- 7. f. Grado de perfección espiritual en que el alma, desasida de toda criatura, se une con su Creador por la caridad, de suerte que solo aspira a cumplir en todo la voluntad divina.
- 8. f. Alianza, confederación, compañía.
- 9. f. Agregación o incorporación de un beneficio o prebenda eclesiástica a otra.
- 10. f. Inmediación de una cosa a otra.
- 11. f. Anillo o sortija compuesta de dos, enlazadas o eslabonadas entre sí.
- 12. f. Med. Consolidación de los labios de la herida.
- 13. f. Chile. Entredós de bordado o encaje.
- 14. f. desus. Perla que se forma en algunos moluscos.

UNION: fusion, connection. (*According to Konami*) card rarity. Los **Monstruos de Unión** son un tipo de Monstruos de Efecto que se reconocen porque pone (Tipo)/Unión en su carta. Se equipan al monstruo especificado, y ganan efectos adicionales o más ATK/DEF.

—————> Tipo de monstruo de efecto jugable.

Dentro del análisis del calco semántico, notamos que los términos no solamente sufren una resemantización desde el punto de vista de la autoridad de la lengua o del uso corriente, sino que este está también definido por un esquema de préstamos adoptados y resemantizados desde la misma casa matriz que desarrolla el juego. En este nivel se podría hablar de un doble préstamo con características de calco semántico, debido a que inicialmente esta característica no se presenta del inglés al japonés (lengua de la casa matriz Konami), pero sí se da en el caso de la lengua española, que comparte el uso de estos términos de origen latino base o tardío.

10.3.2 Tipos de préstamos según Albó (1970)

Albó (1970) propone tres unidades de análisis de los préstamos a partir del efecto que estos causan en el uso de la lengua meta. Estos son *adiciones (additions)*, *substituciones (substitutions)* e *innovaciones (innovations)*. A continuación se presentará el estudio de los casos propuestos por Albó, exceptuando las innovaciones (*innovations*), que son similares en esencia a aquellas propuestas por Haugen en los calcos semánticos (*loanblends*). Consideramos importante contrastar las diferentes categorías que proponen los autores sobre el préstamo lingüístico.

10.3.2.1 Clasificación de los préstamos por adiciones (*additions*).

El estudio de este tipo de préstamos se hace entonces a partir de la semántica y la pragmática: el cómo estos términos llegan a complementar con sus características de significado y uso el lenguaje de los jugadores y su lengua meta. Algunos de estos ejemplos son:

ATTACH: (v. tr.) adjuntar. En el juego tiene el valor de agregar una carta de monstruo debajo de otra carta de monstruo exceed.

ANTE: (sus.) apuesta inicial. Apuesta de cartas que se realiza antes de que se efectúe el duelo.

FLIP: (V. tr.) voltear, dar la vuelta. Poner una carta que se encuentra en el campo boca abajo horizontal a boca arriba vertical.

MATCH: (sus.) partido (de un juego o un deporte). Evento del juego donde el ganador debe vencer en dos “singles”.

PROXY: (sus.) representación, representante. En el juego, una carta proxy es una carta que tomará el nombre y los efectos de ella, debido a que el jugador aun no la tiene.

STAPLES: (sus.) Básico, esencial, principal. Este concepto abarca a todas las cartas que son necesarias y usables dentro de cualquier baraja.

En el caso de la comunidad de jugadores de Yu-Gi-Oh! de Cali, los préstamos con características de adición no son muy frecuentes. Sin embargo, una de las características principales del discurso de los jugadores es que estos préstamos reemplazan completamente a cualquier similar que exista en la lengua meta y muchas veces al usar su equivalente en español, el significado puede no ser completamente comprendido, por lo que se convierten en vocabulario esencial de cualquier duelista.

10.3.2.2 *Préstamos con características de sustitución (substitutions)*

Para el análisis de esta categoría de préstamo solamente se hará uso de su equivalente en español válido dentro de la lengua meta. En esta se pretende observar la adaptabilidad del código utilizado por los miembros de la comunidad de habla, conservando la fonética, morfología, sintaxis y semántica de los términos y como estos conservan una validez pragmática para los hablantes.

Los ejemplos de esta clasificación son los siguientes:

DISCARD	—————→	DESCARTAR
DRAW	—————→	ROBAR
LEVEL	—————→	NIVEL
DECK	—————→	MAZO/BARAJA/MONTE
SET	—————→	COLOCAR/PONER
TUNER	—————→	CANTANTE

En el caso de los préstamos por sustitución, cabe resaltar la flexibilidad de uso del código sin que esto afecte el acto de comunicación. Sin embargo, es necesario para todos los miembros de la comunidad de habla el estar familiarizados con los términos y significados para que estos no entren en detrimento del mensaje.

10.3.2.3 Prestamos con características de innovación (loanshifts)

La relación entre la pragmática de los hablantes de la comunidad y el proceso de variacionismo en la misma es comparable al caso planteado por Haugen en los calcos semánticos, y podrían estos ser fácilmente confundidos con las características de la alternancia de código dentro del discurso. Sin embargo, el uso de estos términos dentro del discurso regular de los miembros de la comunidad de habla no implica que haya un nivel de bilingüismo que establezca las condiciones de habla natural y casualidad características de la alternancia de código.

10.4 ANALISIS DE LA VARIACION LINGÜÍSTICA

En el análisis de este fenómeno, se utilizarán los ejemplos más representativos del corpus; sin embargo, solo se estudiarán tres categorías, dejando a un lado el estudio fonético-fonológico, debido principalmente a que, aunque los orígenes y estratos sociales de los miembros de la comunidad de habla son diversos, los rasgos de pronunciación no son lo suficientemente remarcables debido a la proliferación de préstamos, como para centrar un análisis directamente en este aspecto.

10.4.1 Variación sintáctica

- De tipo morfológico: aquellas que afectan a la morfología, sobre todo la gramatical, cuya variación no suele implicar a los niveles pragmático y sintáctico.
- De tipo categorial: Se trata de las que afectan algunas veces a elementos morfológicos y, casi siempre, a sintácticos, cuya variación suele implicar a los niveles semántico y pragmático.
- De tipo funcional: Se trata de las que influyen en la sintaxis y, parcialmente, en la morfología. Éstas no suelen estar relacionadas con otros factores semánticos, suelen estar determinadas por factores geográficos, sociolingüísticos, históricos y estilísticos.
- De tipo posicional: la entonación suele estar envuelta en todas ellas, y aquí reside su importancia.

10.4.1.1 De tipo morfológico

En la comunidad de habla proliferan estos ejemplos de variación morfológica, principalmente debido al uso de términos que son catalogados como prestamos lingüísticos del inglés, principalmente, y que hacen parte del discurso cotidiano de sus miembros. A continuación se ejemplifican algunas de estas variaciones:

Monstruo (s.): *Konami*. Carta con un personaje, de colores amarillo (normal), naranja (efecto), azul (ritual), violeta (fusión), blanco (Synchro), negro (xyz) o combinado con verde (péndulo), que cumplen la función de ser el elemento de ataque dentro del juego, así como el facilitador de estrategias dependiendo de sus características. Cada uno cuenta con un índice numérico de ataque y defensa, un atributo (fuego, tierra, agua, viento, luz, oscuridad, divino), un tipo (guerrero, mago, bestia, bestia-alada, hada,

demonio, bestia guerrera, planta, dragón, reptil, pyro, aqua, serpiente marina, pez, espíritu, maquina, entre otros.) y una imagen que le representa gráficamente.

—————→ **Bichito (s.)** *Var. Com.* Carta monstruo.

Baraja (s.): *RAE.* Conjunto completo de cartas empleado para juegos de ~~azar~~.

Deck(s.) *Oxford.* Un paquete de cartas de juego. *Konami.* Set de mínimo 40 cartas, máximo 60, utilizado por los jugadores de Yu-Gi-Oh! para participar en juegos informales, torneos locales y torneos oficiales.

En los dos casos tomados como ejemplo, se observa como se hace uso de palabras asociadas directamente al juego para re-caracterizar un término preexistente dentro de la lengua base de los miembros de la comunidad de habla, o bien se realiza el proceso con términos que hacen parte de esta misma lengua base con el fin de expresar, pragmáticamente, algún rasgo de vínculo, aprecio o desprecio.

10.4.1.2 La variación categorial

Los términos clasificados dentro de este tipo de variación constituyen un significante de comprensión pragmática exclusiva para la comunidad de habla dentro de la cual se utilizan. A continuación se presentan algunos ejemplos:

Cucaracha (s.): *RAE.* Insecto ortóptero, nocturno y corredor, de unos tres centímetros de largo, cuerpo deprimido, aplanado de color negro por encima y rojizo por debajo, alas y élitros rudimentarios en la hembra, antenas filiformes, las seis patas casi iguales y el abdomen terminado por dos puntas articuladas. —————→ **Cucaracha (s. Adj.):** *Com.* Monstruo cuyo efecto principal es destruir todas las demás cartas del campo de

juego, siendo la única que permanece, por ejemplo: “*invoco la cucaracha, efecto, barro el campo*”

En este caso, la variación categorial radica en el cambio de la naturaleza semántica de la palabra y el uso adicional como adjetivo dentro de su orden gramatical, lo que transforma el término en un elemento de referencia pragmática dentro del grupo de jugadores.

(La) Calavera (s.): RAE. Conjunto de los huesos de la cabeza mientras permanecen unidos, pero despojados de la carne y la piel. —————> **La calavera (exp.)** *com.* Expresión que demuestra rechazo, asombro o impotencia ante los avances del oponente o la calidad de las cartas que se tienen en mano.

Con esta expresión, la transformación del término es principalmente sintáctica, pues pasa de ser utilizada como un sustantivo a una expresión/interjección, con un claro significado negativo por parte del hablante, por ejemplo: “*uy marica, la calavera esta mano*”

Morriña (s. Col.): RAE. Tristeza o melancolía, especialmente la nostalgia de la tierra natal. —————> **Morriña (s. adj.):** *Com.* Cartas que son de bajo valor dentro del juego, impresas con mucha regularidad o que no pueden clasificarse como parte de una estrategia *meta* o *pro*.

En el caso de la expresión *morriña*, la transformación no es desde el punto de vista morfológico sino de orden sintáctico, al convertirse también en un adjetivo y de orden semántico al adquirir todo un nuevo significado diferente al original de la lengua española, por ejemplo: “*en esta expansión sólo salió morriña*”

10.4.2 Variación léxica

En esta parte del análisis, se mostrarán los diversos términos empleados por los jugadores de Yu-Gi-Oh! de Cali, junto con el significado que vincula a estos términos.

Draw/Robar/Jalar (v.): *Konami. Com.* Acción de tomar una carta de la parte superior del deck, bien sea en la Draw Phase o por efecto de una carta.

Invocar/Traer/Lllamar (v.): *Konami. Com.* Acción de traer de manera normal o especial un monstruo al campo. Puede ser utilizada esta expresión por separado (llamo, invoco, traigo), así como acompañada del nombre de la carta (llamo a, invoco a, traigo a.) e incluso especificando el tipo de invocación (llamo normal/special, Traigo normal/special, invoco norma/special).

Remover/Banishhear/Desterrar (v.): *Konami. Com.* Acción de sacar del juego una carta, debido a un efecto.

Setear/Set/Poner/Colocar (v.): *Konami. Com.* Acción de colocar una carta boca abajo en el campo de juego, de manera vertical si es una magia o trampa, u horizontal si es un monstruo.

En la comunidad de habla, este fenómeno se presenta principalmente con los verbos, que, al estar ligados a los prestamos adquiridos por las reglas impuestas por Konami, se asimilan como parte del lenguaje cotidiano, igualmente que se hace uso de una traducción y producción de verbos a través de la adición del sufijo derivativo –e y la terminación verbal del infinitivo español –ar.

10.5 DESDE LA TEORIA PSICOLINGUISTICA DE LA CREACION DE LA IDENTIDAD A TRAVÉS DEL LENGUAJE (HALLIDAY, 1979)

En su libro de 1979, *El lenguaje como semiótica social*, Halliday establece un determinado número de criterios que permiten reflexionar acerca del proceso de creación de la identidad a partir de la interacción y la asimilación de un código lingüístico que caracteriza a una comunidad determinada, y en la cual nacen aspectos antropológicos tales como la cultura, la tradición y el rol social.

Para ejemplificar este proceso, es bastante útil utilizar el modelo gráfico de Halliday (1979), el cual demuestra que en una primera instancia el individuo pre lingüístico llega a interactuar con una comunidad primordial (familia, micro comunidades sociales, etc.), de la cual adquiere una personalidad basado en un conjunto lingüístico, de creencias, de comportamientos éticos mediados por la expresión del lenguaje y de costumbres. Una vez el individuo regresa a la sociedad, este es permeado por diferentes influencias que serán asimiladas parcialmente por la comunidad primordial, sin que esta pierda sus características iniciales.

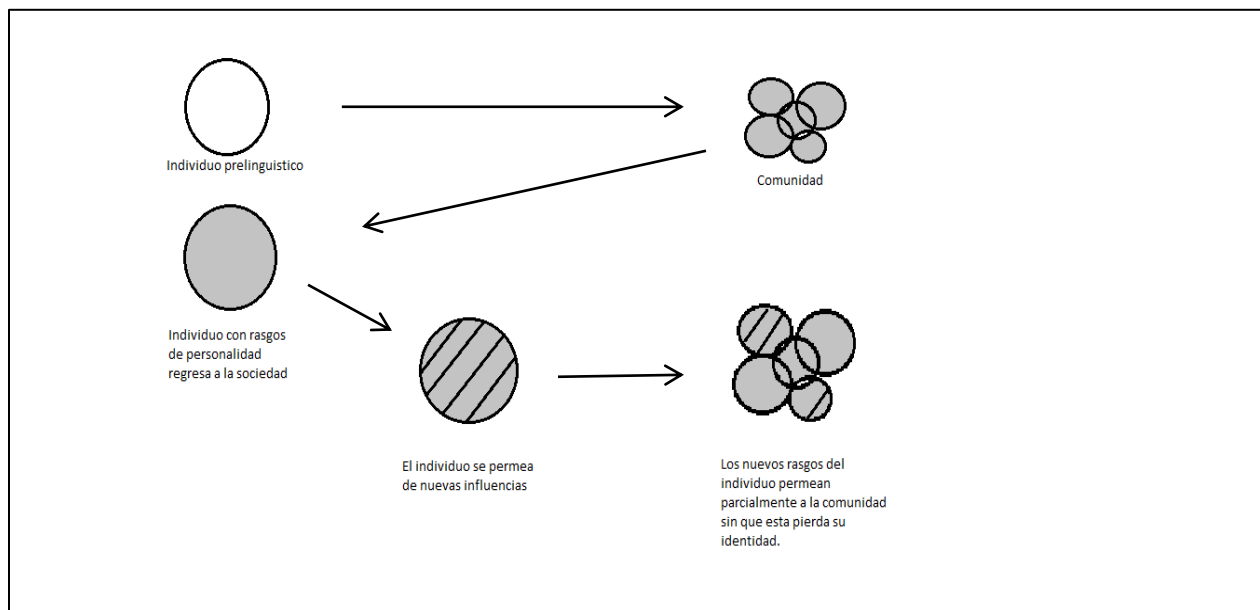


Figura 1. Modelo de adquisición de la personalidad de Halliday (1979)

Sin embargo, y complementario a este modelo, se encuentra que dentro de la comunidad de jugadores de Yu-Gi-Oh! de la ciudad de Cali, se desarrolla un proceso similar de construcción, pero no de personalidad, sino de identidades mediadas por el uso de un conjunto de características lingüísticas tales como la *jerga*, las expresiones no verbales, la compresión de códigos y símbolos limitados al contexto del juego y determinadas interacciones sociales.

Cuando el nuevo jugador llega a la comunidad de *duelistas*, no solo debe aprender las reglas de juego y el vocabulario específico para poder desenvolverse en una situación de comunicación, sino que debe comprender los diversos símbolos y representaciones gráficas que tienen las cartas de juego, así como las diferentes siglas que comportan el lenguaje emitido por la casa matriz KONAMI y adicionalmente acogerse a las costumbres de la comunidad y a determinado código ético implícito, pero respetado por todos.

Una vez que el individuo ha asimilado estos aspectos, debe demostrar implícitamente un nivel de eficiencia en su manejo de estos sistemas de comunicación, e igualmente un nivel de eficiencia dentro del juego. Solo cuando estos requisitos son completados, el nuevo individuo puede llamarse a sí mismo *duelista* y ser reconocido como tal por la comunidad.

Un aspecto interesante de la adquisición de la identidad del *duelista* es la individualización del sujeto a partir de aspectos lingüísticos tales como la creación de un referente a partir de su nombre, su sobrenombre o la baraja que juega. Esta individualización es resultado de no solamente una aceptación abierta del individuo sino que marca también un rasgo de pertenencia dentro de la comunidad.

La observación de este fenómeno, a la luz de las teorías de Halliday (1979) y Tajfel y Turner (1979), permite inferir que el proceso de creación de la personalidad desde la base del sujeto pre-lingüístico es fundamental para la construcción del individuo, pero que este proceso cíclico no es único sino que se repite a lo largo de la vida, no con la función de crear una personalidad, sino de complementarla con la construcción de identidades, que sufren un desarrollo similar mediado por la interacción con una

comunidad de habla y reflejando la permeabilidad de la personalidad a través de la aceptación del uso del set lingüístico y paralingüístico utilizado por ellos.

10. CONCLUSIONES

El proceso de la creación lingüística dentro de la comunidad de jugadores de Yu-Gi-Oh! de la ciudad de Cali se evidencia dentro del análisis como ampliamente productivo e interesante de observar debido principalmente al amplio rango de producción de neologismos y expresiones que lo acompañan.

En el momento de la investigación, el corpus total recogido arrojó cerca de 300 términos de uso común que debieron ser reducidos a 152 usados y definidos ampliamente por el grueso de la comunidad, lo que no marca específicamente un límite del vocabulario de los hablantes sino que permitió centrar el análisis en aquellos productos lingüísticos que hacen parte del habla común.

Dentro del análisis se observó que existe un amplio abanico de posibilidades de creación lingüística dentro de la comunidad, siendo éstas abordadas desde lo morfológico, donde el caso de mayor producción es la *derivación*, específicamente en los procesos de verbalización y sustantivación, básicamente desde su propio vocabulario e igualmente desde el amplio catálogo de préstamos con lo que cuenta la comunidad en su habla cotidiana. Desde lo semántico, sin lugar a dudas el proceso más productivo es la metáfora, pues permite hacer una rápida referencia a la lengua base para generar neologismos dentro de la comunidad, lo que también implica que este proceso es constante, en mayor o menor grado dependiendo del hablante e inclusive si la sub-comunidad en la que está ubicado el hablante (entiéndase por sub-comunidad las diferentes tiendas y ludotecas que existen en la ciudad), recurren a esta estrategia lingüística de manera más o menos frecuente.

Se observa así mismo que uno de los recursos más usuales de la comunidad de habla es la resemantización desde tres factores importantes: desde los términos que han sido acuñados por la casa matriz Konami, los cuales se nutren de elementos presentes en la lengua inglesa para identificar y nombrar procesos y características de su juego, y que

llegan a la comunidad de habla en forma de préstamos lingüísticos adaptados semánticamente y con muy pocas variaciones fonético-fonológicas lo suficientemente notables como para describir un fenómeno como tal; desde lo conocido por los miembros de la comunidad de habla, quienes adaptan los términos y expresiones propias de su lengua materna para darles un nuevo significado y característica pragmática dentro de su discurso como duelistas; y desde la jerga regional, en este caso vallecaucana, que, aunque no se establece como un elemento representativo de análisis, existe como una constante no tan usual dentro del habla del “duelista”.

A partir de estos análisis de fenómenos sociolingüísticos, dentro de la investigación se plantea también una pregunta perteneciente a la disciplina de la psicolingüística: ¿hace la interacción con un referente lingüístico que una persona adquiera una determinada “personalidad”, en este caso la personalidad del “duelista”? Con el fin de resolver esta interrogante, se remitió a la teoría de creación de la personalidad desde el punto de vista de Halliday (1979). Tras un análisis juicioso, se determina que los miembros de la comunidad de habla que se consideran asiduos y parte de este grupo manejan un rango de vocabulario similar que les permite interactuar efectivamente desde el discurso, lo que según Halliday sería el contacto con la comunidad la que crea una personalidad que permite al individuo regresar a la sociedad con un set de características lingüísticas, actitudinales y morales. Sin embargo, a diferencia de la teoría de Halliday, en este caso no se habla de individuos pre-lingüísticos sin un rasgo de personalidad definida, sino exactamente todo lo contrario: individuos que cuentan ya con una personalidad, un set de comportamientos, de creencias y una moral. Aun así, la interacción con la comunidad, evaluada dentro del modelo de Halliday (1979) nos permite llegar a plantear que este proceso no es único en la vida del individuo, sino que es constante y repetitivo y que además no crea como tal la personalidad sino una “persona”, que dentro del set mental del individuo podría considerarse como un alter ego.

El realizar un estudio del habla y las características del lenguaje social de una comunidad es sin lugar a dudas una experiencia de enriquecimiento a nivel académico y personal, debido principalmente a que esta experiencia conduce a la reflexión sobre la constante evolución de los procesos comunicativos y cómo estos son mediados de acuerdo al contexto social en el cual se desenvuelven.

Las implicaciones del análisis de los modos de creación lingüística de la comunidad de jugadores de Yu-Gi-Oh! de la ciudad de Cali son evidentes desde distintos puntos de vista: inicialmente, una evidencia tangible de que la lengua es una entidad viva y en constante evolución, que se adapta, generalmente, a los contextos sociales específicos en los que se hace uso de ella; en segundo lugar, que el uso de la lengua española es constantemente permeado por préstamos lingüísticos con el fin de que se complemente la función semántica dentro del discurso en el caso de que no haya un referente lo suficientemente completo para vincular la idea del hablante con términos existentes en la lengua, o bien debido a que estos tienen un valor especial dentro del discurso de quienes pertenecen a dicha comunidad; en tercer lugar, que los hablantes harán uso de variaciones en la lengua, sea para crear una nueva categoría del discurso o para acercar a su lengua base distintas terminologías que complementan el catálogo semántico y pragmático que requieren para una comunicación efectiva dentro de su contexto; cuarto, que una vez que el individuo asimila las condiciones lingüísticas de una comunidad determinada, este puede ser considerado como un miembro más y por consiguiente adquirir una “persona” que le hace parte competente dentro de la micro sociedad que utiliza este determinado estilo discursivo; y finalmente, como miembros de la comunidad de jugadores, hacer una evaluación reflexiva de los procesos que inconscientemente afrontamos para vincularnos a este nicho social y cómo las prácticas discursivas y sociolingüísticas que han sido estudiadas en esta monografía no son nada más que una parte fundamental de quienes somos como individuos, llevándonos a ser más conscientes de la importancia de la lengua dentro de la interacción social actual que vivimos.

Es apasionante el tener la capacidad de analizar comunidades de habla que no están marcadas por herencias geográficas e ideológicas, puesto que permiten una

aproximación científica a aspectos del individuo que, sin duda, han sido determinantes para la construcción del ser social que existe actualmente y que escapan a la macro concepción de que la lengua está determinada por la región geográfica y el contexto social (Labov, 1974), sino que estas formas particulares de sociedad tienen una influencia significativamente importante dentro de la evolución de la cosmovisión del individuo, mediadas principalmente por un constructo lingüístico que permite esta vinculación.

BIBLIOGRAFIA

Albó, X. (1970). *Social constraints on Cochabamba Quechua*. Ithaca, N.Y.

Alcaraz, E & Martínez M. (1997). *Diccionario de lingüística moderna*. Barcelona: Editorial Ariel, S.A. España.

Almela, R. (1999). *Procedimientos de formación de las palabras en español*. Barcelona: Editorial Ariel, S.A. España.

Alvar, Luis (1996). «Manual de dialectología hispánica: el español de España». Barcelona: Editorial Planeta Ariel letras, ISBN 8434482177,9788434482173

Bailey Richard W, (1973) "The patterning of language *variation*" *Varieties of present-day English* ed. By R. Bailey and J. Robinson. New York: Macmillan.

Bejípone Cruz M. (2011) *Préstamos lingüísticos en la lengua Yaqui* (tesis de maestría), Universidad de Sonora, Division de Bellas Artes. Hermosillo, Sonora, México. Recuperado de <http://www.bidi.uson.mx/TesisIndice.aspx?tesis=21757>

Blom, Jan-Petter; John J. Gumperz (1972), "*Social Meaning in Linguistic Structures: Code Switching in Northern Norway*", in J. J. Gumperz and D. Hymes, *Directions in Sociolinguistics*, New York: Holt, Rinehart, and Winston.

Briones, G. (1996). *La investigación en el aula y en la escuela*. Bogotá: Convenio Andrés Bello.

Campbell, L. (1999). *Historical Linguistics: an Introduction*. Cambridge, MA: MIT Press. (American rights edition of 1998 Edinburgh University Press book)

Centro virtual Cervantes (1997-2016) *diccionario de términos clave para ELE*, recuperado de

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/comunidadhabla.htm

Chomsky, N. (1962). "The Logical Basis for Linguistic Theory". *Proc. 9th Int. Cong. Linguists Cambridge/MA*.

Chomsky, N. (1964). *Current issues in linguistic theory*. The Hague: Mouton.

Cook, V.J. (2002) *Background of the L2 user En Portraits of the L2 user* pp. 1-28. Londres: Multilingual Matters Ed.

Real Academia de la Lengua Española. (2017). 23º versión del Diccionario Real de la Academia Española. <http://dle.rae.es/?w=diccionario>

Larousse Editorial Dictionnaire. (c.f) Dictionnaire Larousse Multilingue. <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais-espagnol>

Dubois, J.; et al. (1979). *Diccionario de Lingüística*. Madrid: Editorial Alianza.

Duranti, A. (1997). *Linguistic Anthropology*. Cambridge: Cambridge University Press.

Etxebarría Arostegui, M. (1995): *El bilingüismo en el estado español*. p.p 15-18 Bilbao: FBV.

Gumperz, J. (1968). «The Speech Community». En *International Encyclopedia of the Social Sciences*. Londres: Macmillan, pp. 381-386.

Gumperz, J. y Hymes, D. (1972). *Directions in Sociolinguistics: The Ethnography of Communication*. New York: Holt, Rinehart & Winston.

Halliday, M. A. K. (1979) *El lenguaje como semiótica social*. México: Fondo de Cultura Económica.

Haugen, E. (1950). The analysis of linguistic borrowing. *Language*, 26, 210-231. <http://dx.doi.org/10.2307/410058>

Herrera, R. (2014). *Modos de creación léxica empleados por un grupo de hombres homosexuales de la ciudad de Cali, en situaciones de habla espontanea* (trabajo de pregrado sin publicar). Cali: Universidad del Valle. Colombia.

Hudson, R. A. (1980). *Sociolingüística*. Barcelona: Anagrama. 1981.

Labov, W. (1972). *Language in the Inner City: Studies in the Black English Vernacular*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Labov, W. (1974). *Language change as a form of communication*. In Albert Silverstein (ed.), *Human Communication*. Hillsdale, NJ: Erlbaum. Pp. 221-256.

López Morales, H. (1989). *Sociolingüística*. Madrid: Gredos.

López, Y. C; Mendoza Agudelo, N. J. (2007). “*Análisis de la influencia que tiene el estudio de las lenguas extranjeras en el léxico utilizado por los estudiantes de la cohorte 2000 de la Licenciatura en lenguas extranjeras (Inglés–Francés) de la universidad del Valle* (trabajo de pregrado sin publicar). Cali: Universidad del Valle. Colombia.

Martínez Jiménez, José Antonio; Muñoz Marquina, Francisco; Sarrión Mora, Miguel Ángel (2011). «Análisis morfológico. La formación de palabras: Derivación y composición». *Lengua Castellana y Literatura* (Akal edición). Madrid: Akal Sociedad Anónima. p. 9 y 36. ISBN 9788446033677.

Montes, J. (1983). *Motivación y creación léxica en el español de Colombia*. Bogotá: Instituto Caro y Cuervo. Colombia.

Murillo Gutierrez, L. M. (2013) “*De la ficción a la realidad: creación léxica de un grupo de jugadores de rol*” (trabajo de pregrado sin publicar). Cali: Universidad del Valle. Colombia.

Oxford living dictionaries. En <https://en.oxforddictionaries.com/definition/step>

Rosero Zambrano M. Y; Saavedra Villa, L. M. (2014). *“Estudio comparativo de la creación léxica en estudiantes de la Universidad del Valle en Santiago de Cali y Cartago para referirse a las mujeres en el ámbito sexual y cultural”* (trabajo de pregrado sin publicar). Cali: Universidad del Valle. Colombia.

Rossovová, L. (2009) *Sufijos nominales del español*, Masarykova Univerzita, Brno, Republica Checa. Recuperado de https://is.muni.cz/th/145940/ff_m/diplomova_prace.pdf

Silva-Corvalan, C. (1988). *Sociolingüística. Teoría y análisis*, Madrid. Alhambra.

Stanforth, Anthony W. (2002): *“Effects of language contact on the vocabulary: an overview”*. In D.A. Cruse et al. (eds), vol.1, pp 805-813. Berlín: Gruyter.

Tajfel, H.; Turner, J. (1979). «An Integrative Theory of Intergroup Conflict». En Austin, W.; Worchel, S. *The Social Psychology of Intergroup Relations*. pp. 94-109. Monterrey, CA: Brooks-Cole.

Trellez, Nelly (2016) *La sufijación como procedimiento para la creación de palabras*, recuperado de <http://udep.edu.pe/castellanoactual/la-sufijacion-como-procedimiento-para-la-creacion-de-nuevas-palabras/>

Ullman, S. (1979). *Semántica, introducción a la ciencia del significado*. Madrid: Aguilar S.A. de ediciones. España.