

Creación léxica en los jugadores de *League of Legends* de la ciudad de Cali

**Juan Diego Celis
Juan Camilo Orejuela**

**Universidad del Valle
Facultad de Humanidades
Escuela de ciencias del lenguaje
Licenciatura en lenguas extranjeras
Santiago de Cali, 2023**

Creación léxica en los jugadores de *League of Legends* de la ciudad de Cali

Presentado por:

**Juan Diego Celis
Juan Camilo Orejuela**

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título de
Licenciado en Lenguas Extranjeras Inglés - Francés**

Trabajo dirigido por:

Rocío Nieves Oviedo

**Universidad del Valle
Facultad de Humanidades
Escuela de ciencias del lenguaje
Licenciatura en lenguas extranjeras
Santiago de Cali, 2023**

Agradecimientos

a. De Juan Diego Celis

A mi mamá que siempre estuvo pendiente de mi proceso educativo, siempre ofreciendo su apoyo de todas las maneras que sabe hacerlo, siempre asegurándose que estuviera bien y que no me faltara nada.

A mi padre que siempre estuvo disponible para ayudarme a salir de aprietos y trabajó duro para darme las oportunidades que he tenido hasta el día de hoy, siempre apoyándome, nunca juzgándome.

A mi hermana que gracias a ella soy la persona que soy el día de hoy.

A la siempre amable profesora Rocio Nieves que con su carisma y paciencia siempre lograba hacerme entender que podía lograrlo incluso cuando yo me sentía derrotado.

Al profesor Luis Benavidez, su apoyo y su empatía fueron una pieza fundamental para mi formación al principio de mi carrera universitaria.

A Isabella que durante mi vida universitaria siempre estuvo presente para ayudarme en lo que necesitara, siempre apoyándonos uno en la espalda del otro sin dejarnos caer. Siempre estuvimos disponibles el uno al otro para escucharnos quejarnos, gritar, llorar y reír, y gracias a ella mi experiencia en esta carrera no la cambiaría por nada.

A mis amigos Camila, Angela, Yeraldin, Isabella, Lorena, Laura, Sebastian y Oscar, su compañía, su apoyo, el tiempo que pasamos juntos, hablando, riéndonos, todo esto fue indispensable en esta aventura que fue difícil, pero más amena gracias a su presencia.

Finalmente, a todas esas personas que de alguna manera se vieron involucradas en mi formación, profesores, compañeros, amigos dentro y fuera de la universidad...

¡Muchas gracias!

b. De Juan Camilo Orejuela

En primer lugar, quiero agradecerle a nuestra tutora académica , Rocío Nieves, quien nos brindó un acompañamiento y una guía invaluable durante este proceso. Su experiencia, paciencia, conocimiento y dedicación fueron de suma importancia para llevar a cabo nuestra investigación y asegurarse de que nuestro trabajo cumpliera a cabalidad con los estándares necesarios.

De igual forma quiero expresar mi gratitud a mis profesoras y profesores, quienes compartieron su experiencia y conocimiento durante mi formación universitaria. Sus enseñanzas fueron cruciales para mi desarrollo intelectual y para la concepción de este proyecto.

Agradecerle a mis compañerxs y amigxs también es necesario, pues fueron ellxs quienes me brindaron el apoyo emocional y la motivación que requerí a lo largo de esta travesía de varios años de largo. Los debates que llevamos a cabo, sus palabras de aliento e incluso los tiempos de ocio que compartí con ellxs durante este tiempo hicieron que la culminación de este trabajo de grado fuera algo llevadero y potencialmente factible.

A mi núcleo familiar: Paola Andrea, mi hermana; Martha Cecilia, mi madre y Jose Antonio, mi padre; por ser mi mayor fuente de apoyo y los espacios en los cuales podía reposar y descansar cada que sintiera que no había nada ni nadie más a qué o quién aferrarse. Les agradezco por ello y porque estoy seguro de que aquí no termina ni se agota el apoyo y el acompañamiento que puedo recibir de su parte.

A todxs y cada unx de ustedes, mil gracias. Lo que he conseguido y alcanzado hasta el momento es en gran parte gracias a todo lo que ustedes me han brindado.

Tabla de contenidos

1. Resumen.....	6
2. Introducción.....	8
3. Planteamiento del problema.....	10
4. Objetivos.....	12
4.1 Objetivos generales.....	12
4.2 Objetivos específicos.....	12
5. Antecedentes.....	13
6. Justificación.....	21
7. Marco conceptual.....	24
7.1 Lingüística descriptiva.....	24
7.2 Comunidad de práctica.....	26
7.3 Procesos de creación léxica.....	27
7.3.1 Procesos morfológicos.....	28
7.3.1.1 Derivación.....	28
<i>Sufijación</i>	28
<i>Verbalización</i>	29
<i>Nominalización</i>	29
<i>Adjetivación</i>	30
7.3.1.2 Composición.....	30
7.3.1.3 Siglas.....	31
7.3.2 Apócope.....	31
7.3.3 Procesos semánticos.....	32
7.3.3.1 Metáfora.....	32
7.3.3.2 Metonimia.....	32
7.3.3.3 Ironía.....	33
7.3.4 Préstamos y extranjerismos.....	33
7.4 Lexicografía.....	34
8. Marco contextual.....	36
9. Metodología.....	39
9.1 Ventajas y desventajas de la etnografía virtual.....	39
9.2 Herramientas utilizadas.....	40
9.3 Identidad y rol de los investigadores.....	41

9.4 Descripción del proceso investigativo.....	41
10. Corpus.....	43
11. Análisis de resultados.....	59
11.1 Procesos morfológicos.....	59
11.1.1 Desde la derivación y la sufijación.....	59
11.1.1.1 Verbalización.....	60
11.1.1.2 Nominalización.....	61
11.1.1.3 Adjetivación.....	62
11.1.2 Composición.....	63
11.1.3 Siglas.....	64
11.2 Apócope.....	64
11.3 Procesos semánticos.....	65
11.3.1 Metáfora.....	65
11.3.2 Metonimia.....	66
11.3.3 Ironía.....	67
11.4 Préstamos y extranjerismos.....	68
11.4.1 Extranjerismos.....	68
11.4.2 Préstamos.....	69
11.4.3 Préstamo y extranjerismo.....	71
12. Conclusiones.....	72
13. Bibliografía.....	77

1. Resumen

En este documento se presenta el estudio realizado por dos estudiantes de Licenciatura de Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés y Francés que se llevó a cabo a lo largo de dos años; en él se exploró sobre los procesos de creación léxicas que son utilizados por los jugadores caleños de *League of Legends* en el servidor latinoamericano del dicho juego y posteriormente se estableció un glosario con las voces creadas y/o utilizadas dentro del juego. En una primera instancia se consultó y se seleccionó documentación que antecediera al proyecto, entre la cual no se encontraron antecedentes en los que se estudiara este tipo de comunidad virtual a nivel regional con el fin de estudiar estos fenómenos lingüísticos. Posteriormente se definió el objeto de estudio, que fue un grupo de jugadores de distinto sexo, edad y antigüedad en el juego, con el fin de tener un espectro amplio sobre la información que pudiese ser recolectada. Esta información fue obtenida a través del método etnográfico, observación participante, e incluyendo herramientas como grabaciones, entrevistas e inmersión completa por parte de los investigadores, que hacen parte de la comunidad estudiada. Después de la recolección de datos, se procedió a analizarlos, lo que permitió a los investigadores determinar que, por ejemplo, el proceso léxico a través del cual gran parte de las voces fueron creadas para ser usadas dentro del contexto del juego fue la derivación, al ser adaptadas al español a través de procesos de sufijación. Una vez identificados los fenómenos léxicos presentes en la comunidad se construyó el glosario que cuenta con alrededor de ciento cuarenta (140) palabras, organizadas alfabéticamente y explicitando en cada una la categoría gramatical, el proceso morfológico o semántico, la definición y un ejemplo de uso. Como conclusión, los autores establecen que el principal móvil de los miembros de la comunidad estudiada para llevar a cabo procesos de creación léxica es la naturaleza interactiva y específicamente competitiva del medio en el que se dan

los procesos de interacción y comunicación. Además, la alta influencia de la lengua inglesa que se evidencia en gran parte de las voces utilizadas por el grupo estudiado se debe principalmente a la interacción entre hablantes del español y del inglés antes de que existieran servidores exclusivamente para jugadores cuya lengua fuera el español.

2. Introducción

Este es un estudio del léxico de la comunidad de jugadores de *League of Legends* de Santiago de Cali, Colombia. Se realiza con el fin de documentar los fenómenos de creación léxica que se dan gracias a la necesidad de interacción que exige el juego con el fin de cumplir con el objetivo: derrotar al equipo enemigo. Esta investigación abarca los conceptos de comunidad de práctica que se usa para definir la comunidad en estudio, procesos morfológicos de creación léxica y lexicografía. El enfoque empleado es etnográfico, ya que se pretende observar a la comunidad en su contexto específico, haciendo uso de herramientas de recolección de datos como observación participante, notas de campo, entrevistas y grabaciones de audio.

Posterior a la recolección de datos, se pasa al análisis de estos con el fin de clasificarlos según los distintos procesos de creación léxica que existen (semánticos o morfológicos) para después describirlos, y por último continuar con la creación de un glosario que aloje estos términos que surgen dentro de la interacción entre miembros de la comunidad.

El presente trabajo pretende primero presentar la definición de comunidades de práctica con el fin de definir el objeto de estudio. También se pretende explicar la razón por la que se decidió realizar esta investigación, describir el contexto y las razones por las que se dan estos fenómenos lingüísticos. Asimismo, se abarca la viabilidad de este estudio, es decir, las razones que hacen que la investigación sea posible. Posteriormente, se explican los conceptos fundamentales para la realización de la investigación, la metodología que se empleó para recoger los datos que más adelante son analizados y clasificados, para finalmente ser incluidos en un glosario que tiene como objetivo documentar, como ya se mencionó

anteriormente, los fenómenos de creación lingüística que surgen gracias a la comunicación dentro de esta comunidad.

3. Planteamiento del problema

En el año 2009, en Estados Unidos se crea el juego en línea llamado *League of Legends* que trata de dos equipos, cada uno de cinco integrantes que tienen como objetivo destruir la base del equipo enemigo con el fin de ganar la partida. Para lograrlo, los miembros de cada escuadrón tienen que ganar oro y comprar objetos para mejorar sus estadísticas de combate. Este modo de juego requiere de los jugadores comunicación coordinada y estrategia con el fin de cumplir satisfactoriamente su objetivo. Durante los primeros 2 años después de su lanzamiento, *League of Legends* solo contaba con servidores en Norteamérica, Europa y Corea, lo que significaba para la mayoría de jugadores latinoamericanos jugar en un servidor utilizando una lengua que no era el español. Siendo Norteamérica el servidor más cercano, una gran parte de usuarios optaron por jugar en este, viéndose obligados a adaptarse al uso de inglés como *lingua franca* para comunicarse con sus compañeros de equipo. Dos años después se incorporaron los servidores de Turquía y Brasil y en 2013 los servidores de Rusia y Latinoamérica fueron lanzados. Esto último permitió que todos los jugadores que jugaban en el servidor norteamericano pudieran trasladarse a un servidor en el que pudieran usar el español como modo de comunicación. Con el traslado de los jugadores del servidor norteamericano al latinoamericano también emigraron muchos de esos elementos lingüísticos inicialmente usados en el servidor primero. Los jugadores empezaron a emplear distintos procesos de creación léxica, no sólo para crear términos con base originaria de su lengua materna, sino también para crear palabras con base en el insumo adquirido gracias a su contacto con el inglés en el servidor norteamericano.

Esta comunidad se considera poco estudiada, ya que las comunidades de jugadores de videojuegos son muy recientes. Estas han venido surgiendo junto con el rápido crecimiento del internet y su implementación en los videojuegos. Sin embargo, el crecimiento

exponencial de jugadores de *League of Legends* desde su creación hasta la fecha actual y la evolución de su forma de comunicación representan una oportunidad única de analizar los fenómenos lingüísticos que se presentan en una comunidad con características particulares.

Por lo tanto, debido a lo mencionado anteriormente, en este trabajo se pretende responder a las siguientes preguntas:

¿Qué procesos de creación léxica emplean los miembros de la comunidad de *League of Legends*?

¿Qué factores sociolingüísticos intervienen en el uso de dichos elementos de creación léxica en la comunidad?

4. Objetivos

4.1 Generales

- Identificar y describir los procesos de creación léxica utilizados por jugadores de *League of Legends* de la ciudad de Cali.

4.2 Específicos

- Identificar y describir los procesos de creación léxica en la comunidad de práctica virtual.
- Crear un glosario del léxico de la comunidad.

5. Antecedentes

En aras de llevar a cabo esta investigación se acudió a bibliografía tanto regional como internacional, contando así con trabajos de grado y artículos que contenían elementos para cumplir con uno o varios de los puntos que se plantearon como criterios en el momento de la búsqueda de los antecedentes. La creación léxica de grupos y comunidades determinadas fue el primer criterio que se tomó en cuenta en la búsqueda de trabajos que pudieran aportar a la investigación aquí planteada; dicho criterio resulta ser uno de los factores o el factor más importante de todos los textos consultados. Se tomó como importante este apartado, pues se tuvo en cuenta que lo que se buscó en este trabajo fue estudiar y plantear un glosario a partir del análisis de la creación léxica de un grupo al cual pertenecían los investigadores involucrados. Otro factor que se consideró fue que las investigaciones hubiesen sido llevadas a cabo en comunidades que tuvieran una estrecha relación con el uso y consumo de contenido extranjero, en un principio creado en otro idioma y para individuos pertenecientes a contextos socioculturales distantes. En otras palabras, que las comunidades estudiadas fueran diferentes de las comunidades para las cuales fue creado el contenido que estas consumen. Este elemento se considera prioritario, pues es de origen norteamericano la compañía desde la que surgió el juego alrededor del cual se creó y se desarrolló en una primera instancia la comunidad a la cual pertenecen los sujetos estudiados. Por último, y para poder abarcar de forma más precisa la comunidad estudiada en este trabajo, se buscaron antecedentes que estudiaran comunidades que no compartieran precisamente un espacio territorial, es decir, grupos que llevaran a cabo su ejercicio de comunicación e interacción a través de plataformas en línea, conectados a través de internet.

Los antecedentes consultados fueron tanto internacionales como regionales. De entre los primeros se cuenta con dos artículos: Suryanto y Setiawan (2016) y Fernández de Molina Ortés (2019). A nivel regional, se han tomado en cuenta cuatro trabajos de grado de la Universidad del Valle: Murillo Gutiérrez (2013), Herrera (2014), Pino y Villarreal (2017) y Gómez (2020). Se contó así en total con seis investigaciones consultadas:

En una primera instancia se consultaron artículos de investigación que se enfocan en el argot y los términos específicos utilizados por comunidades de jugadores en línea. En esta búsqueda se encontraron dos artículos internacionales que, si bien no se centran tanto en los procesos de creación léxica de dichas comunidades, sino en identificar cuáles son las palabras y los tipos de palabras que se utilizan para comunicarse entre los individuos estudiados, son considerados antecedentes de nuestra investigación en tanto que cumplen con uno o dos de los criterios establecidos. A continuación se presentan dichos artículos consultados.

El trabajo de Suryanto y Setiawan (2016), titulado "The Use of Slang Words by Gamers in the Game Online", se enfoca en la utilización de la jerga por parte de los jugadores del juego en línea llamado *Clash of Clans*. Los objetivos de este artículo son los de identificar el tipo de jerga que utilizan dichos jugadores, lograr entender cómo el empleo de este tipo de comunicación afecta a otros jugadores, comprender el contexto en el que se da su uso e identificar por qué se usa este tipo de vocabulario en dicho contexto. Los datos fueron recolectados por medio de métodos cualitativos, la entrevista y observación participante, pues ambos investigadores hicieron parte de la comunidad estudiada. Los resultados encontrados en este estudio están alineados con el objetivo de la presente investigación, ya que estos muestran la gran cantidad de variantes que existen en esta comunidad en línea como abreviaciones, acrónimos, combinaciones de palabras, entre otros. Además, en este estudio

también se toma en cuenta el juego en línea como un “segundo hogar” para jugadores que, en conjunto con lo que implica el participar en el juego, crear un nombre de jugador y comunicarse con otros, provee una oportunidad para que los integrantes consoliden una nueva identidad que solo es válida en este contexto.

Respecto a los criterios y los puntos en común que tiene nuestro trabajo con el estudio de Suryanto y Setiawan (2016), se puede notar cómo el criterio que más se destaca es la cuestión de la ausencia de un espacio físico compartido por los sujetos estudiados; ambas comunidades tienen la característica de llevar a cabo su comunicación e interacción a través de internet.

En el artículo de Fernández de Molina Ortés (2019), “Usos lingüísticos en los videojuegos: creaciones léxicas y variantes en los jugadores online”, se expone un análisis lingüístico de un corpus de más de cuatro horas extraído de la interacción entre jugadores profesionales de dos juegos en concreto: por un lado *Fortnite*, uno de los juegos en línea de modo *Battle Royale* más conocido, y por el otro, *League of Legends*, un juego en línea, que hasta la fecha ha estado durante 11 años en el mercado. Se plantea como su meta más importante comprobar cuáles son las variantes léxicas más encontradas en este contexto, aparte de conocer cuáles son los anglicismos más recurrentes y cuáles son las estrategias empleadas por los jugadores para la creación de nuevas palabras cuyo origen sea el inglés. Para llevar a cabo la recolección del corpus se recopilaron 4.5 horas de grabación tomadas de los videos compartidos por *youtubers* y jugadores profesionales de dichos videojuegos en sus cuentas de la plataforma YouTube. De estas, 2.61 horas de las recogidas eran de *League of Legends*; las restantes, 1.92, de *Fortnite*. Como conclusión se plantea que, en efecto, los jugadores

emplean principalmente voces de origen inglés; sin embargo, también hay una gran recurrencia de nuevas palabras creadas por medio de derivación.

En lo revisado en Molina Ortés pudimos encontrarnos directamente con el fenómeno de transición desde la lengua origen de las voces, en este caso el inglés, al español, la lengua empleada por los sujetos estudiados; siendo este aspecto, uno de los sucesos evidenciados en el trabajo aquí presentado.

En conjunto podemos sustraer de los antecedentes consultados a nivel internacional, la naturaleza volátil de las barreras geográficas que se puedan presentar en los actos comunicativos dentro de los videojuegos en línea, así como la versatilidad de las comunidades de práctica para adaptar voces extranjeras a sus necesidades a través de las herramientas y posibilidades ofrecidas por su idioma materno.

Después de haber presentado los antecedentes internacionales se procede a reseñar los estudios regionales, realizados en la ciudad de Cali por estudiantes de la Universidad del Valle.

El trabajo de Murillo Gutiérrez (2013), *De la ficción a la realidad: Creación Léxica en un grupo de jugadores de rol*, lleva a cabo un análisis sociolingüístico de la creación léxica de un grupo de jugadores de rol de Cali, de edades entre los 25 y los 34 años. Murillo Gutiérrez caracteriza y estudia particularmente a un grupo de jugadores de *Dungeons and Dragons*, uno de los juegos más populares e influyentes dentro de su categoría. A través de herramientas como grabaciones de audio, diario de campo y la observación participante, la investigadora, en un lapso de 7 meses, recolectó la información y los datos necesarios para hacer la

caracterización de la comunidad analizada. Murillo llega a la conclusión de que, a nivel formal, entre sus procesos de creación léxica, la sufijación es el fenómeno al que más recurren los jugadores, mientras que a nivel semántico hay una clara predominancia del uso de xenismos. El trabajo de Murillo tiene una muy estrecha relación con nuestra investigación por varios aspectos, entre ellos los que más resaltan son la forma en la que se llevó a cabo la recolección de datos, pues tanto ella como nosotros recurrimos a las mismas herramientas; además, contando con la posibilidad de recolectar información y experimentando las dinámicas comunicativas como miembros y participantes del grupo caracterizado. También, el objetivo del estudio en ambos casos busca analizar los procesos de creación léxica de un grupo en particular que lleva a cabo sus procesos de comunicación por y para jugar de forma satisfactoria y eficiente un juego de rol. Los dos juegos de rol de los cuales tratan el trabajo de Murillo y el nuestro se diferencian únicamente en el medio y la forma en la que se dan esos procesos de comunicación, ya que en el primero los jugadores comparten de forma presencial, mientras que en el segundo los jugadores interactúan en línea. La investigación de Murillo cuenta con dos de los tres criterios para ser considerado un trabajo que aporta significativamente al nuestro, pues además de que se enfoca en un análisis y estudio de la creación léxica de un grupo en particular, también cuenta con el factor de que los sujetos estudiados se ven expuestos a un contenido en un principio creado por y para extranjeros.

El trabajo de grado de Herrera (2014), *Modos de creación léxica empleados por un grupo de hombres homosexuales de la ciudad de Cali, en situaciones de habla espontánea*, analiza muestras de habla espontánea de hombres homosexuales de Cali en los niveles morfológico y semántico con el objetivo de identificar sus procesos de creación léxica, estableciendo así los campos semánticos de las voces usadas, al tiempo que indaga sobre la fuerza emotiva que genera su uso. Respecto a la metodología empleada, se habla de un estudio de carácter

cualitativo de corte etnográfico, que utiliza como herramienta de recolección de datos la observación participante; con el fin de crear una relación con la comunidad observada, el investigador recurrió a asistir a lugares frecuentados por personas homosexuales: discotecas, bares, centros comerciales, etc., y producir, en lo posible, conversaciones espontáneas, que fueron recolectadas a través de grabaciones. Otra de las herramientas a las que el investigador acudió fue la recolección de datos en medios electrónicos como redes sociales y salas de chat. Después de la recolección y el análisis de los datos, y la descripción de los procesos de creación léxica del grupo estudiado, el autor señala particularidades como el uso de voces gramaticales y semánticamente femeninas con el fin de señalar cualidades masculinas.

El estudio de Herrera, a través de dos de los criterios establecidos al inicio de este apartado, muestra ser de suma importancia para nuestra investigación, pues, por un lado, en ambos estudios se lleva a cabo una indagación sobre los procesos de creación léxica de un grupo determinado, y por el otro, tanto el grupo de jugadores de *League of Legends* de Cali, como el grupo de hombres homosexuales de la misma ciudad, se mantienen altamente expuestos a contenido de origen extranjero, tanto música, como videoclips o contenido multimedia en general.

El trabajo de grado de Pino y Villarreal (2017), *Procesos de creación léxica utilizados por la comunidad de jugadores de Yu-Gi-Oh! de la ciudad de Cali*, presenta un análisis de la creación léxica y variación lingüística presente en la comunidad de jugadores del juego de cartas *Yu-Gi-Oh!*. En dicha investigación, así como en nuestro estudio, los autores analizaron los procesos de creación léxica utilizados en el grupo de habla, en dos niveles: el morfológico y el semántico. En ambos trabajos la investigación fue descriptiva y de corte etnográfico, los datos se recogieron por medio de entrevistas, grabaciones y observación *in situ*. Los

resultados mostraron que en el aspecto morfológico, de entre todos los varios procesos que se encontraron (derivación, composición, adjetivación, sustantivación, etc.) el que destacó más fue el de derivación, específicamente en los procesos de verbalización y sustantivación; mientras que por el lado semántico, de los varios procesos que se vieron presentes (metáfora, metonimia, sinonimia, hipérbole, etc.), El proceso que predominó en la comunidad fue el uso de la metáfora. En esta investigación, los autores exploran también la adquisición de una personalidad específica ligada a la interacción con determinados referentes lingüísticos. Basándose en la teoría de Halliday (1979), que plantea que el principal concepto de comunidad nace a partir del lenguaje, los autores concluyen que el conocimiento lingüístico del repertorio léxico utilizado por los jugadores de la comunidad hace que un jugador haga parte de esta, ya que este conocimiento le permite desenvolverse e interactuar efectivamente en dicha comunidad, y es este contacto el que le permite crear una personalidad determinada.

Pino y Villarreal en su trabajo establecieron dos aspectos que resultan prioritarios en nuestro estudio; primero, tanto ellos como nosotros estudiamos y analizamos los procesos de creación léxica de comunidades específicas; y, haciendo referencia al segundo criterio que se comparte, son comunidades que hacen uso de material y contenido de origen extranjero.

Más recientemente, en su trabajo llamado *Creación léxica en la comunidad otaku de Santiago de Cali*, Gómez (2019) analiza y describe los procesos de creación léxica que se evidencian dentro de la comunidad otaku de la capital del Valle del Cauca, Santiago de Cali. El estudio se fundamentó en la metodología etnográfica siguiendo a Lecompte y Schensul (1999). El corpus recogido se analizó y cada palabra obtenida fue estudiada desde distintos aspectos como su categoría gramatical, el género de su enunciador, su canal de comunicación y los recursos de creación o su motivación. Se realizó también el análisis del mismo corpus por palabras, clasificando así la información obtenida dentro de las categorías de verbos,

nombres, adjetivos, fórmulas rutinarias, sufijos e interjecciones. Las conclusiones permiten apreciar una significativa predominancia de nombres y adjetivos sobre las demás categorías, dejando así como particularidad de la comunidad otaku caleña su propensión a denominar y otorgar diferentes identidades y características a las personas, situaciones y objetos que los rodean.

Entre nuestro estudio y el trabajo de grado presentado por Gómez se pueden plantear como principales criterios conectores entre ellos los siguientes dos puntos: Principalmente, tanto Gómez como nosotros coincidimos y nos enfocamos en estudiar los procesos léxicos que son usados por la comunidad en cuestión para llevar a cabo sus procesos de comunicación e interacción, y el segundo punto en el cual convergen ambos trabajos es en la selección de una comunidad consumidora de creaciones provenientes de una región geográfica distinta.

Por último en este apartado, es imperativo mencionar que los criterios planteados en un principio fueron minuciosamente considerados para poder contar con la mejor selección de documentos, lo que nos permitió encontrar de forma más precisa el material que necesitamos. Por lo tanto, todos los antecedentes consultados y tomados en cuenta para la elaboración y el desarrollo de nuestro estudio fueron de gran importancia; todos cargan un valor que nos aportó de gran manera en nuestro proceso.

6. Justificación

Se considera pertinente la realización de esta investigación pues, incluso como lo han planteado algunos autores, la lengua y la manera de utilizarla con el fin de interactuar con otras personas están en constante transformación y esto se ve reflejado en el auge de la sociolingüística y el estudio que esta hace de diferentes comunidades de habla. El objeto de estudio en esta investigación es una comunidad de práctica, que según Wenger, McDermott y Snyder (2002, en Sanz, 2005, p. 27) se puede comprender como “un grupo de personas que comparten una preocupación, un conjunto de problemas o un interés común acerca de un tema, y que profundizan su conocimiento y pericia en esta área a través de una interacción continuada”, siendo en nuestro caso, además, virtual. Mercer (2001), siguiendo a Howard Rheingold, investigador de las comunicaciones, se refiere a las “comunidades virtuales” como agrupaciones de personas que surgen en internet cuando un buen número de personas llevan a cabo discusiones públicas durante un tiempo y con un sentimiento humano que sean suficientes para constituir redes de relaciones personales a través de internet. Este tipo de comunidades permanecen en constante crecimiento, pues se componen, por su cualidad virtual, de diversos individuos cargados de realidades y bagajes que convergen en un espacio no geográfico gracias al internet, abriendo así las posibilidades a muchas otras maneras de comunicarse y al surgimiento de nuevas palabras. Tanto el repertorio léxico de este tipo de comunidades como su capacidad para extenderlo están en crecimiento exponencial gracias al internet y a los videojuegos. Además, como ya se mencionó anteriormente, estos fenómenos lingüísticos no son exclusivos ni del español ni de esta comunidad específica. En países como Estados Unidos, muchas otras comunidades de jugadores en línea nacen y crecen día a día gracias al surgimiento de nuevos videojuegos, nuevos conceptos y consecuentemente, nuevos jugadores. De esta manera, van surgiendo nuevas formas de interactuar entre participantes, lo

que produce una transformación lingüística constante dentro de estas comunidades. Esto se da principalmente por la necesidad que crea la naturaleza estratégica y competitiva de este juego que obliga a los jugadores a comunicarse con el fin de conseguir la victoria. Por lo tanto, el hecho de verse forzados a comunicarse eficazmente los lleva, inconscientemente, a recurrir al uso de recursos lingüísticos como abreviación, españolización, composición, entre otros, con el fin de lograr una interacción efectiva y rápida.

Con base en lo mencionado anteriormente, el objetivo de este estudio es documentar dichas creaciones léxicas accidentales que ocurren dentro de la comunidad, para así tener un registro de la riqueza lingüística que surge dentro de ella. Además, cabe resaltar que la pertenencia de ambos investigadores a dicha comunidad facilita el acceso a los datos estudiados. De esta manera, los investigadores representan el puente que une este universo de videojuegos con el mundo de la academia. Asimismo, la realización de este estudio representa una oportunidad para los investigadores de presenciar un fenómeno de contacto entre lenguas, situación que es de suma importancia, especialmente para profesores de lenguas extranjeras, ya que significa ser testigo de la variación léxica que surge gracias a la interacción de hablantes de diferentes lenguas y que conlleva el cambio en la comunicación en ambos idiomas.

Tras realizar una búsqueda bibliográfica con el fin de encontrar antecedentes pertinentes para la realización de nuestra investigación, encontramos diversos estudios sobre la creación léxica, contando así con antecedentes que estudiaron comunidades de práctica y de habla a nivel regional, como son los casos de los trabajos presentados por Murillo Gutiérrez (2013), Herrera (2014) y Pino y Villarreal (2017). Se cuenta también a nivel internacional con estudios realizados en contextos en los que el objeto de estudio fueron comunidades de práctica virtual concerniente específicamente a comunidades compuestas por jugadores

online, como Suryanto y Setiawan (2016) y Fernández de Molina Ortés (2019). Sin embargo, no se encontró ningún estudio sobre la creación léxica de una comunidad de práctica virtual a nivel regional; es por esto por lo que a través del presente trabajo se espera plantear un precedente que sirva de motivación para el estudio de este tipo de fenómenos a nivel nacional, regional y local.

Nosotros, desde nuestra formación como docentes, que según el perfil que plantea la licenciatura que cursamos, debemos recibarnos como profesionales que puedan “dar una adecuada orientación en lenguas extranjeras en la educación media, tanto en la académica como en la formación al trabajo, con una visión de la función social del lenguaje” (“Licenciatura en Lenguas Extranjeras, 2003); vamos a tener que enfrentarnos constantemente a nuevas generaciones de estudiantes que van a estar cada vez más expuestos a las crecientes tecnologías de la comunicación y se van a ver permeados por ellas, lo que les generará estas nuevas formas de interactuar y comunicarse, que podrían crear brechas comunicacionales al momento de interactuar con nosotros en un aula o durante un proceso orientativo en lenguas extranjeras, ya que al no ser normativas, influirán en su manejo en su manejo del registro estándar. Es por ello por lo que esta investigación nos nutre de distintas herramientas y estrategias nos permitirán comprender y dominar estos nuevos códigos creados en espacios externos al aula, desembocando esto en la capacidad de establecer de manera mucho más eficaz un acercamiento comunicativo entre nuestros estudiantes y nosotros, teniendo en cuenta que como profesores de lenguas debemos propender por que el estudiantado, en lo posible, domine la norma.

7. Marco conceptual

7.1 Lingüística descriptiva

El presente trabajo de investigación se enmarca en el campo de la lingüística descriptiva debido a que su objetivo es mostrar y explicar detalladamente cómo funcionan ciertos aspectos de la lengua en la comunicación entre miembros de la comunidad investigada. Debido a su carácter sincrónico, la lingüística descriptiva se encarga de estudiar y explicar el funcionamiento de una lengua en el momento en el que es estudiada. Por esto, el análisis que se presenta en esta investigación se hizo a un conjunto de datos recogidos en el espacio temporal actual y no del pasado.

Según Himmelmann (2002), el término *descriptivo* fue acuñado para expresar la diferencia entre *lingüística histórica* o *comparativa*, que era el área que dominaba en el siglo XIX, y el paradigma estructuralista con énfasis en un sistema sincrónico. Asimismo, *el descriptivo* surgió como oposición al paradigma prescriptivo que emergió durante el periodo formativo de las lenguas nacionales modernas en Europa. Fue durante los sesenta con el surgimiento de la *gramática generativa* que el término *descriptivo* fue utilizado. Más tarde fue empleado para referirse al trabajo hecho por Bloomfield (1933), luego pasa a ser utilizado como referencia a cualquier estudio no histórico ni pragmático fuera del paradigma generativo. Fue entonces debido a esto que el término *descriptivo* evolucionó para referirse, de manera informal, a los *hechos* de una lengua.

Himmelmann menciona entonces que este tipo de enfoque, descriptivo, hacia el estudio de lenguas es necesario, especialmente cuando se trata de lenguas que son muy poco conocidas

o que están en peligro de extinguirse, debido al carácter documental que tiene. Sin embargo, él argumenta que, si bien la lingüística descriptiva y la documentación de datos están estrechamente relacionados, uno no debería ser excluyente de la otra. Es decir, Himmelmann no acepta la presunción de que ciertos datos sean documentados con el estricto fin de ser analizados de forma descriptiva. Aunque él no niega esta evidente correlación entre hacer un análisis detallado de datos y la misma documentación de estos (ya que la lingüística descriptiva requiere de un corpus de datos para analizar), él expresa más bien la idea de que la recolección y documentación de datos no estén ligados exclusivamente a la idea de ser analizados, sino que constituyan una disciplina propia, independiente del análisis descriptivo, y por lo tanto dicha documentación de datos pueda ser aprovechada para ser utilizada por diferentes disciplinas que se puedan beneficiar de una base de datos. Himmelmann por ende menciona que, para aprovechar esta separación entre la descripción y la recolección de datos de la que se pueden hacer muchos otros tipos de análisis, es necesario que los datos recogidos estén disponibles y sean accesibles. Asimismo, el autor recalca la importancia de que, al reconocer la documentación de datos como una disciplina propia, esta podrá recibir la atención teórica y práctica que merece, con el fin de mejorar la calidad y profundidad de los datos recogidos por medio de la expansión y el mejoramiento de los métodos de recolección de datos, que normalmente son descuidados.

Lo mencionado anteriormente entonces es relevante en el marco de esta investigación debido a la naturaleza cambiante de la comunidad estudiada y de sus modos de comunicación. La facilidad con la que miembros de esta comunidad tienen acceso a interactuar con una persona que no haga parte del espacio geográfico de esta (es decir que sean de otra ciudad de Colombia diferente a Cali o incluso de otro país de Latinoamérica), pero que sí hagan parte de la comunidad de jugadores del mismo videojuego, causa que el lenguaje que utilizan para

interactuar entre sí sea propenso a sufrir cambios que sean influidos por el bagaje cultural y lingüístico de estos jugadores “extranjeros”. Por esto, es importante no solo la documentación adecuada de los datos recolectados y su disponibilidad, sino también un debido análisis, con el fin de facilitar y fomentar estudios en el futuro que puedan mostrar cómo la lengua y su forma de comunicación va cambiando y creciendo gracias a su naturaleza global.

7.2 Comunidad de práctica

Para este estudio se parte de la concepción de comunidad de práctica de Wenger (2001, en Sanz, 2005, p. 27): “un grupo de personas que comparten una preocupación, un conjunto de problemas o un interés común acerca de un tema, y que profundizan su conocimiento y pericia en esta área a través de una interacción continuada”. Asimismo, se considera lo señalado por el mismo autor en 1998 en *Communities of Practice: Learning as a Social System*, en donde define las tres dimensiones que constituyen una comunidad de práctica: una empresa conjunta en el sentido de que los miembros comparten objetivos comunes; un compromiso mutuo que une a los miembros socialmente; y un repertorio compartido que se refiere a los recursos comunales que los miembros han desarrollado a lo largo de su existencia. Es desde este eje que se analiza la comunidad en línea de *League of Legends* como un conjunto de personas con objetivos en común, que emplean su conocimiento del juego para comunicarse y crear un repertorio específico de su práctica que va evolucionando a través de la interacción continua.

7.3 Procesos de creación léxica

Antes de pasar a tratar los diferentes tipos de procesos lingüísticos que la comunidad estudiada utiliza para la creación léxica, es necesario señalar el hecho de que los principales datos encontrados y los que tienen más relevancia en este estudio son aquellos que sufren cambios lingüísticos en español y que son utilizados por los jugadores de *League of Legends* de Cali a la hora de comunicarse entre ellos en español. Sin embargo, debido a la naturaleza de este videojuego en línea y su relación estrecha con el inglés, se considera necesario abordar también, aunque de una manera más secundaria, los procesos lingüísticos originales que se observan en las palabras que vienen de dicha lengua. Para comprender lo que se señala aquí es necesario entender que una gran cantidad de las palabras que utilizan los miembros de esta comunidad vienen del inglés, pero sufren modificaciones lingüísticas típicas del español al utilizar ellos estas palabras. Sin embargo, algunas de estas palabras que vienen del inglés sufren modificaciones lingüísticas en su idioma original, que no son las mismas que se presentan en el español; por esta razón son dignas de ser incluidas y estudiadas.

Presentaremos, entonces, los conceptos tanto de los procesos de creación léxica presentes en el vocabulario en español utilizado por los miembros de esta comunidad de la ciudad de Cali como los procesos de creación léxica que sufren en la lengua original las palabras que vienen del inglés.

Para presentar estos conceptos, categorías de análisis del material léxico recopilado, se empieza por los procedimientos formales, es decir, los que tienen que ver con la forma de las palabras, como los morfológicos y los fonológicos.

7.3.1 Procesos morfológicos

7.3.1.1 Derivación

La derivación es el proceso morfológico por el que, según Varela (2018), “formamos nuevas palabras a partir de otras, bien añadiendo un afijo, bien por cualquier otro medio no afijal” (p.41) y lo distingue de la flexión al mencionar que con la derivación, la categoría gramatical de la base puede cambiar, como normalmente sucede con la sufijación. Esto se puede ver en el caso de cómo del sustantivo *mar* se puede obtener el adjetivo *marino*. Asimismo, Alcaraz y Martínez (1997) mencionan que, junto con la composición, la derivación es uno de los recursos más utilizados en la creación de palabras. La derivación, según ellos, consiste en “la adición de afijos (sufijos, infijos, prefijos e interfijos) a una base para crear una nueva palabra” (p.167) y que estas adiciones pueden causar en las palabras no solo cambios morfológicos sino también fonológicos, como en el caso de *portal*, que viene de la palabra *puerta*, y sufre cambios morfofonológicos.

Los procedimientos más frecuentes para la derivación son la sufijación y la prefijación. En tanto que no se encontró este último en el material analizado, se presenta a continuación lo relacionado con la sufijación.

Sufijación

En la sufijación, como se mencionó anteriormente, se observa que una característica común según Varela (2018), es el cambio gramatical que puede sufrir la base de la palabra.

Menciona asimismo que “la derivación léxica mediante sufijación es el procedimiento de formación de palabras más productivo, general y variado de nuestra lengua” (p.56).

Verbalización

La verbalización es el procedimiento por el que se crean verbos por medio de la derivación por sufijación. Hualde *et al.* (2010) mencionan que se pueden crear verbos a partir de sustantivos y adjetivos, y que “el proceso más productivo en la formación de verbos lleva consigo el uso del sufijo derivativo -e- (especialmente con préstamos, como *lonch-ear*, *parqu-ear*, *fax-ear*).” (p.183).

Nominalización

La nominalización es el proceso por el que se crean sustantivos a partir de otros sustantivos, adjetivos y verbos por medio de la sufijación (Hualde *et al.* 2010). Cuando se crea un sustantivo a partir de otro sustantivo, estos lo denominan *nominalización denominacional*. Cuando se crea un sustantivo a partir de un verbo lo denominan *nominalización deverbal*. Y cuando se genera un sustantivo a partir de un adjetivo lo denominan *nominalización deadjetival*.

Nominalización denominacional: libr-o → libr-ero

Nominalización deverbal: atac-ar → ataque

(Ejemplos tomados de Hualde et al., 2010, p. 173)

Adjetivación

La adjetivación es la formación de adjetivos a partir de otras palabras. Según Hualde et al. (2010, p. 178) “En español podemos derivar adjetivos, sobre todo, de sustantivos y verbos. Hay también algunos adjetivos derivados de otros adjetivos (*rojizo*)...”. Como en la nominalización, los autores los categorizan de manera similar: cuando un adjetivo viene de un sustantivo se le llama *adjetivación denominativa*, cuando el adjetivo se forma a partir de un verbo se le llama *adjetivación deverbial*, cuando se forma a partir de otro adjetivo se le denomina *adjetivación deadjetiva* y cuando viene de un adverbio se le llama *adjetivación deadverbial*.

Adjetivación denominativa: And-es → And-ino

Adjetivación deadjetiva: grand-e → grand-ioso

(Ejemplos tomados de Hualde et al., 2010, p. 178 y 182)

7.3.1.2 Composición

Este proceso morfológico se ve en el cambio que sufren numerosas palabras en inglés. Alcaraz y Martínez (1997) exponen que la composición es “formación de una nueva unidad léxica mediante la combinación de dos o más palabras, de dos o más piezas léxicas que funcionan como formas libres, autónomas en la lengua” (p.123). Hualde *et al.* (2010) mencionan que este proceso se ve mucho más comúnmente en lenguas germánicas, como el alemán y el inglés, en comparación con el español. Para ilustrar esta afirmación, podemos ver cómo Alcaraz y Martínez (1997) exponen las palabras en español *zapatería* y *librería*, que

están formadas por derivación, en comparación con los equivalentes en inglés *shoeshop* y *bookshop* que, en contraste, están formados por composición (p.123).

7.3.1.3 Siglas

El uso de siglas como recurso de facilitación lingüística en inglés es bastante común, y se encuentra en los datos recogidos en este trabajo. Las siglas, como lo indica Varela (2018), son “la formación acuñada con las iniciales de una serie de palabras que aparecen juntas en un título o en una frase” (p.135). Se pueden llamar siglas o acrónimos, y se las denomina *siglas prototípicas* cuando se leen deletreando las letras que constituyen las siglas. Una ilustración de este caso es el del acrónimo *DNI* que significa *Documento Nacional de Identidad* y que se lee deletreando, es decir *dé.éne.í.*

Dentro de los procedimientos morfológicos que se encuentran en las lenguas, se presentan aquí los que resultan pertinente para el análisis de los datos de este trabajo.

Además de los anteriores procesos morfológicos, se tendrá en cuenta el proceso fonológico de apócope.

7.3.2 Apócope

El término apócope hace referencia, según Alcaraz y Martínez (1997), a la “supresión de uno o varios fonemas, incluso sílabas, en la posición final de una palabra” (p.60). Este es un recurso empleado con frecuencia en español y en palabras muy comunes, como lo presentan los autores con las palabras *suyo* que pasa a ser *su*, y *algún* que proviene de *alguno*.

7.3.3 Procesos semánticos

En el material léxico analizado se encontraron la metáfora, la metonimia y la ironía como recursos semánticos de creación lingüística.

7.3.3.1 Metáfora

La metáfora como recurso semántico es uno de los más comunes y enriquecedores, ya que permite visualizar la relación que existe entre los significados de dos realidades involucradas en una transposición de nombre por similitud de los sentidos (Guiraud, 1976). La metáfora, explicada por Alcaraz y Martínez (1997), es “una transposición consciente e intencional de significados, basada en la similitud de aspectos, de usos o de funciones” (p.150). Por otro lado, Ullman (1976), al describir la metáfora como “un medio de llenar lagunas en el vocabulario” (p.240), hace alusión a la recursividad que representa la metáfora a la hora de no saber cómo expresar algún sentimiento o idea.

7.3.3.2 Metonimia

En cuanto a la metonimia, Ullman (1976) la define y la diferencia de la metáfora al mencionar que con la última se crean relaciones nuevas entre palabras que no están relacionadas, mientras que con la metonimia lo que se hace es recalcar relaciones existentes entre palabras. Para Guiraud (1976), la metonimia es un proceso de transferencia del nombre por contigüidad de los sentidos. Alcaraz y Martínez (1997) por su parte definen la metonimia al decir que “es la figura formada por la sustitución del nombre de una cosa por uno de los

atributos o rasgos semánticos contenidos en su definición” (p.350). Un ejemplo de metonimia sería decir "la corona" para referirse al rey.

7.3.3.3 Ironía

Según Alcaraz y Martínez (1997), la ironía es una figura discursiva que se utiliza para expresar lo contrario de lo que se dice. Adicionalmente, se presenta la definición de Nash (1989, en Alcaraz y Martínez, 1997, p.429), “La ironía dice lo que no quiere decir y quiere decir lo que no dice”, pero que es necesario que ambos participantes compartan la misma “presuposición pragmática” o de lo contrario se corre el riesgo de que el significado de la ironía se tome de manera literal, y por lo tanto no tenga el efecto deseado. Un ejemplo de ironía es decirle "perla" a un error garrafal.

7.3.3.4 Préstamos y extranjerismos

El préstamo lingüístico y el extranjerismo son fenómenos que juegan un gran rol en la evolución lingüística que caracteriza la comunidad estudiada en esta investigación debido a que la mayoría del léxico empleado por los miembros de la comunidad viene de la lengua extranjera, el inglés.

Debido a su cercanía, es necesario establecer una distinción clara entre ambos conceptos. En primer lugar tenemos el extranjerismo, que es definido por Alcaraz y Martínez (1997) como “unidad léxica que, proveniente de un idioma extranjero, ha entrado a formar parte del léxico de una lengua, ya mediante adopción, ya mediante adaptación léxica” (p.81). Por otra parte, los mismos autores mencionan que presenciamos un préstamo cuando un extranjerismo pasa

a ser parte del vocabulario de la lengua prestataria y se adapta a las reglas morfofonológicas de esta. Es decir que la diferencia primordial entre ambos conceptos se evidencia en si los que toman el término prestado lo adaptan para utilizarlo acorde a las reglas de su lengua materna, o si deciden añadirlo a su léxico adoptando las características provenientes de la lengua origen. Como ejemplo de préstamo, Alcaraz y Martínez (1997) presentan la palabra en inglés *football* que fue adaptada a *fútbol* en español (p.455).

7.4 Lexicografía

Uno de los objetivos específicos del presente trabajo es el de elaborar un glosario del léxico de la comunidad de jugadores de *League of Legends* de Cali. Con el fin de analizar, describir y crear el glosario, es necesario considerar también el trabajo de Porto Dapena (2002), que explora los métodos y técnicas necesarias para el desarrollo de distintos tipos de diccionarios, lo que nos aporta elementos para su elaboración.

Después de discutir acerca de las dificultades para el tratamiento de la homonimia y la polisemia en la elaboración de diccionarios, el autor recomienda la aplicación del criterio etimológico o diacrónico: "lo más práctico en Lexicografía es mantener la distinción en los términos tradicionales, esto es, basándonos en la perspectiva diacrónica, cuya adopción por cierto en un estudio descriptivo del léxico no tiene por qué ser inadecuada: solo desde la historia nos es dado constatar, efectivamente si en relación con un mismo soporte fónico ha habido una divergencia de significado o, por el contrario, una convergencia de significantes". Este es el criterio empleado en el Diccionario de la Lengua Española (DLE), de la Real Academia Española y la Asociación de Academias de la Lengua Española (RAE y ASALE, 2014), en el que, cuando se trata de polisemia, se escriben todas las acepciones dentro de una

misma entrada léxica, mientras que cuando son homónimos se tratan como entradas léxicas diferentes. El glosario presentado en el presente trabajo se ha elaborado de esa misma manera.

8. Marco contextual

League of Legends (LoL) es un videojuego que se categoriza como un Campo de batalla multijugador en línea, conocido en inglés con la sigla MOBA (Multiplayer Online Battle Arena).

Curtis, Pool y Moreno (2019) mencionan que "Como en la mayoría de los MOBA (Multiplayer Online Battle, por sus siglas en inglés), el objetivo del juego es destruir la base enemiga en equipo, donde cada jugador cumple un rol dentro del mismo, por lo que el juego es completamente cooperativo y no existe la posibilidad de jugarlo de manera solitaria, ofreciendo distintas modalidades, manteniendo las características básicas del enfrentamiento y los roles, en el cual sólo cambian los mapas donde se juega y las reglas. En este caso, la característica de esta modalidad en línea se basa en el empleo de estrategias de combate en tiempo real y con las que depende de las habilidades del jugador y de su equipo para cumplir con eliminar al enemigo" (p.97-98).

LoL es un Moba cuya escena competitiva y mayoría de partidas se llevan a cabo en un mismo mapa llamado "La Grieta del Invocador", que consta de cuatro carriles: inferior (*Bot*), central (*Mid*), superior (*Top*) y la jungla. En cada esquina del mapa hay una base en la cual al inicio del juego aparecen los cinco jugadores de cada equipo, los cuales tienen para escoger entre 144 personajes, y cuyo objetivo es destruir la base enemiga (nexo) del equipo que se encuentre en el otro costado del mapa; para ello deberán destruir primero las tres torres de cada carril y al menos uno de los inhibidores.

Durante la primera parte de la partida (*early game*) el juego se va a basar en recolectar recursos (*farmear*), tantos como sea posible, y va a haber de uno a dos jugadores de cada

equipo en cada una de los carriles (*lanes*), dependiendo de qué función tenga cada jugador; se puede escoger entre cinco funciones básicas: tirador (*Adc*), soporte (*support*), central (*mid*) superior (*top*) y jungla. El tirador o *attack damage carry (adc)*, como indica su nombre según la traducción al español, es quien va a cargar con el daño de ataque del equipo; por lo general son personajes que manejan un buen daño por segundo (*dps*), pero que son débiles, y su supervivencia depende de otro jugador: el soporte. Este jugador se va a encargar de apoyar (*supportear*), es decir, proteger al tirador para que no muera; esta función puede ser desempeñada tanto por un personaje tanque (*tank*) como por un mago de utilidad. El tirador y el soporte son quienes conforman el carril inferior. El jugador del carril central es generalmente un personaje de poder de habilidad (*ability power, ap*), cuya característica principal es el daño de ráfaga (*burst*), que al igual que el tirador son muy débiles, pero a diferencia de estos, los jugadores centrales poseen habilidades que les permiten defenderse por sí solos. El jugador del carril superior y el jungla pueden usar el mismo tipo de personajes: pueden escoger asesinos, tanques o luchadores (*offtanks*), según la estrategia que haya tomado el equipo antes de empezar la partida. La diferencia entre el jugador de carril superior y el jungla es que el primero va a tener su propia línea para recoger recursos y el segundo va a hacer lo mismo pero alrededor de toda la jungla del mapa; este no solo tiene como objetivo recolectar recursos en el juego temprano de la partida, sino que también puede emboscar a los enemigos en los carriles (*gankear*), y así generar un efecto de bola de nieve (*snowball*) en sus aliados desde el inicio del juego.

La segunda etapa de la partida es una de las partes más decisivas pues durante este tiempo es conveniente y necesario comenzar a tomar objetivos, y por medio de ellos otorgarle significativas ventajas a su equipo. Los objetivos varían según la clase de equipo que se tenga, y estos objetivos son los monstruos neutrales como el *Baron Nashor*, los dragones o

las mejoras (buffos), los cuales se encuentran repartidos en distintas partes de la jungla y generalmente es el jungla el encargado de asegurarlos pues se encuentran en su territorio. Muchas veces las partidas se definen durante la segunda etapa, pues estas ventajas son tan significativas que resulta casi imposible para el equipo que no las tiene ganar una pelea en equipo (*teamfight*) a sus adversarios.

Si la partida se extiende hasta el juego tardío (*late game*), cualquiera de los dos equipos tiene las mismas posibilidades de ganar, ya que la recolección de recursos, los asesinatos, las asistencias y los objetivos han dado sus frutos y todos los jugadores de la partida poseen todos equipamiento completo (*full build*); el equipo ganador se va a definir por las habilidades tanto mecánicas como estratégicas de cada uno de los jugadores.

9. Metodología

Al momento de escoger la metodología de nuestro estudio cualitativo, hemos optado por seleccionar un enfoque investigativo de corte etnográfico con el objetivo de estudiar un grupo social a través de algún tipo de inmersión en este para poder determinar y definir las causas de comportamientos específicos dentro del grupo seleccionado.

Sin embargo, partiendo de lo planteado por Turpo Gebera (2008), que define la netnografía o etnografía virtual como “un nuevo método investigador para indagar sobre lo que sucede en las comunidades virtuales. El método deviene de la aplicación de la etnografía al estudio del ciberespacio” (p.81), hemos decidido adoptar esta corriente etnográfica como el lente a través del cual abordaríamos nuestro estudio, pues este se aplicó sobre un grupo de usuarios de un juego en línea cuyos procesos de interacción y comunicación se dan totalmente a través del internet.

9.1 Ventajas y desventajas de la etnografía virtual

Si bien autores como Dreyfus (2003) sostienen que la incorporeidad y la ausencia de relacionamientos sensoriales entre los miembros de un grupo social que interactúan a través de internet desembocan en consecuencias no deseadas en el proceso del estudio etnográfico, Hine (2000) plantea que también existen aspectos favorables para el estudio etnográfico en estos casos; por ejemplo es muy beneficioso el hecho de que los investigadores hagan uso del mismo medio que los sujetos estudiados, ya que de esta forma se logra un acercamiento a la simetría de la investigación. Es por esto que las cualidades con las que el investigador debe

contar para abordar este tipo de etnografía deben estar estrechamente relacionadas con la socialización por medio de la empatía; es decir, desarrollar las capacidades necesarias para poder seguir y entender los códigos de conducta previamente establecidos, dominar el mundo simbólico y su lenguaje particular (Mosquera Villegas, 2008).

9.2 Herramientas utilizadas

De acuerdo con Orellana López y Sánchez Gómez (2006), puede decirse que “en los entornos virtuales la participación y observación del investigador se desarrolla de forma similar, potencialmente con mayor dinamismo e interacción” (p.211); indudablemente la participación constituye implícitamente la observación del investigador. Es por esto que escogimos técnicas de recolección de datos que estuvieran siempre al alcance de los medios utilizados para participar en dichos entornos virtuales.

Entre las técnicas que se utilizaron para la recolección de datos, podemos encontrar grabaciones de audio de partidas en las que los investigadores jugaron con los sujetos estudiados, siendo esta una de las formas en las que más detalladamente pudimos recolectar información, pues al tener la posibilidad de pausar, retroceder y adelantar los audios, el estudio de estos documentos fue considerablemente más fructífero. También recogimos datos a través de una técnica en la cual uno de los investigadores jugaba con los sujetos de estudio, mientras que simultáneamente el otro investigador tomaba registro escrito de los términos potencialmente importantes para nuestro trabajo; como en estos casos no se hizo una grabación de los jugadores, esta técnica nos permitió de una forma muy eficaz recolectar datos sin que los jugadores se sintieran presionados o condicionados por saber que estaban siendo registrados de alguna forma. Llevamos a cabo entrevistas realizadas a través de

plataformas virtuales como *Discord* y el mismo chat de voz que está incluido en el juego; también contamos con la revisión de los chats de texto que están incluidos en el juego y por los cuales se comunican los jugadores cuando no cuentan con comunicación por voz.

9.3 Identidad y rol de los investigadores

Teniendo en cuenta que al momento de llevar a cabo estudios de corte etnográfico lo ideal es que el investigador sea capaz de estudiar la comunidad, en este caso una virtual, sin alterar ni influir en las dinámicas de la misma y que, como lo menciona Mosquera (2008), algunos investigadores han señalado que es necesario en algunos casos crear una nueva identidad para poder explorar el medio con libertad y para evitar una actitud distanciada en relación con los demás participantes; la pertenencia de ambos investigadores a la comunidad en cuestión jugó un rol crucial en el desarrollo de nuestro trabajo, pues aseguró la posibilidad de tener la confianza necesaria con los sujetos estudiados, además del hecho de que ya contábamos con conocimientos previos acerca del funcionamiento de la comunidad y del juego mismo.

9.4 Descripción del proceso investigativo

Primero se definió cuál era el grupo de estudio, es decir, el tipo de miembros de la comunidad de los cuales se recogerían los datos. Estos fueron seleccionados con base en estos criterios: nivel en el juego, edad, sexo y antigüedad en el juego. Con el fin de que en el estudio se recogieran datos de una población que pudiera ser representativa de los jugadores de *League of Legends* de Latinoamérica, se escogieron minuciosamente miembros que abarcaran todas estas características para que se incluyeran tanto jugadores de nivel alto como bajo, tanto nuevos como antiguos en la comunidad, tanto jóvenes como adultos, entre otros.

Después, se hicieron entrevistas a cada miembro por medio de la plataforma *Discord* y del mismo juego en línea, ya que este posee un chat de voz; estas entrevistas fueron grabadas y transcritas. Asimismo, como observación participante, los investigadores jugaron partidas junto a los miembros con el fin de crear una fuente de datos espontánea de la interacción y no solo la que proviniera de preguntas de entrevistas. De esta manera, se recogieron datos que nacieron de manera genuina en escenarios en los que los jugadores de *League of Legends* emplean su propia manera de comunicarse y de expresarse.

Una vez la fase de recolección de datos fue completada, se procedió al análisis de los datos obtenidos. Esto se hizo con el fin de poder seleccionar aquellos datos que son relevantes para el objetivo del estudio y descartar aquellos que no cumplieran con el propósito requerido de comunicación, es decir, léxico que no sea propio de la comunidad de *League of Legends* o simplemente palabras que no se hayan creado en esta comunidad y no cumplan con la característica de léxico distintivo de ella.

Posteriormente se pasó a clasificar el corpus en términos de proceso de creación léxica, ya sea morfológico o semántico, y también entre sus variaciones internas (derivación, metáforas, etc.).

10. Corpus

A continuación se presenta el corpus que reúne el vocabulario utilizado por los miembros de la comunidad de jugadores de *League of Legends* de Cali. En cada entrada se incluye la palabra, el tipo de proceso de creación léxica empleado y la palabra de origen en inglés –cuando haya lugar–, la definición y ejemplos de uso.

Es necesario recalcar ciertas características presentes en el glosario, que fueron consecuencia de decisiones tomadas con un propósito específico.

Se agrega transcripción fonológica a todas las palabras, excepto a aquellas que contienen sonidos que no corresponden a fonemas del español, por lo que en estos casos se acude al uso de la transcripción fonética; es el caso, por ejemplo, de la palabra *bush* en la que la consonante final no existe en el español.

Lo segundo es que las palabras fueron escritas como los integrantes de la comunidad las escriben al utilizarlas, aunque la escritura no refleje en todos los casos su pronunciación en español.

Palabra	Proceso morfológico/semántico	Definición	Ejemplos de uso
Adc /ade'se/	Préstamo: <i>adc</i> (attack damage carry) en inglés	Sustantivo, m. Se refiere a uno de los cinco roles que un jugador puede ejercer dentro de una partida, es quien posee generalmente mayor cantidad de daño y sus ataques son a	Hay que proteger a nuestro adc

		distancia.	
Afk /aefe'ka/	Préstamo: <i>afk</i> (Away from keyboard) en inglés	Adjetivo. Este término se utiliza para referirse a un jugador que está inactivo, es decir que no está participando en la partida, ya sea porque tiene problemas técnicos o cualquier otra razón.	Nuestro jungla está <i>afk</i>
Backear /bake'aR/	Préstamo: <i>back</i> en inglés Derivación: verbalización, sufijación.	Verbo. Utilizar la habilidad de “recall” o “retirada” (dependiendo del idioma en el que se esté jugando), que devuelve al personaje del jugador en cuestión a la base de su equipo.	Ya tengo oro para el filo infinito, voy a <i>backear</i> .
Baitear /baite'aR/	Préstamo: <i>bait</i> en inglés Derivación: verbalización, sufijación.	Verbo. Engañar o provocar al enemigo de alguna manera con el objetivo de hacerlo caer en una trampa o emboscada.	Venga pa' top que es fácil de <i>baitear</i> .
Baiteo /bai'teo/	Préstamo: <i>bait</i> en inglés Derivación: nominalización sufijación.	Sustantivo, m. Trampa que se le tiende al enemigo con algún tipo de carnada.	No te acerques a ese bush, es un <i>baiteo</i> .
Boostear /buste'aR/	Préstamo: <i>boost</i> en inglés Derivación: verbalización, sufijación.	Verbo. Término que se utiliza para referirse a cuando una persona de rango alto ayuda o sube de rango directamente una cuenta ajena que pertenece a un rango más bajo.	Él me dijo que me iba a <i>boostear</i> hasta oro.
Boosteado /buste'ado/	Préstamo: <i>boosted</i> en inglés Derivación: adjetivación sufijación	Adjetivo. Término que se usa para referirse a personas que recibieron ayuda para subir de rango y/o personas que no demuestran tener el nivel de juego correspondiente a su rango en la clasificación competitiva.	Se nota que es <i>boosteado</i> , no sabe jugar.
Build	Préstamo: <i>build</i> en inglés	Sustantivo, f. El conjunto de objetos que compra un	Esta <i>build</i> no es buena contra ese

/buil/		personaje para fortalecerse.	equipo.
Buldear /builde'aR/	Derivación: verbalización sufijación	Verbo. Comprar un set determinado de objetos.	Deberías <i>buldearte</i> tank contra ese adc.
Bush [buʃ]	Extranjerismo/préstamos: <i>bush</i> en inglés	Sustantivo, m. Área de vegetación que aparece en numerosos lugares del mapa y que se utiliza para no ser visto por el enemigo.	¡Cuidado! yo creo que el jungla está en el bush.
Cc /se'se/	Préstamo: <i>cc</i> (crowd control) en inglés	Sustantivo, m. Control de masas. Se refiere a los efectos de inmovilización e inutilización que puedan tener algunas habilidades dentro del juego.	Es imposible jugar contra ese equipo, tienen mucho <i>cc</i> .
Ccear /sese'aR/	Derivación: verbalización sufijación	Verbo. Aplicar efectos de inmovilización o inutilización a un campeón enemigo.	No puedo hacer nada, la nami me <i>ccea</i> demasiado.
Chasear /tʃase'aR/	Préstamo: <i>chase</i> en inglés Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Acción de perseguir a un enemigo.	Yi, dejá de <i>chasear</i> que te van a matar.
Cooldown /'kuldau/	Extranjerismo: <i>cooldown</i> en inglés	Sustantivo, m. Se refiere al tiempo que se demora una habilidad en estar disponible después de haber sido usada.	No tengo la últi, está en <i>cooldown</i> .
Counter /'kouNteR/	Préstamo: <i>counter</i> en inglés.	Sustantivo, m. Término que hace alusión a un personaje que es seleccionado debido a que es fuerte contra adversarios específicos.	Caitlyn es el <i>counter</i> de Vayne, tiene demasiado rango.
Counterear /kouNtere'aR/	Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Seleccionar un personaje, ya que representa una ventaja contra el del enemigo.	Voy a escoger a Lulu para <i>counterear</i> al Yi con la w.
Dash	Préstamo: <i>Dash</i>	Sustantivo, m. Un tipo de	Me alcanzó solo

[daʃ]		habilidad que permite que un personaje se desplace a una distancia corta rápidamente.	porque tenía el <i>dash</i> .
Dashear [daʃe'ar]	Derivación: verbalización, sufijación	Acción. Utilizar un dash.	Ese campeón <i>dashea</i> mucho
Dive /daib/	Extranjerismo: <i>dive</i> en inglés	Sustantivo, m. Momento en el que los jugadores deciden atacar a un enemigo dentro del rango de una torreta enemiga.	Cuidado con el <i>dive</i> que va bajando el Garen.
Divear /dibea'R/	Derivación: verbalización sufijación	Verbo. Llevar a cabo un dive.	Y si <i>diveamos</i> ? está solo.
Dodgear /doje'aR/	Préstamo: <i>dodge</i> en inglés Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. 1. Esquivar. 2. Salirse de la selección de campeones.	1. Mirá como le <i>dodgeo</i> el gancho. 2. Voy a <i>dodgear</i> , esta composición no sirve.
Dps /depe'ese/	Préstamo: <i>dps</i> (Damage per second) en inglés	Sustantivo. m. Daño por segundo. Se refiere al jugador encargado de infligir el mayor daño posible al equipo enemigo	Hace falta el <i>dps</i> en las teamfights
Elo /'elo/	Préstamo: <i>elo</i> en inglés	Sustantivo, m. Es el sistema usado en las partidas clasificatorias para asignar un valor a cada jugador que determina su nivel de juego.	Hay mucha diferencia de <i>elo</i> .
Early /eRli/	Préstamo: <i>early</i> en inglés	Sustantivo, m. Término utilizado para referirse a los primeros 15 a 20 minutos de una partida.	En <i>early</i> no les podemos pelear, nos ganan.
Estompear /estoNpe'aR/	Préstamo: <i>stomp</i> en inglés Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Derrotar al enemigo de manera muy fácil y abrumadora.	Ganamos super rápido, los <i>estompeamos</i> .

Farmear /faRme'aR/	Préstamo: <i>farm</i> en inglés Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Acción de eliminar súbditos para obtener oro.	Necesito <i>farmear</i> un poco más.
Farneo /faR'meo/	Préstamo: <i>farm</i> en inglés Derivación: nominalización, sufijación	Sustantivo, m. Término que se refiere a la cantidad de súbditos eliminados por un jugador.	¿Cuánto tenés de <i>farneo</i>?
Fedeado /fede'ado/	Préstamo: <i>fed</i> en inglés Derivación: adjetivación, sufijación	Adjetivo. Haber obtenido una cantidad suficiente de recursos como para desarrollar una evidente ventaja sobre los enemigos.	Cuidado con Amumu que está <i>fedeado</i>.
Fedear /fedeaR/	Préstamo: <i>feed</i> en inglés Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Ser asesinado por el enemigo en repetidas ocasiones, de esta forma facilitando su adquisición de recursos dentro del juego.	Ella no dejó de <i>fedear</i> durante toda la partida.
Flash /flaʃ/	Extranjerismo	Sustantivo, m. Habilidad que permite a un personaje transportarse instantáneamente a una corta distancia.	Esperemos a que tenga <i>flash</i>.
Flashear [flaʃe'ar]	Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Acción de utilizar <i>flash</i>.	Veigar acabó de <i>flashear</i>.
Flamear /flame'aR/	Préstamo: <i>flame</i> en inglés Derivación: verbalización,	Verbo. Dirigirse de forma agresiva y grosera hacia los demás jugadores.	Me está <i>flameando</i> porque no lo quise ayudar.

	sufijación		
Flamer /'flameR/	Préstamo	Adjetivo, mf. Término utilizado para referirse a una persona que insulta y acosa a los demás.	No, Luis es demasiado <i>flamer</i> , no me gusta jugar con él.
Focus /'fokus/	Préstamo: <i>focus</i> en inglés	Sustantivo, m. Dirigir el mayor poder ofensivo posible contra un solo jugador rival.	Recuerden que el <i>focus</i> es al adc.
Focusear /fokuse'aR/	Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Acción de hacer focus.	Si no <i>focuseamos</i> a la kindred perdemos.
Freezear /frise'aR/	Préstamo: <i>freeze</i> en inglés Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Controlar el flujo de súbditos para que se quede quieto en un lugar específico de la línea con algún objetivo en especial.	<i>Freezee</i> para que no nos puedan gankear.
Gankear /gaNke'aR/	Préstamo: <i>gank</i> en inglés Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Atacar al enemigo, específicamente cuando el atacante viene de un carril diferente del mapa o el atacante es el jungla.	Pendientes que voy a <i>gankear</i> bot.
Gankeo /gaN'keo/	Préstamo: <i>gank</i> en inglés Derivación: nominalización, sufijación	Sustantivo, m. Ataque ejecutado por un jugador que viene de un carril diferente del mapa.	Pa' cuándo el <i>gankeo</i> ?
Hardstuck /'harstak/	Préstamo: <i>hardstuck</i> en inglés	Adjetivo, mf. Término utilizado para referirse a una persona que está atascada en cierta liga y no puede avanzar.	No sé de qué habla ese tipo, es un <i>hardstuck</i> en platino 4
Instalockear /instaloke'aR/	Préstamo: <i>instalock</i> en inglés Derivación:	Verbo. Seleccionar un campeón tan pronto como comienza la selección de campeones.	Ese tipo <i>instalockeó</i> a mi main.

	verbalización, sufijación		
Intear /iNte'aR/	Préstamo: <i>int</i> en inglés Derivación: verbalización sufijación	Verbo. Dejarse matar de forma intencional o morir demasiadas veces.	Ya perdimos, el jungla está <i>inteando</i> .
Jungla /'huNgla/	Metonimia	Sustantivo, 1. m. Rol del jugador que se caracteriza por farmear en <i>la jungla</i> . 2. f. Zonas del mapa ubicadas entre los tres carriles principales, que se caracterizan por la presencia de vegetación y monstruos neutrales.	1. Hay que estar atentos al <i>jungla</i> de ellos. 2. Muchachos, me están robando los campamentos, necesito wards en <i>la jungla</i> .
Junglear /huNgle'aR/	Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Desempeñar el rol de <i>jungla</i> .	¿Quién va a <i>junglear</i> esta partida?
Ks /ka'ese/	Préstamo: <i>ks</i> (kill steal o kill stolen) en inglés	Sustantivo, m. Término que se usa cuando un compañero le roba el asesinato a otro compañero llevándose así la recompensa de oro.	Cómo te encanta hacerme <i>ks</i>
Ksear /kaese'aR/	Derivación: verbalización sufijación	Verbo. Realizar un ks.	Me estás <i>kseando</i> desde que empezó la partida.
Lag /lag/	Préstamo: <i>lag</i> en inglés	Sustantivo, m. Fallo de conexión que causa un retraso en el tiempo de reacción de los personajes respecto a las órdenes que da el jugador.	No, no puedo jugar, tengo demasiado <i>lag</i>
Lageado /lage'ado/	Préstamo: <i>lag</i> en inglés Derivación:	Adjetivo. Jugador que experimenta lag.	Ese man está super <i>lageado</i>

	adjetivación sufijación		
Lasthit /'lashit/	Préstamos: <i>last hit</i>	Sustantivo. Propinar el último golpe a un enemigo para llevarse la recompensa de su asesinato.	Dale el <i>lasthit</i> al minion grande.
Lasthitear /lashite'aR/	Derivación: verbalización sufijación	Verbo. Acción de realizar un lasthit.	Aprendé a <i>lasthitear</i> mejor.
Late /leit/	Extranjerismo	Sustantivo, m. El momento tardío de la partida (30 minutos o más)	En <i>late</i> Vayne es más fuerte.
Leash /lif/	Extranjerismo	Sustantivo, m. Acción de ayudar al jungla a eliminar un monstruo neutral de la jungla.	Necesito <i>leash</i> , bot
Main /mem/	Extranjerismo	Sustantivo, m. Personaje o rol con el cual el jugador posee mayor destreza.	Mi <i>main</i> es Vladimir.
Mainear /maine'aR/	Préstamo: <i>main</i> en inglés. Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Jugar de manera constante a un personaje o una posición con el fin de dominarlo.	Ahora ando <i>maineando</i> a Tristana.
Manco /'maNko/	Metáfora	Adjetivo, sustantivo. m, f. Persona que juega mal.	Yo soy re <i>manco</i> con este campeón.
Manquear /maNke'aR/	Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Tener un nivel bajo en el juego o jugar mal.	Estoy <i>manqueando</i> demasiado.
Mid /mid/	Préstamo: <i>mid</i> en inglés	Sustantivo: 1. m. Jugador que juego en la línea del medio. 2. f. Línea de la mitad del mapa.	1. El <i>mid</i> de ellos es challenger 2. Ojo en <i>mid</i> que

			no están los de bot
Minion /ˈminioN/	Préstamo: <i>minion</i> en inglés	Sustantivo, m. Súbditos que se generan automáticamente en cada una de las bases durante toda la partida, tienen el único objetivo de dirigirse a través de las líneas del mapa a destruir las edificaciones enemigas.	No podemos pelear, hay muchos <i>minions</i> .
Nerfear /neRfe'aR/	Préstamo: <i>nerf</i> en inglés Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Reducción de poder que recibe un personaje u objeto.	Riven ya no sirve, la <i>nerfearon</i> demasiado.
Oneshotear [wanʃote'ar]	Préstamo: <i>oneshot</i> en inglés Derivación: verbalización sufijación	Verbo. Asesinar a un rival de una forma muy rápida.	Pillá como <i>oneshoteo</i> a la lulu.
Op /o'pe/	Préstamo: <i>op</i> (overpowered) en inglés	Adjetivo. Término que indica que un campeón o un objeto es muy poderoso.	Este campeón está muy <i>op</i> .
Otp /ote'pe/	Préstamo: <i>otp</i> (One trick pony) en inglés	Sustantivo, m, f. Término que se utiliza para referirse a jugadores que solo saben jugar con un personaje.	Tenemos un Darius <i>Otp</i> en top
Peel /pil/	Préstamo: <i>peel</i> en inglés	Sustantivo, m. Protección que se da al encargado de hacer el daño para que pueda hacerlo tranquilamente.	Le hacen demasiado <i>peel</i> a mid.
Pickear /pike'aR/	Préstamo: <i>pick</i> en inglés Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Escoger un campeón en la selección.	¿Vas a <i>pickear</i> a Galio?

Ping /piN/	Préstamo: <i>ping</i> en inglés	Sustantivo, m: 1. Número que determina la cantidad de milisegundos(ms) que se tarda el servidor en dar respuesta a las acciones del jugador. 2. Señalizaciones que sirven para comunicarse con los compañeros de equipo sin utilizar el chat de voz o escrito.	1. Tengo el <i>ping</i> muy alto, es imposible jugar. 2. Ponele cuidado a los <i>pings</i> que te mando, que por eso es que no te das cuenta y te matan.
Pingear /piNge'aR/	Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Usar señalizaciones.	Deja de <i>pingear</i> ; fastidioso.
Poke/Pokeo /'poke/ /po'keo/	Extranjerismo/Préstamo Derivación: nominalización sufijación	Sustantivo, m. Atacar o hacer daño al enemigo a larga distancia con habilidades.	Tienen mucho <i>poke/ pokeo</i>
Pokear /poke'aR/	Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Hacer daño al enemigo por cortos periodos de tiempo desde lejos.	<i>Pokealo</i> mientras farmea
Ragequitar /rejt'kwitear/	Préstamo: <i>rage quit</i> en inglés Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Salirse de una partida debido a la frustración.	Se fue el support enemigo, creo que <i>ragequiteó</i>
Ranear /raNke'aR/	Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Jugar partidas clasificatorias.	Hoy no puedo <i>ranear</i> , el internet me está fallando.
Ranked /'raNked/	Préstamo: <i>ranked</i> en inglés	Sustantivo, f. Término que se usa para referirse a las partidas que otorgan puntos de liga para subir de rango, conocidas también como partidas clasificatorias.	¿Jugamos unas <i>rankeds</i> ?

Recalea /rekale'aR/	Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Acción de usar recall.	Tengo bastante oro, necesito <i>recalea</i> .
Recall /re'kal/	Préstamo: <i>recall</i> en inglés	Sustantivo, m. Habilidad que permite regresar a la base desde cualquier punto del mapa.	Me canceló el <i>recall</i> .
Roam /roaN/	Préstamo: <i>roam</i> en inglés	Sustantivo, m. Desplazarse por el mapa a las otras líneas para ayudar a los compañeros durante la fase de líneas.	Mi mid no hace <i>roam</i> , qué triste.
Romear /rome'aR/	Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Llevar a cabo un roam	Ojo que el mid está <i>romeando</i> .
Roto /'roto/	Ironía	Adjetivo. Término usado para referirse a cuando algo, ya sea un campeón o un objeto, está muy fuerte y utilizarlo presenta una ventaja.	Irelia está muy <i>rota</i> .
Rushear [ruʃe'ar]	Préstamo/extranjerismo: <i>rush</i> en inglés Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Armar de manera muy rápida un objeto de la tienda.	La support rusheó heridas graves.
Skillshot [es'kilʃot]	Préstamo/extranjerismo: <i>skillshot</i> en inglés	Sustantivo, m. Grupo de habilidades que se caracterizan por la necesidad de apuntar para poder acertar al enemigo.	Ese Ezreal falló todos los <i>skillshots</i> .
Smite /smart/	Extranjerismo	Sustantivo, m. Hechizo exclusivo de los jugadores de rol jungla que les da la capacidad de hacer una gran	Tony ¿tenés <i>smite</i> ?

		cantidad de daño a los monstruos neutrales de la jungla.	
Smitear /esmite'aR/	Préstamo: <i>smite</i> en inglés Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Acción de utilizar smite.	Tinky pendiente que aquí está el jg enemigo, tenés que <i>smitear</i> bien.
Stun /es'tun/	Préstamo: <i>stun</i> en inglés	Sustantivo, m. Efecto de control de masas que paraliza completamente al rival, dejándolo totalmente inmóvil e imposibilitando lanzar o usar cualquier tipo de habilidad.	Ese <i>stun</i> de twisted fate está muy roto.
Stunear /estune'aR/	Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Aplicar habilidades que inmovilizan al enemigo.	Bueno entonces, apenas Pantheon <i>stunee</i> al adc iniciamos.
Suportear /supoRte'aR/	Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Ejercer la posición de support.	Déjenme yo <i>supporteo</i> .
Support /su'poR/	Préstamo: <i>support</i> en inglés	Sustantivo, m, f. Persona encargada de proteger, ayudar y apoyar a los miembros de su equipo.	Ella es re buena <i>support</i> , sabe usar muy bien a Janna.
Tanque /'taNke/	Metáfora	Sustantivo, m. Persona encargada de recibir y mitigar el daño enemigo. Generalmente usan personajes que cuentan con muchos puntos de vida y resistencias a cualquier tipo de daño.	Necesitamos al <i>tanque</i> en las tf, sino no vamos a hacer nada.
Tanquear(se) /taNke'aR/ /taNke'aRse/	Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. 1. Tr. Posicionarse en la primera línea del equipo para recibir y mitigar el daño del rival. 2. Prnl. Comprar objetos que otorgan resistencia con el fin de poder soportar el daño del enemigo.	1. <i>Tanqueá</i> el daño dragón que no tengo robo de vida. 2. <i>Tanqueate</i> para que no te maten tan rápido.
Tp /te'pe/	Préstamo: <i>tp</i> (teleport) en inglés	Sustantivo, m. Habilidad de invocador que teletransporta al jugador a cualquier parte del	Fiora no tiene <i>tp</i> .

		mapa.	
Tpear /tepe'aR/	Derivación: verbalización sufijación	Verbo. Acción de utilizar teletransportación.	Peleen que voy a <i>tepear</i> .
Teamfight (tf) /tim'fai/	extranjerismo/préstamo: <i>team fight</i> en inglés Siglas	Sustantivo, f. Momento en el que ambos equipos se enfrentan de forma directa.	Podemos forzar <i>teamfight</i> , la ganaríamos.
Tilteado /tilte'ado/	Préstamo: <i>tilt</i> en inglés Derivación: adjetivación, sufijación	Adjetivo. Persona que se siente frustrada y enojada debido al juego.	No creo que juegue más después de esta, estoy re <i>tilteado</i> .
Tiltar(se) /tilte'aR/ /tilte'aRse/	Préstamo: <i>tilt</i> en inglés Derivación: verbalización, sufijación	Acción. Enojarse o frustrarse debido al juego.	Este zed me va a <i>tiltear</i> .
Tradear /trade'aR/	Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Intercambiar ataques con un enemigo en un corto periodo de tiempo.	Hay que intentar no <i>tradear</i> , nos ganan.
Tradeo /tra'deo/	Préstamo: <i>trade</i> en inglés Derivación: nominalización, sufijación	Sustantivo, m. Corto intercambio de ataques con un enemigo.	Ese <i>tradeo</i> lo ganó él porque hizo más daño.
Ultear /ulte'aR/	Préstamo: <i>ult</i> (ultimate) en inglés Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Utilizar la habilidad más poderosa del set de habilidades de cada personaje.	Pilas que nos va a <i>ultear</i> .
Ulti	Préstamo: <i>ultimate</i>	Sustantivo, f. La habilidad más	Esa <i>ulti</i> está muy

/ulti/	en inglés Apócope	poderosa de cada personaje.	rota.
Ward /uaR/	Préstamo: <i>ward</i> en inglés	Sustantivo, m. Herramienta que otorga visión en el mapa.	No tengo <i>wards</i> para el río
Wardear /uaRde'aR/	Derivación: verbalización, sufijación	Verbo. Poner un ward	Acompañame que voy a <i>wardear</i> el blue de ellos.
Worth /guoR/	Extranjerismo/préstamo: <i>worth</i> en inglés	Adjetivo. Término que se usa para expresar que una acción valió la pena a pesar de las consecuencias.	Pues morí pero matamos al dragón, <i>worth</i> .

Palabras que sufren procesos lingüísticos en inglés

Palabra	Proceso morfológico/semántico
(to) Adc (Attack damage carry)	Siglas, verbalización
Afk (Away from keyboard)	Siglas
(to) Build	Metáfora: se relaciona la palabra <i>build</i> que significa “construir” con el conjunto de objetos que se le compran al personaje.
(to) Cc (Crowd control)	Siglas, verbalización
(to) Dive	Metáfora: <i>dive</i> que significa “sumergir(se)” en español hace referencia a cuando alguien está siendo atacado bajo la protección de su torre aliada.
(to) Dodge	Metáfora: <i>dodge</i> que significa “esquivar” en español se usa para referirse a la acción de salirse de una partida con un equipo que probablemente va a perder, es decir, evitar una derrota.

Dps (Damage per second)	Siglas
(to) Stomp	Metáfora: <i>stomp</i> significa “pisotear” en español y hace referencia a cuando alguien derrota muy fácilmente al enemigo.
(to) Farm	Metáfora: <i>farm</i> significa “cultivar” y se usa para referirse a la recolección de oro al derrotar los súbditos.
(to) Feed	Metáfora: <i>feed</i> significa “alimentar” y hace referencia a la acción de morir y hacer que el enemigo se fortalezca, es decir, se alimente.
(to) Freeze	Metáfora: <i>freeze</i> significa “congelar” y hace alusión a la acción de lograr que los minions enemigos y aliados se queden peleando en un solo lugar con el fin de que no sigan avanzando. Verbalización
Hardstuck	Composición
Instalock	Composición
(to) int	Apócope de la expresión <i>intentionally feeding</i> , verbalización
Jungler	Derivación
(to) ks	Siglas, verbalización
(to) lasthit	Composición, verbalización
(to) leash	Verbalización, metáfora: <i>leash</i> significa “correa/cadena” en español y hace referencia a la ayuda que recibe el jungla al principio de la partida para derrotar a los monstruos neutrales, con los que tendría problema sin ayuda de los aliados. La relación entonces se establece a los aliados “cuidar” del jungla como si fuera una mascota con correa.
(to) oneshot	Composición, verbalización
OP (over powered)	Siglas
OTP (one trick pony)	Siglas
(to) peel	Metáfora: <i>peel</i> significa “pelar/quitarle la cáscara a algo” y se utiliza para referirse al esfuerzo que hacen los aliados al proteger a alguien de los enemigos. La relación se evidencia en que intentan quitarle los enemigos de encima, como se quita la cáscara.
(to) poke	Metáfora: <i>poke</i> significa “tocar/chuzar a alguien con el dedo” y se emplea para referirse al daño que pueden hacer personajes con sus ataques desde lejos.
(to) ragequit	Composición, verbalización
(to) rank	Verbalización

Skillshot	Composición
(to) Support	Metonimia: <i>support</i> en español significa “soporte” y hace alusión a la persona encargada de proteger y apoyar a sus aliados.
(tp) tp (teleport)	Siglas
(to) Ult	Verbalización, apócope de la palabra <i>ultimate</i> .
(to) ward	Metonimia: <i>ward</i> significa “proteger/vigilar” en español y hace referencia a unos objetos en el juego que permiten tener visión de ciertas partes del mapa. La relación se establece en el sentido que dichos objetos permiten “vigilar” dichas partes del mapa al otorgar visión.

11. Análisis de resultados

El bagaje lingüístico de esta comunidad ha sido expuesto a una gran evolución gracias a la naturaleza de los videojuegos en línea, en donde jugadores con diferentes conocimientos lingüísticos y culturales se juntan e intercambian conocimientos con el fin de cumplir una meta común. Para poder cumplirla, los integrantes hacen uso de numerosas herramientas que tienen a su disposición, como lo son chat de voz, chat textual y señales incluidas en el videojuego con el fin de maximizar su capacidad de comunicación y, por ende, completar exitosamente su misión.

A continuación se presenta el análisis de los datos que fueron recopilados durante la investigación. El estudio de estos fenómenos se hace en términos de los diferentes procesos de creación léxica que fueron presentados anteriormente en el marco conceptual.

11.1 Procesos morfológicos

11.1.1 Desde la derivación y la sufijación

Una gran parte de las palabras analizadas en este estudio sufren cambios relacionados con la derivación al ser adoptadas al español, pero es seguro decir que todas estas palabras lo hacen por medio de la sufijación sin importar si el término resultante fue por medio de nominalización, verbalización o adjetivación. Por esta razón entonces se decide dividir este segmento en términos de estos tres últimos conceptos.

11.1.1.1 Verbalización

En cuanto a palabras que presentan el proceso de verbalización se pueden incluir numerosos ejemplos:

La palabra *back*, que proviene del inglés, ingresa al vocabulario de los integrantes de la comunidad como extranjerismos, pero se convierte en préstamo cuando sufre los cambios impuestos por los hablantes al convertirlo en un verbo, al decir *backear*. En este ejemplo podemos observar el uso del sufijo derivativo -e- mencionado por Hualde *et al.* (2010) al recalcar el hecho de que se presenta muy comúnmente en los préstamos.

Otro ejemplo interesante es el de la palabra *tp* que se convierte en *tpear*, de nuevo con la inclusión del sufijo derivativo -e-. Lo peculiar de este caso es que el préstamo que llega al español viene de un acrónimo en inglés y los hablantes adaptan la pronunciación y la verbalización en español sin romper el acrónimo, es decir que estas siglas ya eran aceptadas como una palabra en inglés y esa aceptación se transfirió al español. Igualmente en este caso encontramos la verbalización de un sustantivo, ya que el término *tp* en inglés es un sustantivo.

Ambos ejemplos representan la predominancia de la terminación verbal -ar, pues todos los préstamos que sufrieron el procedimiento de verbalización resultaron en verbos terminados en -ar. Adicionalmente, estos exponen el patrón que existe, ya que todos los verbos también vienen de sustantivos en inglés.

La verbalización en inglés es un fenómeno muy común que es empleado muy indiscriminadamente, es decir, que casi cualquier sustantivo puede funcionar como verbo en inglés al agregar la palabra *to* antes del sustantivo. Debido a esto no se entrará mucho en detalle en este apartado.

Varios ejemplos son:

jungle → *to jungle*

farm → *to farm*

afk → *to afk*

11.1.1.2 Nominalización

A diferencia de la verbalización, la derivación por nominalización no se observa en numerosos ejemplos. En los datos analizados solo aparece cuatro veces.

Para este análisis se toma en cuenta la *nominalización denominativa* y la *nominalización deverbal*, ya que, como se mencionó anteriormente, son las que se encuentran en el análisis de las palabras.

La nominalización se puede evidenciar únicamente en este corpus por medio del uso del sufijo *-(e)o*. Lo vemos en la palabra proveniente del inglés *poke* que se convierte en *pokeo* al ser adaptada al español. Igualmente se observa en la palabra en inglés *bait*, que pasa a ser *baiteo* en español al ser nominalizada. La palabra *farm* pasa a ser *farmeo*. Y finalmente en la palabra *trade*, que evoluciona a *tradeo*.

En todos los ejemplos vemos la adición del sufijo -eo y solamente -o en aquellas palabras que ya incluyen la vocal -e al final. Igualmente, todos estos ejemplos dan evidencia de que principalmente tenemos *nominalización denominativa*, ya que las palabras origen en cada ejemplo son sustantivos. Sin embargo, debido a la naturaleza del inglés y a la forma en que los sustantivos y los verbos están formados, se puede decir que no se puede estipular con plena exactitud si las palabras origen son sustantivos o verbos debido a que, por ejemplo, la palabra *trade* puede funcionar como verbo en inglés dependiendo de cómo se utilice o si se le agrega la preposición *to* al principio *to trade*. También cabe recalcar que en español se crea el verbo *tradear*, que al igual que *tradeo* no es posible establecer con exactitud si provienen del sustantivo *trade* o del verbo. No obstante, habiendo expuesto dicho dilema, es importante señalar que por razones de categorización estos ejemplos de nominalización se consideran *denominativa*.

Se encontró un caso de nominalización en inglés, el de la palabra *jungler*; que se forma a partir de la palabra *jungle*, agregando -r al final, para indicar la persona que ejecuta la acción.

11.1.1.3 Adjetivación

Al igual que con la nominalización, la adjetivación se ve representada muy pocas veces en el análisis de los datos, ya que sólo aparece cuatro veces.

También, para este análisis nos basaremos solamente en los tipos de adjetivación que están presentes en el análisis, es decir la *adjetivación deadjetiva* y la *adjetivación denominativa*.

En el caso de *adjetivación deadjetival* tenemos dos ejemplos. El primero se ha formado a partir de la palabra proveniente del inglés *boosted*, que es un adjetivo que se convierte en *boosteado/a* en español. El otro ejemplo sería la palabra *fed* que evoluciona a *fedeado*. Aunque en ambas palabras vemos evidencia de *adjetivación deadjetival*, ya que ambas palabras origen son adjetivos; en el caso de *boosteado* se puede también argumentar que esta viene de la palabra *boost* que es un sustantivo y un verbo en inglés.

En cuanto a *adjetivación denominal*, también se evidencian dos casos. El primero es el de *tilteado* en español que proviene de la palabra *tilt* en inglés, y el segundo es el caso de *lageado* que proviene de *lag*. En el caso de esta palabra, podemos observar que, aunque se pronuncia “lagueado”, los hablantes no lo escriben de esta manera.

En todos los casos de adjetivación se puede presenciar que hay una única manera de creación de adjetivos, sin importar si es *denominal* o *deadjetival*. En cada ejemplo se evidencia el uso del sufijo -eado/a para convertir el término en un adjetivo.

11.1.2 Composición

Dos ejemplos que ilustran la composición en inglés son los términos *hardstuck* en la que el componente está formado por dos adjetivos, el primero (*hard*) amplificando al segundo (*stuck*); y *instalock* en donde el componente está formado por la primera parte de la palabra *instantly* que es un adverbio, y *lock* que en este caso funciona como verbo. El primer término *hardstuck* es usado para referirse a alguien que está muy atascado en el ranking, es decir que no puede superar cierta posición en la tabla de posiciones. El segundo término *instalock* se

usa para hacer alusión a la acción de escoger inmediatamente el personaje con el que se va a jugar, sin tomar en cuenta la estrategia del equipo ni lo que ellos desean jugar.

11.1.3 Siglas

Ya se han mencionado anteriormente palabras que son tomadas en siglas o en acrónimos. Algunos ejemplos son: *adc* (*attack damage carry*), *afk* (*away from keyboard*), *cc* (*crowd control*). Como se mencionó anteriormente, gracias a la facilidad con la que se crean verbos en inglés, estas palabras, a pesar de ser siglas o acrónimos, son utilizadas múltiples veces como verbos, ejemplo *I can cc him*.

11.2 Apócope

Sobre este fenómeno lingüístico se encuentra solamente un ejemplo dentro del corpus recogido. Esta la obtenemos a través de un préstamo de la palabra en inglés *ultimate* que es tomada por los jugadores de *League of Legends* que hablan en español y sufre un acortamiento al convertirse en *ulti*.

La única instancia con la que vemos apócope en inglés es con la expresión *intentionally feeding* que significa “alimentar intencionalmente” en inglés al convertirse en *to int*. Se evidencia que se toman las primeras tres letras de la primera palabra *int-* para representar la expresión completa. Ejemplo: *Stop inting!*

11.3 Procesos semánticos

En comparación con los procesos morfológicos, los procesos semánticos no se presencian en tan numerosas ocasiones. En el análisis del corpus se pueden identificar la metáfora, la metonimia y la ironía.

Vale la pena señalar que todas las palabras que surgen a partir de procesos semánticos de creación léxica son las únicas palabras que no son originarias de préstamos o extranjerismos. Es posible indicar que, si bien estas palabras también existen en inglés y son utilizadas por los jugadores de *League of Legends* que hablan inglés, no surgieron o fueron añadidas al vocabulario de los jugadores de Cali debido a intercambios lingüísticos. En este caso lo que se podría asumir es que los jugadores que hablan español de alguna manera fueron testigos de la forma de utilizar estas palabras por parte de los jugadores que hablan inglés y, simplemente, las fueron utilizando de manera similar en español.

11.3.1 Metáfora

En el caso de la metáfora tenemos dos instancias en las que se emplea como método de creación léxica. La primera es con la palabra *manco*; esta palabra, que significa en español “persona a la que le falta una mano o un brazo”, por medio de la metáfora pasa a significar “persona que juega mal”. La relación en este caso recae en el hecho de que, para poder jugar al *League of Legends*, se necesitan ambas manos, una para manejar el teclado y la otra para manejar el ratón, por lo que una persona que solo tiene una mano o un brazo evidentemente tendría ciertas dificultades para poder jugar de manera óptima.

Ejemplo: *No invitemos a Julián, es muy manco*

El segundo ejemplo lo encontramos con la palabra *tanque*. En la comunidad se emplea este término para referirse a los personajes dentro del juego que tienen características similares a las de un tanque real, es decir que son resistentes y pueden servir de escudo para los más vulnerables, como los soldados en una guerra real. Entonces, un *tanque* en *League of Legends* tiene como rol y como tarea ser aquel que recibe todo el daño arrojado por el equipo enemigo, ya que sus características de *tanque* le permiten resistir y sobrevivir por mucho tiempo.

Ejemplo: *Yo voy a irme tanque*

En inglés, el uso de metáforas para crear palabras es bastante común. Por ejemplo, el verbo *to feed*, que significa “alimentar” en español, se usa para referirse al hecho de fortalecer al enemigo por medio de la muerte propia, ya que, cuando alguien muere, el asesino recibe oro que puede utilizar para comprar objetos que lo vuelven más fuerte, por lo tanto ha sido “alimentado” o *fed*. Otro ejemplo es el verbo *to stomp*, que significa “pisotear” en español, y es básicamente usado para hacer alusión a cuando alguien “le da una paliza” a otra persona, es decir que le gana muy fácilmente.

11.3.2 Metonimia

En el caso de la metonimia solamente se observa una instancia de uso con la palabra jungla. En el contexto de *League of Legends* y su comunidad, la palabra jungla tiene dos significados: el primer significado es sobre el sustantivo femenino que hace alusión al área

del mapa que está ocupada por vegetación y naturaleza, y el segundo significado, que es un sustantivo masculino, hace referencia a la persona que tiene el rol de recorrer la jungla con el fin de eliminar los monstruos que conviven en esta área y así fortalecerse. Se podría decir entonces en este caso que la metonimia aplica principalmente al segundo significado, ya que se le llama el jungla a aquel personaje que se mantiene en la jungla, por así decirlo. Se trata entonces de una metonimia espacial en la que se le asigna el nombre al personaje a partir del lugar donde tiene que estar.

Ejemplo: *Él es el jungla del equipo*

Entre los casos de metonimia en inglés, tomamos como ejemplo el de *support*. En *League of Legends* hay roles estipulados y uno de esos roles es el del soporte, o como se lo llama en inglés, *support*. Se le asigna este nombre a este rol porque es el encargado de apoyar al equipo: el personaje con este rol no es encargado ni de asesinar enemigos ni de destruir la base, sino más bien de apoyar y proteger a sus aliados.

11.3.3 Ironía

En la ironía, al igual que en el caso de la metonimia, solo se dispone de un caso en el que se emplea este recurso semántico. Esta se observa en la palabra *roto*, que en el contexto del videojuego se usa para referirse a algo que en realidad no está roto, sino que está tan fuerte que necesita ser “arreglado”. Es necesario proveer un poco de contexto en este punto. *League of Legends* es un juego competitivo y, cada quince días, normalmente se presentan cambios en el balance del juego. Esto se hace debido a que hay estrategias o personajes que son muy fuertes y por lo tanto presentan una ventaja, muchas veces injusta, para quien lo utilice.

Entonces, los jugadores emplean la palabra *roto* cuando desean expresar que algún aspecto del juego es tan poderoso y representa una ventaja tan grande, que amerita que sea “arreglado”, es decir que sea debilitado para que sea justo para los demás jugadores.

11.4 Préstamos y extranjerismos

Los préstamos y extranjerismos son los fenómenos lingüísticos que se encuentran en la gran mayoría de términos recogidos en esta investigación debido a, como se ha mencionado antes, la facilidad con la que jugadores que hablan español tienen contacto con jugadores que hablan otros idiomas, especialmente en los primeros años de vida del videojuego, cuando muchos de los jugadores de *League of Legends* actuales jugaban en el servidor norteamericano, y por ende, se veían obligados a comunicarse con personas de habla inglesa. Gracias a esto, la mayoría de términos que componen el vocabulario de los jugadores de *League of Legends* de Cali provienen del inglés.

En este apartado no solo se habla de los casos en que vemos *préstamos* y *extranjerismos* de manera separada, sino que también se exponen casos particulares en los que se considera un término como resultado de *extranjerismo* y *préstamo* al mismo tiempo.

11.4.1 Extranjerismos

Como se mencionó anteriormente, el extranjerismo sucede cuando se toma una palabra de otra lengua y esta no sufre ningún cambio morfológico o fonológico al llegar a la lengua destino.

Podemos encontrar este fenómeno en palabras como *flash*, que proviene del inglés y cuya estructura permanece intacta, ya que los miembros de la comunidad la escriben y pronuncian igual que en inglés. Es importante recalcar que este término tiene una traducción equivalente dentro del juego con la palabra *destello*, que es utilizada por muchos jugadores. Sin embargo, la mayoría de jugadores dicen *flash* al referirse a este aspecto del videojuego.

Similar a *flash* tenemos palabras como *dive* y *main* que mantienen sus características estructurales al ser utilizadas por hablantes del español. Sin embargo, algo particular de estas palabras es que, cuando los jugadores las convierten en verbos por medio de verbalización (*divear* y *mainear*), no solo cambia su estructura morfológica, sino también la fonológica por lo que, aunque *dive* se pronuncia [daib], *divear* se pronuncia [diβe'ar]. Por esto, en este caso pasan de ser extranjerismos a préstamos.

11.4.2 Préstamos

En cuanto al proceso préstamo, podemos encontrar numerosos ejemplos, ya que la mayoría de las palabras que fueron tomadas del inglés fueron modificadas de alguna manera por los miembros de la comunidad para adecuar su uso en el español.

Como ejemplo de préstamos se pueden mencionar las palabras *flamer* y *flamear*. Ambas palabras se originan del término *flame*, que en inglés se utiliza para referirse a la acción de insultar a los demás o a los mismos insultos. Si analizamos *flamear*, podemos ver claramente que es un préstamo, ya que su estructura morfológica y fonológica ha sido modificada con características del español para convertirse en un verbo. Sin embargo, esta palabra, que en español se utiliza para referirse a la persona que insulta a los demás, es decir, al que realiza la

acción, en realidad no existe en inglés. Los jugadores de *League of Legends* en inglés no utilizan *flamer* para referirse a alguien que insulta, pero sí utilizan *flame* para referirse a la acción de insultar, ejemplo *I can flame you because you are bad*. Pero a pesar de que *flamer* no existe en inglés, los jugadores de *League of Legends* de Cali la utilizan. Entonces en esta instancia se analiza que los jugadores de habla española tomaron la base *flame* y le agregaron la *-r* al final para indicar al perpetrador de la acción. Lo importante a notar en este caso es que este es un fenómeno lingüístico que se da en inglés, pero los jugadores de habla española lo utilizaron y crearon una palabra para ser empleada en su lengua materna. Es necesario entonces señalar que *flamer* si existiera en inglés se pronunciaría ['fleimer] pero en español los jugadores de Cali la pronuncian ['flamer].

Por otra parte tenemos la palabra *adc*, que se convierte en un préstamo, pues es adaptada fonológicamente al español. En este caso también es relevante mencionar que, si bien podemos ver que la palabra que surge del préstamo es en realidad un acrónimo en inglés (*attack damage carry*), al pasar al español se transfiere también la percepción de este acrónimo para ser utilizado como una palabra cotidiana. Entonces en inglés se puede decir *I am the adc*, y en español se emplearía de la misma manera, *yo soy el adc*.

Como último ejemplo se presenta la palabra *boosteado*, que fue utilizada anteriormente en la derivación por adjetivación. Se decide tomar esta palabra para poner en evidencia que, aunque es un préstamo (porque se adapta al español al evolucionar a un adjetivo), hay una característica morfológica y fonológica del inglés que permanece en el préstamo. Esto se ve reflejado en la primera parte de la palabra *boost-* ya que la escritura y la pronunciación permanecen intactas como si estuviera en inglés [buste'aðo].

Las instancias expuestas anteriormente ponen en evidencia la creatividad y la recursividad lingüística que los hablantes poseen a la hora de adaptar su lenguaje con el fin de poder comunicarse. Los jugadores no se limitan a tomar y adaptar palabras de una única forma, sino que existen numerosas posibilidades de creación lingüística.

11.4.3 Préstamo y extranjerismo

Ahora se procede a presentar aquellas palabras que, en términos de este estudio, se consideran tanto préstamos como extranjerismos.

Para ilustrar este fenómeno se emplean las palabras *skillshot*, *teamfight* y *worth*. Lo que estas palabras tienen en común es el hecho de que su pronunciación depende del bagaje lingüístico de inglés de quien las pronuncia. Se espera que en la comunidad de jugadores de *League of Legends* de Cali haya personas que tengan conocimiento del inglés y personas que no, y lo que se evidencia con estas palabras es que este conocimiento de la lengua extranjera afecta la manera en que pronuncian las palabras. Muchos jugadores que tienen cierto nivel de proficiencia en el inglés pronuncian las palabras mencionadas anteriormente como en su idioma original, sin importar si su idioma natal es el español ni si la persona con la que se comunican sabe inglés o no. Sin embargo, las personas que no saben inglés normalmente hacen una de dos cosas: una es que intentan pronunciar las palabras como ellos consideran que se pronuncian en inglés, pero no lo hacen de manera correcta debido a que no tienen el conocimiento suficiente de la lengua, o las pronuncian como se escriben –según la fonética del español– y como se pronunciarían en español. Por lo tanto, el término *skillshot* puede ser pronunciado [skɪlʃat] o [eskɪlʃot], dependiendo del locutor.

12. Conclusiones

La naturaleza evolutiva de la lengua es un fenómeno fascinante, ya que da cuenta de los infinitos rumbos y caminos que esta puede tomar al ir cambiando con el paso del tiempo, especialmente en la actualidad, cuando las personas están más conectadas unas a las otras gracias a la virtualidad global ofrecida por el internet. Ese es el caso de los jugadores de *League of Legends*, no solo de Cali, sino de todo el mundo. Tener la posibilidad de interactuar con personas de diferentes partes de la tierra con el fin de cumplir un objetivo abre paso a numerosas oportunidades para que el lenguaje que utilizamos se transforme exponencialmente. Además, como miembros de la comunidad estudiada en este proyecto, consideramos que es gratificante el hecho de saber que casi inconscientemente estamos contribuyendo al crecimiento y desarrollo de la manera en que nos comunicamos.

Entonces, de acuerdo con los resultados obtenidos en el estudio de los procesos de creación léxica de los jugadores de *League of Legends* de Cali, se pueden presentar las siguientes conclusiones.

En primer lugar, se evidencia que la creación léxica en esta comunidad nace gracias a su naturaleza interactiva. La necesidad de tener que comunicarse con los compañeros de equipo obliga a los jugadores a emplear recursos lingüísticos que optimizan su manera de comunicarse, y por ende su capacidad para crear estrategias y cumplir su objetivo. Fue la interacción que existió entre jugadores de habla española e inglesa cuando no existía un servidor latinoamericano la que impulsó esta ola de adaptaciones que fueron marcando la historia lingüística de *League of Legends* hasta la actualidad. Gracias a esto es como en la

actualidad la gran parte del vocabulario empleado por los jugadores de Cali está conformado por préstamos y extranjerismos provenientes del inglés que fueron adaptados a la lengua española por medio de numerosos procesos de creación léxica.

A partir de los análisis realizados podemos ver entonces que la mayoría de palabras características de su comunidad que son utilizadas durante sus interacciones entre sí provienen de la lengua extranjera, el inglés. Como se puede notar en el corpus, las palabras que tienen origen español son muy limitadas, lo que tiene sentido si se tiene en cuenta que *League of Legends* estaba disponible principalmente en inglés para los jugadores de Latinoamérica. Esto creó una obligación en los jugadores de tomar aquellos términos únicos del juego y españolizarlos para poder emplearlos al comunicarse con miembros de su comunidad en su lengua materna.

Sin embargo, es en estos mismos préstamos y extranjerismos que podemos ver las diferentes maneras en que los jugadores adaptan las palabras según su conocimiento lingüístico de la lengua original de dichas palabras. Es gracias a esto que en el corpus podemos encontrar palabras que se consideran tanto préstamos como extranjerismos, y palabras que son o lo uno o lo otro. De igual manera también se encuentran préstamos que sufren modificaciones típicas del español, pero que mantienen ciertas características de la lengua de la que fueron tomados.

Asimismo, evidenciamos que son los procesos morfológicos, después de los préstamos, los más comunes en cuanto a recursos de creación léxica utilizados por los miembros de la comunidad. Por medio de la derivación por sufijación, los jugadores de Cali modifican préstamos para crear sustantivos (nominalización), adjetivos (adjetivación) y principalmente

verbos (verbalización). Para la creación de verbos vemos que la manera más común es por medio de la inclusión del sufijo derivativo -e, y que los verbos resultantes fueron todos verbos con terminación -ar. En el caso de la nominalización, se empleó el uso del sufijo -eo o simplemente -o para formar sustantivos. Y, en la adjetivación, se evidencia que fueron creados únicamente por medio del sufijo -eado.

En cuanto a los procesos semánticos pudimos notar que no eran tan numerosos como los procesos morfológicos. Sin embargo, es relevante mencionar de nuevo que todas las palabras que surgen de procesos semánticos de creación léxica son palabras propias del español. Se recalca entonces que cuando los jugadores toman términos de la lengua extranjera y los adaptan a la lengua natal, lo hacen únicamente modificando su estructura morfológica o fonológica. Para la creación léxica con recursos semánticos se emplean la metáfora, principalmente, la metonimia y la ironía.

Por último, en cuanto a recursos de creación léxica, vemos que los miembros utilizan también el proceso lingüístico de apócope, y con base en el corpus recogido, se puede caracterizar como un recurso rara vez utilizado.

Aunque se reitera que este hallazgo no fue un objetivo primordial de esta investigación, es relevante señalar, en términos investigativos de este trabajo, que se pudo observar que los procesos lingüísticos a los que las palabras son sometidas en una lengua pueden diferir de aquellos a los que son sometidos en otra lengua. Esto da cuenta de que este carácter evolutivo de la lengua en comunidades virtuales como la de jugadores de *League of Legends* de Cali no se limita a situaciones de interacción entre lenguas extranjeras, sino que también dentro de

una misma lengua se presentan modificaciones que ameritan investigaciones más exhaustivas.

En cuanto a los objetivos presentados en este estudio, se puede decir que se recogió y se recolectó un corpus extensivo del léxico empleado por los jugadores de *League of Legends* de Cali, que representa la naturaleza interactiva de la comunidad y que permitió hacer un análisis lingüístico y crear un glosario recopilatorio.

Para terminar, es necesario resaltar la importancia de investigaciones similares en comunidades que se basan en la virtualidad. La escena de los videojuegos en línea cada día crece exponencialmente, cada vez más y más personas con diferentes contextos lingüísticos y culturales ingresan a este mundo a interactuar e intercambiar información con los demás integrantes, lo que inevitablemente resultará en cambios lingüísticos que no dejarán de surgir. Teniendo en cuenta no solo la cantidad siempre creciente de participantes en comunidades virtuales, sino también el surgimiento continuo de nuevas formas de interactuar, nuevos videojuegos, nuevas profesiones y áreas de entretenimiento, es importante promover estudios semejantes. Por esto, dichas investigaciones en estos ámbitos serían indispensables tanto para la documentación y análisis de nuevas formas y aspectos lingüísticos, como para la reflexión y comparación de lo nuevo con lo que ya existe.

Para nosotros, en relación con nuestra formación como docentes de lenguas extranjeras, esta investigación nos hace un aporte importante, en tanto que como participantes de la comunidad experimentamos directamente la evolución de la lengua y por ende nuestro conocimiento de esta se va enriqueciendo cada vez más. Asimismo como participantes podemos evidenciar el uso de la lengua en situaciones no normativas, lo que nos permitirá en

un futuro como docentes guiar a los alumnos a un reconocimiento y uso efectivo de los aspectos formales e informales de la lengua, es decir: el uso de esta en contextos específicos como el de la comunidad de jugadores de *League of Legends*, y la adquisición de las formas normativas de la lengua inglesa que como docentes de inglés enseñaremos.

13. Bibliografía

Alcaraz, E. & Martínez, M. (1997). *Diccionario de la lingüística moderna*. Barcelona.

Editorial Ariel, S.A.

Bloomfield, L. (1933). *Language*, London. Allen & Unwin

Curtis, C. B., Pool, M. C. L., & Moreno, H. M. G. (2019). Videojuegos MOBA como fenómeno transmedia: El caso League of Legends como proceso de conformación de identidades, resistencias y agencias. *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 8(1), 92-118.

Dreyfus, H. (2003). *Acerca de internet*. Colección de Nuevas Tecnologías y Sociedad.

Barcelona, UOC.

Fernández de Molina Ortés, E. (2019). Usos lingüísticos en los videojuegos: creaciones léxicas y variantes en los jugadores online. *Las lenguas ibéricas en la traducción y la interpretación*. 75-95.

Ferrari, S. (2013). From Generative to Conventional Play: MOBA and League of Legends. En Digra '13 - Proceedings of the 2013 Digra International Conference: Defragging Game Studies. Atlanta.

Gómez, A. (2020). *Creación léxica en la comunidad otaku en Santiago de Cali*. Trabajo de grado, Licenciatura en Lenguas Extranjeras. Cali: Universidad del Valle. Colombia.

Guiraud, P. (1976). *La semántica*. México D.F. Fondo de Cultura Económica.

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

Herrera, R. (2014). *Modos de creación léxica empleados por un grupo de hombres homosexuales de la ciudad de Cali, en situaciones de habla espontánea*. Trabajo de grado, Licenciatura en Lenguas Extranjeras. Santiago de Cali: Universidad del Valle. Colombia.

Himmelmann, N. (2002). Documentary and Descriptive Linguistics. (En Sakiyama, O & Endo, F. eds) *Lectures on Endangered Languages* 5, 37-83.

Hine, C. (2000). Etnografía virtual. Universitat de Catalunya, Barcelona. Sage Publications

Hualde, J., Olarrea, A., Escobar, A. & Travis, C. (2010). *Introducción a la lingüística hispánica*. Segunda edición. New York. Cambridge University Press.

League of Legends [Videojuego]. (2009) Los Angeles, CA: Riot Games.

Lecompte, M & Schensul, J. (1999). *Designing and Conducting Ethnographic Research*. Walnut Creek. Altamira Press.

Licenciatura en Lenguas Extranjeras (2003). Recuperado de <https://lenguaje.univalle.edu.co/licenciatura-en-lenguas-extranjeras>

Lyons, J. (1997). *Semántica lingüística: Una introducción*. Paidós Ibérica, S.A. Barcelona.

Mercer, N. (2001). *Palabras y mentes. Cómo usamos el lenguaje para pensar juntos*. Barcelona. Paidós.

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

Mosquera Villegas, M. A. (2008). De la Etnografía antropológica a la etnografía virtual. Estudio de las relaciones sociales mediadas por Internet. *Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología*, 18(53), 532-549.

Murillo, J., & Martínez, C. (2010). *Investigación etnográfica*. Madrid. UAM, 141.

Murillo Gutiérrez, L. M. (2013). *De la ficción a la realidad: creación léxica de un grupo de jugadores de rol*. Trabajo de grado, Licenciatura en Lenguas Extranjeras. Santiago de Cali: Universidad del Valle. Colombia.

Orellana López, D. M., & Sánchez Gómez, M. C. (2006). Técnicas de recolección de datos en entornos virtuales más usadas en la investigación cualitativa. *Revista de Investigación Educativa*, 24(1), 205-222.

Pino, J. C., & Villarreal, C. G. (2017). *Procesos de creación léxica utilizados por la comunidad de jugadores de Yu-Gi-Oh! de la ciudad de Cali*. Trabajo de grado, Licenciatura en Lenguas Extranjeras. Santiago de Cali: Universidad del Valle. Colombia.

Porto Dapena, J. A. (2002). *Manual de técnica lexicográfica*. Madrid. Arco libros.

RAE y ASALE (2014). *Diccionario de la lengua española*. Madrid. Espasa.

Sanz, S. (2005). Comunidades de práctica virtuales: acceso y uso de contenidos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 2(2).

Suryanto, G.Y., Setiawan, S. (2016) The Use of Slang Words by Gamers in the Game Online. *Language Horizon*, 4.

Turpo Gebera, O. W. (2008). La netnografía: un método de investigación en internet. *Educación*.

Ullman, S. (1976). *Semántica, introducción a la ciencia del significado*. Madrid. Aguilar S.A. España.

Varela, S. (2018). *Morfología léxica: la formación de palabras*.

<https://morforetem.wordpress.com/2018/06/25/morfologia-lexica-la-formacion-de-palabras-version-corregida-y-aumentada/>

Wenger, E. (1998). Communities of Practice: Learning as a Social System. *Systems Thinker*.

<https://thesystemsthinker.com/communities-of-practice-learning-as-a-social-system/>

Wenger, E. (2001). *Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad*.

Barcelona: Paidós.

Wenger, E., McDermott, R., & Snyder, W. M. (2002). *Cultivating communities of practice*.

Boston. Harvard Business School Press