



**DE LA FICCIÓN A LA REALIDAD:
CREACIÓN LÉXICA EN UN GRUPO DE JUGADORES DE ROL**

LINA MARCELA MURILLO GUTIÉRREZ

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
ESCUELA DE CIENCIAS DEL LENGUAJE
CALI - VALLE
JUNIO 2013**



**DE LA FICCIÓN A LA REALIDAD:
CREACIÓN LÉXICA EN UN GRUPO DE JUGADORES DE ROL**

LINA MARCELA MURILLO GUTIÉRREZ

**TRABAJO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE:
LICENCIATURA EN LENGUAS EXTRANJERAS
INGLÉS- FRANCÉS**

**DIRIGIDO POR:
LUIS EMILIO MORA**

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
ESCUELA DE CIENCIAS DEL LENGUAJE
CALI - VALLE
JUNIO 2013**

NOTA DE ACEPTACIÓN

FIRMA DEL EVALUADOR

AGRADECIMIENTOS

Para mí es un logro de grandes proporciones el culminar mi vida académica e ingresar al campo profesional. Para poder llegar hasta este punto conté con el apoyo de muchas personas a quienes quiero agradecerles en este espacio. Primero que nada, agradezco a Dios el haberme dado la oportunidad de cumplir mis sueños y perseguir nuevas metas. Agradezco a Lorena, quien me impulsó a buscar mi verdadera vocación y me apoyó en momentos de duda. Agradezco a mi familia, en especial a mi madre, por enseñarme a seguir adelante y no dejarme vencer por los obstáculos. A mi director de tesis, quien se embarcó en este proyecto conmigo; incluso desde que sólo era una idea. A mis evaluadoras, cuyos comentarios, observaciones, sugerencias y correcciones hicieron que este trabajo cobrase más fuerza. Al grupo de juego analizado, por haberme introducido en tan maravilloso mundo, por haberme tenido paciencia y respondido hasta la más mínima pregunta. Pero los mayores agradecimientos los tengo para mi esposo, quien estuvo ahí conmigo, me preparó café para las sesiones de traspase y me movió los pies cuando ya no quería seguir caminando. Sin ese pilar de apoyo, este proyecto no se hubiese llevado a cabo.

CONTENIDO

1. RESUMEN	8
2. INTRODUCCIÓN	9
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
3.1 Pregunta de investigación.....	12
3.2 Interrogantes específicos.....	12
4. OBJETIVOS.....	13
4.1 Objetivo general.....	13
4.2 Objetivos específicos	13
5. JUSTIFICACIÓN.....	14
6. ANTECEDENTES.....	16
6.1 Antecedentes locales.....	16
6.2 Antecedentes nacionales.....	20
6.3 Antecedentes internacionales.....	21
7. MARCO CONCEPTUAL	24
7.1 La Sociolingüística	24
7.1 Los Juegos de Rol (RPG).....	28
7.1.1 Definición.....	28
7.1.2 Tipos de <i>RPG</i>	29
7.1.3 Ambientes	30
7.1.4 Características	33
8. METODOLOGÍA	35
8.1 Características del método etnográfico	35

8.2 Ventajas y desventajas de la etnografía.....	36
8.3 Rol del investigador	37
8.4 Descripción del proceso de investigación.....	38
9. CARACTERIZACIÓN DEL GRUPO DE JUGADORES DE ROL	39
10. RESULTADOS.....	42
10.1 Presentación del corpus	42
10.2 Procedimientos formales	65
10.2.1 Derivación	65
10.2.2 Sigla y apócope	66
10.3 Procedimientos semánticos.....	67
10.3.1 Perífrasis	67
10.3.2 Xenismos.....	67
10.3.3 Metáfora	68
11. CONCLUSIONES	71
12. BIBLIOGRAFÍA	76

CONTENIDO DE TABLAS

Tabla 1: Descripción de los jugadores	39
Tabla 2: Casos de sufijación	65
Tabla 3: Casos de sigla y apócope.	66
Tabla 4: Casos de perífrasis.....	67
Tabla 5: Casos de xenismo	68

1. RESUMEN

El presente trabajo es el resultado de una investigación de casi dos años, en la que se indagó respecto a los procesos de creación léxica presentes en un grupo de jugadores de rol. Inicialmente se determinó cuál sería la comunidad a ser analizada, se definieron los parámetros de la investigación que siguieron el derrotero de la etnografía de la comunicación, se pasó a realizar la recolección de información a través de grabaciones de audio, un diario de campo y la observación participante. A través de ésta, principalmente, se logró caracterizar a la comunidad analizada. El periodo de observación comprendió 7 meses, entre marzo y octubre del 2012.

Posteriormente se pasó al proceso de análisis de la información recolectada, del que se desprendió un corpus inicial de 44 palabras, que fueron reducidas a 29 teniendo en cuenta criterios como la frecuencia de uso, la significación en el contexto cotidiano, etc.

Se encontró que, a nivel formal, la sufijación era el fenómeno más frecuente. A nivel semántico, predominaron los xenismos. Se concluyó que la actividad que este grupo compartía no solamente tenía un carácter recreacional, sino que definía muchos aspectos de ellos como seres sociales, entre ellos, su registro de lengua.

2. INTRODUCCIÓN

En el campo de la sociolingüística son amplios los estudios realizados a diversas comunidades lingüísticas, tomando como modelos diversas líneas de investigación, pero una revisión de las investigaciones sobre creación léxica hizo evidente la falta de trabajos que analizaran este fenómeno en los jugadores de rol. Una primera aproximación a estas actividades en una previa experiencia investigativa generó diversas preguntas sobre las interacciones verbales y sociales de este tipo de grupos, interrogantes que se trataron de responder en la presente investigación.

Es de mencionar la importancia que los jugadores le dan a la actividad que practican. Para ellos el juego de rol es más que rodar los dados para tomar decisiones; es una oportunidad de ser un personaje fantástico y mítico, de tener poderes, una fuerza increíble y habilidades excepcionales; es la posibilidad de tener aventuras maravillosas, recorrer lugares inimaginables y derrotar a enemigos y bestias temibles. Los jugadores de rol inventan relatos, aventuras, mundos. Comparten no solamente sus historias de la cotidianidad: trabajos, relaciones, éxitos, frustraciones; son además compañeros de aventura, ya que enfrentan dragones, ogros, tormentas de arena y cuanta aventura sea imaginable en una partida de juego de rol.

La presente investigación es un intento por resolver los interrogantes que surgieron años atrás, en un curso de sociolingüística precisamente. Buscó, a través del análisis de las interacciones tanto en el juego como fuera de él, analizar los posibles casos de creación léxica presentes en un grupo de jugadores de rol, en el que la calidad de su

experiencia de juego depende directamente de la calidad de su narrativa. La mayor dificultad, evidente desde la etapa inicial de la investigación, radicó en el carácter hermético del grupo y, en general, de los jugadores de rol. Independientemente del grupo que se escogiera, entrar en este tipo de comunidades no es nada sencillo puesto que valoran mucho lo que hacen, cada partida requiere de una exhaustiva preparación previa al juego y el nivel de compromiso de los participantes debe ser elevado, si empiezas una partida debes llegar hasta el punto en el que todos los jugadores consideren que se ha acabado, no es cosa de jugar una o dos veces y abandonar el juego, una partida de rol es un compromiso a largo plazo. Además, un grupo de juego se convierte en un grupo de amigos muy cerrado, comparten experiencias y vivencias mucho más personales que las interacciones normales entre las personas. Es por esta razón que es muy difícil acceder a estas comunidades, ya que se preocupan mucho por la calidad no solo de sus experiencias de juego, también por aquellas de carácter social.

Haber realizado una investigación en sociolingüística y particularmente sobre creación léxica tuvo un impacto muy importante en dos niveles. A nivel personal permitió conocer un grupo social cerrado, en este caso el de jugadores de rol, que desarrolla una actividad de unas dimensiones bastante ricas en cuanto a su posibilidad de análisis y que para muchos es desconocido, en este caso particular se examinaron sus interacciones verbales. A nivel profesional, permitió poner en práctica los saberes adquiridos a lo largo de la carrera, además de aportar a futuras investigaciones en el campo.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde diversos campos del conocimiento, tales como la psicología, la sociología y la antropología, se ha tratado de explicar los comportamientos del ser humano como ente social. En el campo del lenguaje, existe entre otros, la sociolingüística.

Esta disciplina, que ha sido el eje de esta investigación, es definida por Silva-Corvalan (2001:1) como una disciplina que abarca una gama muy amplia de intereses relacionados con el estudio de una o más lenguas en su entorno social. A pesar de que es la combinación de dos campos del saber: la sociología y la lingüística, no debe ser confundida con el primer campo, puesto que como lo afirma Lavob, padre de la disciplina, “el objetivo de estudio de la sociolingüística es la lengua, el instrumento que las personas utilizan para comunicarse el uno con el otro en el diario vivir”(2007:1).

He aquí la importancia de la sociolingüística: conocer el lenguaje de una sociedad en particular es conocer mucho más sobre quiénes lo utilizan, pues refleja un significado más concreto y conciso de ideas para un grupo social específico. Dado que la lengua varía de acuerdo con el grupo social que la utilice, los fenómenos por analizar son tan grandes como las comunidades existentes.

La descripción del fenómeno de creación léxica, que se basa en el estudio de los procesos de creatividad en la formación de nuevos términos en una comunidad lingüística, cumple un papel fundamental en el entendimiento, no solo de los procesos de evolución de la lengua, sino también del uso del lenguaje del grupo de jugadores de rol seleccionado.

El análisis y la descripción que serán presentados más adelante permitieron conocer cómo funcionan los procesos de comunicación de los participantes de esta actividad.

3.1 Pregunta de investigación

La pregunta que motivó la realización de esta investigación es: ¿Qué términos que se generan a partir del fenómeno de creación léxica presente en un grupo social cerrado como los jugadores de rol?

Para lograr responder este interrogante, esta investigación apuntó a cumplir con algunas metas plasmadas a continuación.

3.2 Interrogantes específicos

- ¿Cuáles son las características lingüísticas de la comunidad de jugadores de rol por analizar en términos de su identidad como grupo cerrado frente a la sociedad en la que se ven inmersos?
- ¿En qué contexto se generan los casos de creación léxica en las interacciones verbales del grupo de jugadores de rol?
- ¿Cómo usan estos términos los jugadores de rol fuera de las actividades del juego?

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo general

Analizar, desde la sociolingüística, el fenómeno de creación léxica presente en las interacciones verbales de un grupo de personas entre los 25 y los 34 años de edad, que comparten una actividad denominada “juego de rol” en la ciudad de Cali, con base en datos recolectados en el año 2012.

4.2 Objetivos específicos

- Analizar la comunidad investigada, describiendo elementos que resultan relevantes en el estudio sociolingüístico: nivel educativo, condición socioeconómica, variables de edad, etc.
- Relacionar la creación léxica con la actividad del grupo para explicar el fenómeno de variación lingüística, tanto en la actividad como fuera de ella.
- Describir los términos encontrados en sus diversos contextos de uso.
- Clasificar los términos hallados a la luz de los diferentes procedimientos de creación léxica.

5. JUSTIFICACIÓN

La Licenciatura en Lenguas Extranjeras de la Universidad del Valle está pensada para formar docentes de lenguas extranjeras, específicamente en inglés y francés. Aunque el perfil profesional de sus egresados es principalmente la docencia, la carrera brinda una formación que permite a sus estudiantes tomar otras rutas, tales como el estudio del lenguaje o el campo de investigación en lingüística, que pueden ser profundizados en estudios de postgrado, sin mencionar la opción que la carrera brinda de trabajar de la mano con otras disciplinas, como la literatura, la traducción, entre otras.

Una de las disciplinas de la formación de la Licenciatura es la sociolingüística, en cuyo curso específico se realizó una aproximación etnográfica de un grupo social determinado. En el caso personal, se trabajó la creación léxica en un grupo de jugadores de rol, teniendo como resultado un corpus de poco más de 20 palabras, además de una curiosidad latente por el tema.

Si bien existen otras disciplinas que estudian la relación lenguaje-sociedad, se eligió la sociolingüística puesto que ésta se centra en analizar el efecto que tiene el lenguaje en la sociedad y viceversa. Se seleccionó la comunidad de juego de rol, debido al tratamiento que sus jugadores le dan al lenguaje; para ellos es fundamental el poder que tiene la palabra en la interpretación de la realidad en la que se vive o en este caso, se juega.

Además surge un factor importante: este tipo de fenómenos, en esta comunidad en particular, carece de estudios a nivel local e incluso nacional. Al realizar una revisión de la bibliografía disponible se encontró que no existía documentación acerca de los procesos de creación léxica en este grupo, principalmente porque cuando se menciona el juego de rol, las personas lo asocian inmediatamente con una actividad diferente, en la que las personas juegan a ser otros pero de una forma más superficial, por ejemplo, juegan a ser policías o enfermeras, en general, actúan roles presentes en su entorno social. Sobre este tipo de prácticas hay algunos estudios de carácter pedagógico, pero sobre la actividad de juego de rol tal y como se describe en el presente trabajo, no existen investigaciones en este campo. Dada la riqueza narrativa de esta actividad, se encuentra en ella una oportunidad de análisis muy valiosa, considerando que sus resultados pueden llegar a ser un aporte para futuras investigaciones en creación léxica.

6. ANTECEDENTES

El lenguaje es considerado como un reflejo de la sociedad que lo utiliza y una herramienta moldeada y refinada por el constante uso. Desarrollar una investigación sobre creación léxica es un intento de conocer y representar un grupo social determinado a través de sus interacciones verbales. A continuación se refieren los trabajos, iniciando desde lo local, pasando por lo nacional y llegando a lo internacional, de investigadores que se han interesado por la creación léxica u otros aspectos similares para llegar a conocer una comunidad determinada.

6.1 Antecedentes locales

Inicialmente se retomó a Arroyo y Hernández (2004) quienes desarrollaron una investigación con el objetivo de analizar el fenómeno de creación léxica en un grupo de jóvenes habitantes del barrio San Marino de la ciudad de Cali. Los jóvenes sujetos de un estudio de tipo cualitativo se encontraban entre los 15 y los 30 años y generalmente se dedicaban al consumo de sustancias psicoactivas y actividades ilícitas. El análisis se realizó teniendo en cuenta los aspectos semántico y morfológico y la recolección del corpus se realizó a través de observación directa de los investigados. Los datos fueron recolectados principalmente de dos informantes, puesto que eran éstos quienes conocían a uno de los investigadores y no tenían problema en interactuar frente a ellos. Pero cuando se introducían individuos desconocidos, ajenos al entorno, ellos tendían a no realizar mayores intervenciones. Cabe anotar que no se pudo registrar con grabaciones las conversaciones dado que muchos de ellos eran perseguidos por la justicia.

El corpus recolectado fue clasificado teniendo en cuenta los procesos semánticos de creación léxica presentes en el mismo. Se hallaron casos de metáfora, metonimia, las especializaciones o restricciones, entre otros, además de aplicarse una clasificación gramatical, en clases como composiciones y derivaciones; finalmente, se tuvieron en cuenta los procedimientos fonéticos, como la onomatopeya, la adaptación y los truncamientos. Los autores concluyeron que la mayoría de los términos creados por este grupo se caracterizaron por su función de ocultación, dejando en desuso los términos que se atribuyen al habla general de Cali.

Molina (2008), de la Universidad del Valle; realizó una investigación sobre el léxico utilizado por los integrantes de la barra *Barón Rojo Sur* durante sus actividades como barristas en los partidos de fútbol de su equipo América de Cali. Esta comunidad se caracteriza por estar compuesta de jóvenes a quienes los reúne un motivo en específico: su amor por el equipo de fútbol, América de Cali. Esta investigación tenía por objetivo realizar una descripción del léxico usado por el grupo social mencionado. Para llevar a cabo su propósito, el investigador implementó una metodología de tipo mixto, ya que menciona que utilizó elementos cuantitativos y cualitativos, además del método etnográfico. El autor hizo presencia en las actividades del grupo estudiado durante algunos partidos entre agosto y noviembre del año de la investigación, en reuniones, entre otras, oportunidades que aprovechó para recolectar datos mediante la toma de notas, a pesar de que en ocasiones no podía asistir a todos los encuentros. Con un corpus recolectado, la investigación pasó a la fase de análisis y clasificación de los términos recolectados.

Como resultado, el autor encontró cambios semánticos significativos en la mayoría de los términos, siendo la metáfora y la metonimia los fenómenos más presentes. Estos cambios se deben principalmente a las actividades desempeñadas por los integrantes del grupo social.

Se encontró también a Rodríguez (2009), quien realizó una investigación para analizar los procesos de creación léxica en un grupo de jóvenes de estrato 1 en el barrio Lleras, en la ciudad de Buenaventura. Dado el intercambio cultural presente en el puerto marítimo, el autor se interesó por conocer cómo estas culturas extranjeras se mezclaban con el habla nativa de los jóvenes. El investigador se valió de la disciplina de la sociolingüística para estudiar a la comunidad antes mencionada, específicamente, de un enfoque cualitativo. Los jóvenes, entre los 17 y los 24 años, fueron objeto de una observación participante, de la que el investigador recolectó todos los datos, además de usar herramientas como la encuesta y la entrevista directa. Este trabajo se dificultó puesto que, en la época, el barrio se encontraba en disputas territoriales por parte de guerrilleros y paramilitares.

Los resultados del análisis del corpus recolectado se presentan en campos semánticos, tales como “palabras que representen a la familia”, “palabras referentes al saludo” y “palabras referentes a la amistad”, entre otros. Como conclusiones, el autor señala diversos factores que causan el fenómeno de creación léxica: primero, el empleo de extranjerismos; segundo, la influencia del vocabulario de aquellos que residieron en el exterior y al regresar al puerto trajeron consigo trazas del lenguaje

extranjero, y por último, la simpatía que tienen con los afroamericanos, puesto que les llama la atención su forma de vestir, caminar, etc.

Finalmente tenemos a Sandoval (2012), quien desde la psicología realizó en la ciudad de Cali un estudio exploratorio de los juegos de rol. El trabajo apuntaba a explorar la posibilidad de usar juegos de rol como herramientas de diagnóstico y/o intervención en procesos clínicos psicológicos, a través del uso de la narrativa como revelador de la construcción de la subjetividad del otro. El estudio contó con tres informantes que debían cumplir con determinadas características; se necesitaba tener un *master* y dos jugadores, que estuviesen relacionados socialmente y que llevaran más de diez años practicando este tipo de juego. La investigación, de tipo exploratorio, se valió de herramientas como la entrevista abierta, la entrevista semiestructurada y la observación participante para la recolección de los datos, que abarcó un periodo de un año, entre el 2010 y el 2011.

Como resultados, la investigadora obtuvo perfiles muy definidos de los tres casos, en cuanto a qué descubrió sobre cómo el juego en sí y la interacción de estas personas con otros jugadores habían sido elementos que a lo largo de los años habían definido su personalidad, encontró que trazos de la misma se podían ver claramente identificados en sus personajes de juego. Una de las particularidades resaltadas es cómo el lenguaje y las formas de expresión entre los miembros de este grupo de jugadores presentaban particularidades ajenas al lenguaje común, éstas se identificaron como propias de sus actividades como jugadores. Este trabajo cuenta con un aspecto en común con la presente investigación: el carácter particular del

lenguaje empleado por el grupo. Incluso desde la psicología se evidencian elementos diferenciadores en el lenguaje de esta comunidad frente al español de uso común.

6.2 Antecedentes nacionales

En primera instancia se encontró a Díaz (2008), autora de una investigación que tenía por objetivo determinar si una comunidad de jugadores de rol específica es una comunidad discursiva. La investigación se desarrolló con un grupo de jóvenes, 4 mujeres y 7 hombres, entre los 17 y 30 años de edad, quienes se congregaban en una librería para desarrollar el juego mencionado. Esta investigación, de corte cualitativo, utilizó la observación participante, el diario de campo y dos grabaciones, para la recolección de datos llevada a cabo entre mayo y septiembre de 2006.

Los resultados de la investigación reflejan que para los jugadores existen dos contextos, uno “extra juego” y otro “en el juego”. Es a partir de estos dos contextos que los participantes construyen su discurso, entre otros hechos, se remarca el tono modal que toman los verbos, además del uso de los pronombres; utilizaban la primera persona “en el juego” y la tercera persona “extra juego” para referirse al personaje que interpretan. La autora indica, a manera de conclusión, que el verbo instaaura una acción en el mundo imaginario que, compartida por los jugadores durante cada interacción, lo consolida como escenario de interacción verbal real.

Se tuvo también a Forero (2010), quien realizó una investigación que buscaba analizar las estrategias de formación léxica de los jóvenes raperos del barrio El

Cortijo de la ciudad de Bogotá. El grupo investigado se conformó por jóvenes habitantes del sector, su número variaba de acuerdo con el día, pues era en fines de semana cuando se reunían en su totalidad, mientras que entre semana eran solo tres o cuatro personas. Esta investigación, de tipo cualitativo, se valió de la observación participativa y la grabación de conversaciones para recolectar sus datos, entre marzo y mayo del año 2009. El investigador no tuvo inconveniente en acceder al grupo dado que él era conocido dentro del mismo, aunque para su investigación fue un revés no poder grabar siempre sus conversaciones.

El resultado de la misma se vió en un diccionario creado por el investigador, en el que se aprecian los 163 términos encontrados organizados por orden alfabético, ordenados en cinco categorías, a saber: palabra o expresión, definición, comentario sobre su creación, ejemplo contextualizado y propuesta de creación de la palabra. Después el investigador pasa a describir las estrategias de creación léxica que encontró en el corpus, como la derivación, la apócope, la composición, entre otras. Como conclusiones, el autor afirma que los procesos de creación léxica varían de un grupo social a otro, además, que la resemantización y los neologismos son las estrategias más implementadas por este grupo de jóvenes.

6.3 Antecedentes internacionales

Se encontró a Cabrera (2003), que tenía por objetivo analizar y describir la variedad lingüística utilizada por un grupo de adolescentes escolares pertenecientes a la clase media-alta de la ciudad de Santiago de Chile. Para resolver su problema de

investigación, se implementó una investigación de tipo cuantitativo en la que se entrevistó a 44 jóvenes, 32 en la primera etapa y 12 en la segunda. Todos cursaban la enseñanza media y pertenecían a dos colegios bilingües. Sus edades oscilaban entre los 14 y 19 años. Se obtuvo como resultado un corpus de 165 términos, que fueron sometidos a clasificación, lo que arrojó dos categorías: una en la que no hay cambio semántico como en los sociolectos marginales, los extranjerismos y los acortamientos léxicos y otra en la que sí se presenta, como la metáfora, la metonimia y la antífrasis. Como conclusión, se denota que el cambio semántico es el proceso de creación léxica más usado por esta población.

Finalmente, se tuvo a Sánchez y Ramírez (2008), quienes desarrollaron una investigación que tenía por objetivo analizar los aspectos morfológicos y cambios de forma en la creación léxica de la jerga estudiantil de la sede Guanacaste de la Universidad de Costa Rica. Para lograr su propósito, los investigadores usaron el método cuantitativo, específicamente, una encuesta que fue aplicada a una muestra del estudiantado de la institución de educación superior, seleccionada al azar, compuesta por 20 hombres y 20 mujeres, quienes debían cumplir dos criterios: haber nacido y residir en Guanacaste.

En términos de resultados, los autores no describen de cuántos términos se compuso el corpus recolectado; a pesar de esto, se encontró una gran variedad en los fenómenos de creación léxica de esta población, tales como la inversión de sílabas, la variante, la reducción o truncamiento fónico-gráfico, entre otros. Cabe resaltar que el fenómeno más productivo en el corpus era el de la sufijación

derivativa. Para concluir, los autores afirman que la población universitaria de la sede de Guanacaste crea este lenguaje especial que lo distingue del mundo de los adultos y que el conjunto de estos mecanismos de creación léxica brinda ciertas características que permiten ubicar a los estudiantes de dicha comunidad lingüística en un mundo de creatividad, afecto, juego, humor y alegría.

Es de notar cómo cada una de las investigaciones mencionadas, desde distintas aproximaciones, intenta comprender o describir un grupo humano a través de su idioma y/o sus interacciones sociales. Fue este precisamente el propósito de la presente investigación, llegar a conocer a un grupo de personas que, gracias a una actividad en particular, desarrollaron una identidad grupal que se ve reflejada en el lenguaje.

7. MARCO CONCEPTUAL

7.1 La Sociolingüística

La presente investigación se desarrolló en el eje de la sociolingüística, que se encarga del estudio de la relación lenguaje–sociedad. Nace en los años 60 gracias al lingüista William Labov, quien hoy en día es uno de sus máximos exponentes. Silva-Corvalán la define como “el estudio de aquellos fenómenos lingüísticos que tienen relación con factores de tipo social” (2001:1). Además, Gimeno (1990:224) afirma que la sociolingüística es una revisión constante de las teorías anteriores, de la que resultan alternativas de estudio válidas a los diversos fenómenos de comunicación desde una base social y antropológica.

Dentro de los aspectos que aborda la sociolingüística, están las diversas variedades lingüísticas. El Centro Virtual Cervantes (2012) las presenta como:

“... La diversidad de usos de una misma lengua según la situación comunicativa, geográfica o histórica en que se emplea y según el nivel de conocimiento lingüístico de quien la utiliza. Así pues, en función de la variable que interviene, se distinguen cuatro tipos de variedades: las variedades funcionales o diafásicas como los registros de lengua, las variedades socioculturales o diastráticas como los niveles de lengua, las variedades geográficas o diatópicas, es decir, los dialectos y las variedades históricas o diacrónicas” (1^{er} párrafo).

De las variedades antes mencionadas, hubo un interés particular por la variedad difásica, que describe las modalidades lingüísticas que se eligen, determinadas por

la situación de comunicación. Entre las variedades funcionales o difásicas se encuentran además las jergas como variedades utilizadas dentro de una profesión determinada, y los argots, que son una variedad característica de un determinado grupo social.

Intentar analizar el lenguaje de una sociedad, de un país, por ejemplo, es una tarea compleja. Es por esta razón que la sociolingüística divide los grupos generales en pequeños grupos particulares de acuerdo con las actividades de las personas llevan a cabo. A esta división se le conoce como comunidad lingüística y en ella se busca analizar los individuos en relación con su participación en los diferentes grupos o comunidades ya sea de manera regular o transitoria. Se establece, además, las características particulares de cada grupo y se examina cómo éstas se reflejan lingüísticamente (Caicedo, 1991:25). Dentro de estas comunidades lingüísticas formadas por grupos como los caleños, los bogotanos y los costeños, al hablar de variantes del español colombiano, existen además las comunidades de habla, definidas por Moreno (2009:23) como un grupo de hablantes que no sólo comparten una lengua, sino también un conjunto de reglas de carácter sociolingüístico, una serie de actitudes y posiciones lingüísticas frente al uso de la lengua, como lo que está bien, lo que es familiar, lo que es incorrecto, etc.

Uno de los resultados lingüísticos de estas comunidades es el argot, un registro que se emplea para una variedad lingüística muy informal que a menudo sirve como lenguaje exclusivo de uso interno de un grupo concreto de personas, generalmente es asociado con grupos envueltos en actividades al margen de la ley por su intención

de ocultación, pero en otros grupos, sirve como elemento diferenciador (Santamaría, 2007:6). El anterior concepto no debe ser confundido con jerga, que como Verderber y Verderber (2009:69) lo indican, es un conjunto de términos técnicos asociados a una actividad que son entendibles sólo para quienes la practican, por ejemplo médicos, ingenieros, matemáticos, etc.

Tomando como base el argot y su característica del uso exclusivo del lenguaje por un grupo social determinado, aparece un factor muy importante en el proceso: la creatividad. Esta noción es comprendida por Dubois, Giacomo et al (1998: 158) como la capacidad del hablante de crear significado a partir de determinados procesos que envuelven, entre otras cosas, el medio social en el que se desempeñan. Carriscondo (2006:17) resalta la importancia de la creatividad, indicando que es gracias a ésta que surgen nuevas palabras y nuevos significados, contribuyendo así al proceso de evolución del lenguaje.

Finalmente, es importante mencionar los textos que sirvieron como guía en esta investigación. Se consultó “Motivación y creación léxica en el español de Colombia” de José Joaquín Montes (1983), un texto que realiza una descripción de los procesos de creación léxica en el país, analizando los aspectos semánticos y morfológicos de estos procesos y sus motivaciones.

Si bien fue de gran ayuda para el análisis de la información recolectada, es perentorio mencionar a un autor más, Gómez (2005), quien en su texto “La inmigración léxica” describe y categoriza los fenómenos de préstamos entre las

lenguas. Se hizo necesario retomar un modelo presente en su libro, ya que éste se enfocaba más en la presencia de lenguas como el inglés y el francés en otros idiomas, enfoque que resultó apropiado para este trabajo teniendo en cuenta que la mayoría de términos encontrados son provenientes del inglés.

A nivel morfológico, se encuentran casos de derivación, proceso en que mediante la adición de prefijos y sufijos a una raíz o una base, se modifica la significación de las palabras. En el caso particular de esta investigación sólo se dan sufijos. En cuanto los aspectos semánticos existen más variedad de procesos que tienen un carácter de resemantización, se cuenta con la metáfora, que como indican Alcaraz y Martínez (1997) es un proceso en el que se da “una transposición consciente e intencional de significados, basada en la similitud de aspectos, de usos o de funciones” (p. 350); se encuentran además las siglas como compresiones de palabras, frases o nombres que toman forma de nuevas palabras, el apócope, que es la supresión de uno o varios fonemas e incluso sílabas de la posición final de una palabra y, como último fenómeno, los xenismos, definidos por Alvar (2005:13) como aquellos términos que migran de una lengua a otra, conservando su significado, forma gráfica original y una pronunciación cercana a su lengua de partida. Es necesario aclarar que muchos de los términos provenientes del inglés que se presentan con determinadas definiciones, no provienen del inglés estándar, sino de una variante que surge a raíz de la influencia social que tienen los juegos de video.

Se describirá entonces a continuación el factor común que une los procesos de creación léxica de la comunidad de habla investigada: los juegos de rol.

7.1 Los Juegos de Rol (RPG¹)

7.1.1 Definición

Los juegos de rol se originaron en los años 70. Su primera versión conocida apareció con la publicación de un sistema de combate denominado *Chainmail*, que requería el uso de miniaturas inspiradas en los juegos de guerra que los ejércitos usaban hace siglos, por lo cual, el sistema se centraba principalmente en la estrategia. Con la creación de Gary Gygax y Dave Arneson en 1974 del juego Calabozos y Dragones (DD)² apareció un juego que presentaba un mundo medieval de fantasía e implementaba el sistema de combate ya manejado en la versión *Chainmail*; sin embargo, este juego elimina el uso de miniaturas y se enfoca más en la narrativa. Este se conoce como el primer RPG publicado, ya que su predecesor, el *Chainmail*, era un juego más de estrategia, como el actualmente popular *Warhammer*, que de rol.

En la ciudad de Cali, los *RPG* han tenido presencia desde hace 15 años, cuando se formó la comunidad de jugadores de rol denominada “Conjuro”. Desde este grupo se organizaban los diferentes eventos relacionados con los juegos de rol, hasta que se llegó a un punto en el que los intereses de los jugadores eran tan diversos que la organización y regulación fueron funciones asumidas de manera oficial por tiendas especializadas como *Magic Colombia* y *Tierra Media*. Actualmente, son muchos los grupos de adolescentes y jóvenes adultos que practican estos juegos, que conocen este mundo por invitación de un amigo o un conocido.

¹ *Role-playing Games*. Se utilizará esta sigla de aquí en adelante.

² *Dungeons and Dragons*, conocido en la comunidad simplemente como DD. Se utilizará esta sigla de aquí en adelante.

De una manera básica, los *RPG* consisten en la interacción de diversos personajes, creados por los jugadores en el marco narrativo de un mundo que permite dicha interacción. De acuerdo con el personaje escogido, que puede ser un paladín, un elfo, un clérigo, una bruja, etc. se poseen ciertas habilidades y debilidades, que combinadas con las de los demás jugadores, ayudan a resolver el objetivo del juego que varía de acuerdo con el ambiente y a superar las trabas que el director de la partida (*master*) impone a sus participantes.

7.1.2 Tipos de *RPG*

Inicialmente, los *RPG* eran juegos que usaban una hoja de personaje y un grupo de dados que ayudaban a decidir el destino de los personajes. Hoy en día, existen seis tipos de juegos de rol, que surgieron a partir de los intereses y las necesidades de los jugadores. Primero se encuentra el conocido como “Lápiz y papel”, tipo de juego clásico, remontado a la época del primer Calabozos y Dragones, que usa hojas de personaje para anotar características, adquisiciones a lo largo de la partida, pérdida de puntos de vida, etc.

Existe además un tipo de juego más complejo, ya que es un juego “Sin sistema”; en el que no hay hojas de personaje y todo se centra en la narrativa: las palabras pueden salvar o condenar el destino del personaje.

El tercer tipo de juego es el “juego de rol en vivo”, conocido por su sigla en inglés *LARP* (*Live-action role-playing*)³, en el que las partidas se actúan y cada jugador encarna a su personaje, llevando la historia más allá de los tableros y mesas, para situarla en escenarios más grandes.

Existe también el “unijugador digital”, que hace parte de la línea de *CRPG* (*Computerized Role-playing Games*). Si bien toma elementos del “lápiz y papel”, el hecho de que se juegue por computador e incluso a través de internet, constituyó un gran avance que atrajo una gran cantidad de público que deseaba jugar de manera más instantánea y desde cualquier lugar donde se tuviese una computadora. Dentro de la rama de los *CRPG* está también el “multijugador digital”, cuya diferencia con el anterior radica en la cantidad de jugadores que participan de una partida.

Finalmente, se encuentra el tipo de juego “de forma libre”, que paradójicamente, es una forma más restringida de *LARP*, tiene menos jugadores, hay menos énfasis en las batallas y se enfoca en la interpretación de los personajes, el escenario, la utilería, entre otros elementos.

7.1.3 Ambientes

En la actualidad existen muchos juegos de rol, ubicados en diferentes épocas, como el pasado, el presente o el futuro, y ambientes tales como cyberpunk, fantasía, realidad paralela, entre otros. Estos juegos se desprenden de aquellos que se han

³ Tipo de juego en el que los jugadores se visten como sus personajes y buscan espacios como campos abiertos para actuar sus partidas.

convertido en los más icónicos *RPG* en la historia del juego. Inicialmente, hay que mencionar a *Dungeons and Dragons*, (Gygax & Arneson, 1974), que fue el ambiente en el que se desarrolló la partida analizada y que se aparta de los juegos de guerra tradicionales (*War games*). Este juego atribuye a cada jugador un personaje específico en lugar de plantear una formación militar de un grupo de entidades sin personalidad. Estos personajes se embarcan en aventuras imaginarias en un escenario de fantasía. El *Dungeon Master* funge como el árbitro del juego y el narrador de la historia. Su labor es mantener el entorno en el que ocurren las aventuras y desempeñar el papel de los personajes secundarios que afectan el curso de la historia. Los personajes forman un grupo que interactúa con los personajes secundarios y juntos deben resolver dilemas, participar en batallas, recoger el tesoro y el conocimiento, entre otras actividades posibles. En el proceso, los personajes ganan puntos de experiencia que les ayudan a desarrollar sus habilidades y a mejorar su armamento.

En cuanto al entorno en que se enmarca, éste es de fantasía medieval con énfasis en magia. De este entorno se han derivado un sinnúmero de juegos, por ser el más icónico y uno de los más sencillos de diseñar para jugadores novatos. Actualmente, se encuentra disponible la edición 4.5 y se realizan pruebas para la quinta edición.

Exalted (Hatch & Grabowski, 2001) es otro de los juegos ampliamente reconocidos. Su historia relata la existencia de los “Primordiales” que eran seres titánicos e insondables, similares a las deidades primordiales de la mitología griega o de los Grandes Antiguos de las obras de Howard P. Lovecraft. Los elementos del mundo en

su creación son similares a los cinco elementos de la filosofía china y japonesa. La paz duró miles de años pero, con el tiempo, los dioses se pusieron celosos de los primordiales. Querían el poder que se les había negado durante tanto tiempo por sus creadores, pero debido a los juramentos que habían tomado al ser creados, no podían hacer nada para luchar contra los primordiales directamente. Por esta razón se crearon los “Exaltados”, que son precisamente los personajes que los jugadores desarrollan en el juego. El sistema de juego que usan es el mismo que el de juegos como Vampiro, Hombre Lobo, Mago, etc. Este sistema es una alternativa similar al sistema clásico de suma de valores y superación de un valor límite como en DD. Para ello se utiliza, para todos los tipos de acciones, los “éxitos”.

Exalted regresó a las raíces del RPG retomando el entorno de fantasía clásica, con un giro extra: mucha magia, tal como en las películas japonesas o chinas con héroes que vuelan o caminan sobre el agua y realizan portentos. A diferencia de *DD*, la magia es más personal, con manifestaciones menos vistosas y propias de los héroes de las películas. Además, por ser un sistema narrativo, el impacto de la psicología de los héroes en este juego tiene más énfasis en la historia que en *DD*. Esta ventaja es al mismo tiempo una desventaja porque los jugadores tienen que involucrarse mucho más en el sistema. Actualmente se encuentra disponible la segunda edición de este juego.

Existen otros juegos que también son representativos para la comunidad RPG: *La llamada de Chtulhu*, *Shadowrun*, *Vampire*, etc. Son juegos que, por su construcción y la complejidad de su sistema, atraen una gran cantidad de jugadores, ya que

generan partidas legendarias. Esta es una de las particularidades de los *RPG*, la experiencia de juego, que muchas veces se graba en la memoria de quienes participan en él.

7.1.4 Características

Los *RPG* se diferencian de otros juegos por múltiples razones. En los juegos de video, sólo se requiere encender una máquina para empezar a jugar. Los juegos de mesa no requieren preparación previa, solo varios jugadores, en la mayoría de las veces. Con los *RPG*, la situación es diferente. Primero, no es sencillo ingresar a un grupo de juego. Generalmente, los integrantes de un grupo de juego comenzaron a jugar todos al mismo tiempo o, en su defecto, se unieron gracias a su gusto por la actividad, por ende, todos conocen las mecánicas de la misma, dejando poco espacio para los jugadores sin experiencia, quienes se ven relegados a empezar jugando partidas pequeñas y con objetivos sencillos como salvar a una princesa, llevar una carta a un sitio cercano, salvar de alimañas o invasiones, resolver un asesinato, para adquirir pericia en cuanto al reglamento y la forma de jugar.

En una partida tradicional de “lápiz y papel”, cada jugador prepara su personaje de acuerdo con las características del tipo de juego que se va a jugar: cada tipo de juego viene con diversos manuales, uno para quien dirige (*master*), otro que describe el ambiente en el que se va a jugar y un manual para que los jugadores desarrollen su personaje. Una vez el personaje está listo, el grupo de juego se reúne y la partida comienza. El *master* comienza a contar una historia, en la que poco a poco se

comienza a develar el objetivo del juego. Las acciones de los jugadores son generalmente narradas, y sólo cuando el master lo indica, se tiran los dados, que ayudan a determinar el curso que toma la historia. Una partida de rol puede extenderse por años, todo está en la imaginación del master para desarrollar la historia en cada sesión.

La anterior descripción encaja con el tipo de juego desarrollado por el grupo de jugadores de rol investigado. La complejidad del juego, la profundidad de las interacciones, entre otros elementos, son situaciones propicias para generar espacios de creación léxica, que se analizan y describen a nivel sociolingüístico, en este caso particular.

8. METODOLOGÍA

Para el desarrollo de la presente investigación, se decidió seguir el método etnográfico, que es apropiado para la temática. Éste permite estudiar el comportamiento de diversos grupos sociales con un acercamiento profundo, que brinda respuestas al porqué de ciertas conductas.

Al ser esta una investigación de corte sociolingüístico, se optó por trabajar con la etnografía de la comunicación. De acuerdo con Moreno, esta metodología “se basa en la idea de que la estructura lingüística y los factores de la estructura social se determinan mutuamente”, por lo que busca “crear un método válido para la descripción y el análisis de los acontecimientos del hablar en las comunidades del habla y descubrir los recursos comunicativos de la comunidad” (2009:293). De acuerdo con Díaz (2009:57), esta metodología resalta que el significado de un signo lingüístico está determinado por su relación con el contexto cultural y no por la relación entre palabra y referente.

8.1 Características del método etnográfico

En cuanto a las herramientas que este método brinda, se encuentra en primera instancia la observación participante. A diferencia de otro tipo de observaciones, en ésta el investigador realiza cierta inmersión en las prácticas sociales del grupo que investiga. Como lo señalan Yuni y Urbano (2006:185), el observador elabora descripciones de las acciones, los discursos y la vida cotidiana de un grupo social.

Se cuenta además con la entrevista, herramienta que permite recolectar información que en las observaciones no se percibió o que se implementa además, para confirmar, en caso particular, los significados que los hablantes les dan a los términos. En esta última herramienta existen dos modalidades: individual y grupal. En la primera, se busca recolectar información más precisa sobre determinados aspectos, mientras que la segunda permite el consenso, en el caso de la etnografía, en términos de la aceptación al rechazo de ciertos conceptos dentro de un grupo social, ya que se cuenta con una mirada más amplia del fenómeno. La entrevista se diseña y se aplica, en tanto se necesite la confirmación de ciertos datos; ésta puede tener un carácter algo más informal, que se logra con la confianza que gana el investigador en su proceso de inmersión en la comunidad.

De acuerdo con las necesidades del investigador, la etnografía permite implementar un diario de campo, en el que se recogen elementos no verbales y las conclusiones que se generaron, sobre lo observado y/o durante la aplicación de las entrevistas.

8.2 Ventajas y desventajas de la etnografía

La etnografía tiene, como todo, ciertos aspectos a favor y en contra. Entre los aspectos a favor, se resalta el carácter naturalista de la información recolectada, puesto que este proceso se realiza directamente en el contexto en el que se desarrollan las interacciones sociales. Además, el nivel de inmersión que el investigador pueda lograr se convierte en la llave de acceso a información que, de otra manera no obtendría.

Por otra parte, existen dos desventajas principales en el método etnográfico. En un principio, dada la observación participante, si el grupo objeto de estudio no está familiarizado con el investigador, o si se trata de una comunidad hermética; es difícil poder confiar en los datos que se obtienen en un comienzo. Por una parte, un investigador que se vea como un extraño en la comunidad generará comportamientos artificiales en sus observados. Por otra parte, el tratar de ingresar en una comunidad hermética toma tiempo, por lo que se podrían generar casos en los que la información proporcionada por los sujetos de investigación no corresponda a los comportamientos y opiniones del grupo estudiado. Cabe mencionar, además, que el investigador debe tener bien planteada su ética de trabajo; de no hacerlo, puede comprometer la credibilidad de su investigación o generar consecuencias negativas para los participantes.

8.3 Rol del investigador

En la etnografía, el rol del investigador (o rol del etnógrafo) abarca diversos aspectos, puesto que como menciona Pineda (1987:97) el mismo investigador es su principal instrumento de investigación, además señala que su investigación está mediada constantemente por hipótesis y su meta consiste en el desarrollo de teorías. Es entonces el principal objetivo del etnógrafo realizar el proceso de investigación y de inmersión en la comunidad estudiada, sin perturbar las dinámicas de la misma ni generar cambios en ella. El etnógrafo se presentará entonces como una entidad presente/ausente, una persona que esté ahí para registrar las interacciones pero que no se encuentre ahí para alterarlas.

8.4 Descripción del proceso de investigación

Fueron diversas las actividades que se realizaron para desarrollar la presente investigación. Inicialmente, se concretó cuál sería el grupo a estudiarse, ya que se contaba con tres círculos diferentes de juego. Entre marzo y octubre de 2012 se grabaron en audio 5 partidas de juego, cada una con una duración aproximada de dos horas y media. De estas se escogieron 3, dado que contenían menores espacios de silencio, una mayor cantidad de interacciones verbales para analizar y su calidad de audio era mejor. Posteriormente, el material recolectado fue escuchado minuciosamente, en busca de los posibles casos de creación léxica. Inicialmente se recolectó un corpus de 44 palabras, que fueron reducidas a 29, teniendo en cuenta factores como frecuencia de uso y la popularidad entre los jugadores. El corpus recolectado se presentó en tres etapas. Inicialmente se describieron los términos encontrados, brindando un posible origen y detallando su uso dentro y fuera del contexto de juego. Posteriormente, el corpus se analizó y clasificó usando como modelos los presentados por Montes en su texto “Motivación y creación léxica en el español de Colombia” (1983) y por Gómez en “La inmigración léxica” (2005). Después de realizado el análisis se describieron las conclusiones producto del trabajo de investigación.

9. CARACTERIZACIÓN DEL GRUPO DE JUGADORES DE ROL

Para entender de una mejor manera el porqué de los fenómenos de creación léxica presentes en el grupo investigado, es necesario pasar a describir aquellas características sociales que los definen.

Nombre del jugador	Edad	Tipos de personaje utilizados
<i>Meistras</i>	31	Generalmente se desempeña como el <i>master</i> en las partidas, pero cuando juega, no tiene preferencia alguna por un tipo de personaje en particular, opta por diseñarlo de acuerdo al ambiente en el que va a jugar. En la partida analizada, fue él quien dirigió la aventura.
<i>Fadheela</i>	29	Sin importar el ambiente, siempre busca tener un personaje mago o que posea algún tipo de magia. No le gustan los personajes sencillos. Para la partida descrita, jugó con una maga.
<i>Íanck</i>	25	Para este jugador, su misión en la partida es apoyar. Desarrolla personajes que puedan ayudar a conseguir recursos o que ayuden a curar heridas en el campo de batalla. En esta partida, decidió ser un sacerdote.
<i>Kanool</i>	27	Disfruta de ser un guerrero. Siempre escoge personajes con armas grandes y poderosas, por lo que a los miembros del grupo no les sorprendió que en esta partida quisiera ser un guerrero con una espada gigante.
<i>Elina</i>	28	Su preferencia está en personajes femeninos ⁴ , los que por lo general son elfos y humanos. Los desarrolla para que tengan una belleza e ingenuidad enormes, pero que a su vez, oculten una gran astucia.
<i>El Gondoriano</i>	34	Su estilo de juego lo hace ser un jugador difícil de soportar. Busca personajes con los cuales pueda crear más dificultades en las partidas, por lo que casi siempre elige jugar con ladrones.

Tabla 1: Descripción de los jugadores

⁴ No es necesario jugar con una mujer por el hecho de ser mujer, la decisión es enteramente del jugador respecto al tipo de personaje que quiere y a su género.

El grupo está compuesto por 2 mujeres y 4 hombres. Todos son pertenecientes a la clase social media y son hablantes cultos de la lengua, ya que al haber cursado estudios de educación superior, manejan un registro de la lengua no sólo formal, sino que su conocimiento y manejo de la misma es superior. Sin embargo, hay elementos que los diferencian: *Meistras* y *Fadheela* son psicólogos en ejercicio de su profesión, están casados, su casa es generalmente el sitio de encuentro para jugar y departir, para el momento de la investigación, estaban a la espera de su primera hija. Dos de los integrantes, *Íanck*, que es profesional en psicología y *Kanool*; estudiante de la misma carrera, viven aún en casa con sus padres, lo cual hace que su estado financiero dependa en parte de ellos. *Elina* vive con sus padres y completó estudios técnicos en diseño. *El Gondoriano*, también de clase social media, es profesional en ingeniería y está casado con alguien ajeno al grupo. Todos los participantes se iniciaron en el juego principalmente por la invitación de un amigo y afirman llevar entre 5 y 10 años practicándolo.

A través de la observación realizada se pudieron notar elementos que llaman la atención: si bien para muchos los factores económicos y académicos han cambiado con los años, el juego de rol ha sido el lazo que los mantiene unidos. Se supo de temporadas en las que no se reunían a jugar, pero estas no han sido mayores a los seis meses. Generalmente cuando se reunían de nuevo, continuaban con la partida que habían dejado irresuelta. Cabe aclarar en este punto que el objetivo de los juegos de rol no es ganar, es el de vencer las adversidades que se vayan presentando, por esto las partidas pueden durar tanto como el *master* tenga imaginación para presentar nuevos retos.

Se hizo manifiesto además que las amistades de los informantes que más han durado han sido aquellas generadas a través del juego de rol, puesto que era para ellos importante contar con gente a su alrededor que entendiera su amor por la actividad y la cantidad de tiempo que le invertían⁵.

Las características anteriormente mencionadas hacen que este grupo pueda ser denominado una comunidad de habla. El juego de rol es la actividad que los unió en un principio, pero a raíz de ella se desarrolló una relación de amistad que los hace compartir vivencias y experiencias de la cotidianidad. Como se podrá ver en el análisis del corpus recolectado, la actividad que le da cohesión al grupo ha influenciado su forma de hablar, incluyendo en su lenguaje cotidiano términos tomados de la actividad que practican. Cabe mencionar que algunos de los términos encontrados en este grupo son implementados por otros jugadores de diferentes tipos de rol. Este grupo es uno de los tantos existentes que juegan diversos tipos de rol y que por ende tienen puntos en común, entre ellos, algunos elementos de su lenguaje.

Son los elementos anteriormente descritos los que hicieron de este grupo el indicado para la investigación, ya que un juego que requiera de la lectura y la narrativa y un grupo que lleva interactuando por años reúne las condiciones ideales para el surgimiento de casos de creación léxica.

⁵ Se comentó que las sesiones de juego no tienen límite, sólo la cantidad de tiempo disponible de los jugadores. Este grupo, por ejemplo, tenía la costumbre de reunirse en las noches a jugar y las sesiones podían llegar hasta la mañana siguiente.

10. RESULTADOS

La información presentada a continuación describe los resultados del análisis del corpus recolectado en el grupo de jugadores de rol observado. Inicialmente se habló de 44 términos, pero se redujo esta cantidad a 29 considerando variables como la frecuencia de uso, su aplicabilidad tanto en el contexto de juego como en la cotidianidad, aceptación entre todos los miembros del grupo, etc. El siguiente es el análisis realizado a las 29 palabras que conformaron el corpus definitivo.

10.1 Presentación del corpus

El corpus se presentará de tal manera que cada palabra pueda ser descrita e ilustrada, tanto en el contexto de juego, como en el contexto cotidiano. Los términos serán presentados de la siguiente manera: primero se encontrará el término a describirse, después se pasará a dar una breve descripción de su posible origen. A continuación se encontrará la definición y/o uso dentro del mundo de juego de rol, con su respectiva ilustración en letra cursiva. Finalmente se describirá el uso del mismo en el contexto cotidiano, con su respectivo ejemplo o ejemplos, en el caso de tener varios usos, en letra cursiva.

Arropar

El término literalmente denomina la acción de cubrir o cubrirse con un manto o cobija. En este caso, se usa en sentido figurativo cuando una situación sobrepasa o cubre a una persona.

En el juego, un jugador arropa a los demás cuando en su intervención realiza un conjunto de acciones que dejan a los demás en una muy mala posición, generalmente quien la realiza lo hace con la intención de alargar la partida o de sabotear el juego de los otros. También se utiliza el término cuando los personajes manejados por el *master* tienen el control de la situación y los jugadores se ven en una gran desventaja.

Íanck: "... Hombre, háganme caso, convenzamos al sacerdote que necesitamos quien nos cure cuando nos metamos en el pantano porque con esa manada de mobs fijo nos arropan"

En la cotidianidad, estar arropado es estar en una muy mala situación, una de la cual no hay solución visible, o pasar por una mala racha.

Fadheela: "¿Ve y por qué Kanul no vino?"

El Gondoriano: Porqué desde que se quedó esa vez con nosotros hasta tarde la novia lo tiene arropado."

Buffo

Proviene del término *Buff*, cuya significación describe una situación de efecto positivo que afecta a un jugador.

Son aquellos hechizos o habilidades que al ser usados aumentan algún atributo del jugador como la vida, la fuerza, la armadura, la presencia. La palabra se usa cuando

se indican los atributos del jugador para producir hechizos de gran poder o cuando se recuerdan hechizos de esta índole en sesiones de juego pasadas. Es usado además en la forma verbal *Buffear*, para nombrar la acción de provocar *buffo* en sí mismo o en otro jugador.

Elina: "... Es un dragón, a ver. Yo buffeo a Kanool con True Strike⁶ y con Bull's Strength⁷."

Fadheela: "... Acordate que no me podes reversear el ataque, todavía tengo el Buffo de los hechizos de la tirada pasada"

Cotidianamente, se emplea para denominar a las acciones que una persona puede realizar que le ayuden a mejorar la imagen personal como comprar ropa nueva, cortarse el pelo, procesos estéticos, etc.

El Gondoriano "... Pues es que obvio, el día del matrimonio había que buffearse, ¡yo no me iba aparecer en pantaloneta y en chancas!"

Castear

Proviene del término *Cast*, que significa llevar a cabo un hechizo mágico o encantamiento.

⁶ Hechizo que causa que el golpe que se lance no pueda ser esquivado.

⁷ Hechizo que mejora la fuerza del jugador.

En la situación de juego, este término denomina la acción de realizar un hechizo.

Íanck: "...No, no, no, no, no, espere un momentico, si usted se pone en esas pues listo, voy a castear Fireball⁸ y nos quemamos todos"

En situaciones fuera del juego, la palabra se utiliza cuando alguien quiere obtener algo pero no por sus propios medios, sino que alguien más se lo consiga. Este término podría ser considerado un sinónimo de "gastar" o "invitar".

Íanck: "... Ve, ya que te pagaron, deberías como castear una carnita en Leños, ¿no?"

Cheat - {tʃi:t}⁹

Término proveniente del inglés que denomina los trucos realizados para obtener beneficios de manera fácil y fraudulenta.

En el juego, la palabra se emplea para nombrar las acciones consideradas como trampas, trucos usados para obtener beneficios de forma ilegal. Podría pensarse que en un juego de rol no hay espacio para este tipo de acciones, pero casos se dieron de jugadores que anotaban puntos de más en sus hojas de personaje, tratando de congraciarse con el master para que este los beneficiara, etc.

⁸ Hechizo que genera una bola de fuego. Se considera una acción desesperada, ya que afecta a amigos y enemigos por igual.

⁹ Se incluirá la transcripción fonética de los términos en los casos en que sea pertinente, los demás deberán leerse tal como están escritos.

Kanool: "...A mí me parece que irnos por allá es un cheat muy pendejo, sería como jarto porque por ese camino no pasa nada, llegamos de una y cogemos el ítem y ya, mientras que si nos vamos por el otro lado hay más posibilidades de batalla y yo quiero subir de nivel"

En el contexto fuera del juego, el término quiere decir hacer trampa en cualquier aspecto.

Meistras: "Y eso que no estás trabajando, ¿no se supone que es un sábado cada quince?"

Íanck: "No, mijo, hice un cheat y no fui, llamé y dije que estaba enfermo, hoy tenía pereza de ir por allá"

Chiter

Proveniente del inglés, palabra que designa a una persona que engaña y/o miente.

En el juego, el término se usa para denominar a una persona que hace trampa en el juego.

Meistras: "...Vos verás, pero ese comerciante tiene fama de chiter, dicen que siempre termina estafando a todo el mundo, vende oro falso y armas defectuosas"

Fuera del juego, el término denomina a una persona que hace trampa o que evade el modo correcto de hacer las cosas.

Elina: "...Yo no vuelvo a salir con ese man, siempre es lo mismo, que se le quedó la billetera en la casa, que se le volvió a bloquear la tarjeta, que deje de ser tan chiter que no tener plata no es pecado"

Charmear

Proviene del término *Charm*, cuyo significado es la capacidad de persuadir, deleitar o despertar admiración.

En el juego, la palabra se usa para describir la acción en la que un jugador lanza un hechizo que convierte al objetivo en la mascota del lanzador, sería algo así como hipnotizar o abducir, el enemigo obedece a quien lo "charmeó".

Fadheela: "... ¿Será que nos podemos charmear esos escorpiones? así sí los arropamos a todos"

Fuera del juego, el término se usa para describir una situación en la que alguien que no tiene muchas posibilidades, con sus acciones obtiene un resultado positivo en una interacción con otra persona, generalmente del sexo opuesto.

Kanool: "...Pero todo el mundo sabe que Juan se charmeó esa vieja a punta de mentiras, se le inventó dizque un poco de pendejadas"

Dar manejo

De una forma muy literal, manejar significa controlar. Esta frase recoge parte de este sentido, pero lo amplía de cierta manera, como podrá verse a continuación.

En el juego, la frase se utiliza en situaciones en las que se descarga toda la furia y daño posible contra un objetivo. Se usa como una orden despectiva en presencia, sea del objetivo, del atacante o de ambos. Implica que el atacante tiene el potencial de derrotar pero es un cobarde y no hace lo que debe, o cuando el objetivo es débil y debe ser vencido.

Elina “... Ve, ¡tirá ataque y hacé algo que nos están dando manejo!”

En el contexto fuera del juego, se implementa cuando una persona se ve indefensa ante las acciones de otro. También se usa cuando una tarea es sencilla pero está sobrepasando a alguien.

Meistras: “Uhhh, por la cara que tiene, como que la mamá le está dando manejo, mirá como agarra el teléfono”

Kanool: “Ese celular como que te está dando manejo, ¿no?”

Fidiar

Palabra proveniente del término *Feed*, es decir alimentar.

En el juego, el término significa “regalarse” en una acción repetitiva para que otro mejore o gane. Es dejarse matar y que el enemigo gane poder o hacer magia y por error darle poder al contrario, etc.

Fadheela: “Te dije que no castearas ese hechizo todavía, no ves que lo fideaste y ahora sí que es cierto que regeneró su vida”

Fuera del juego, la palabra indica una situación en la que se usan argumentos que permiten al contrario usarlos para ganar la discusión. Se usa además cuando se le da algo a otra persona y no se obtiene nada a cambio. Existe una palabra de uso común que puede ser considerada un sinónimo de este término en el segundo caso de uso, “marranear”.

Kanool “No digás más que la estás fidiando y después se te arma”

Meistras “Marica, estás fidiando a esa vieja y no te ha soltado ni mierda”

GG - {he'he}¹⁰

Este término en particular es un tanto complejo, puesto que es el acrónimo de la expresión inglesa *Good Game*. Aunque conserva los rasgos positivos de esta (ya que traduce *buen juego*), el significado tiene un rango más amplio como veremos a continuación.

¹⁰ La grafía “GG” es la utilizada por el grupo y por la comunidad en general, se ha observado se escribe así en las interacciones de los jugadores en situaciones cotidianas, por ejemplo, en las redes sociales.

En una situación del juego, esta expresión hace parte de la etiqueta de jugador. Cuando se termina una partida satisfactoria se agradece el compromiso de los jugadores y del master que preparó todo.

Kanool: "...Gato¹¹, qué partida tan gg, estuvo una chimba, muchas gracias"

En una situación fuera del juego, algo o alguien que es gg es algo o alguien que es muy bueno, se usa en ocasiones con tono sarcástico indicando lo opuesto.

El Gondoriano: "Pero por qué decís eso si la nueva versión de Star Trek¹² es re gg, Spok y el capitán Kirk son buenísimos"

Fadheela: "Llamó Íanck que le tocó devolverse porque dejó la de tequila en la casa, que man tan gg"

Gankear

Proviene de la palabra inglesa *Gank*, que significa matar, emboscar o derrotar con poco esfuerzo.

En el contexto del juego, la palabra sirve para señalar una situación en la que los jugadores se ven superados por número y/o fuerza por sus enemigos.

¹¹ Este es otro alias por el que *Meistras* es conocido.

¹² Serie y después película de ciencia ficción.

Íanck: “Si quiere vaya usted, la última vez que yo me metí a ese hueco me pegaron una gankeada”

En el contexto fuera de juego, su significación es parecida. Hace referencia a cualquier situación en la que una persona quede en desventaja al verse superada en número.

Fadheela: “No pues, yo me acuerdo de la primera vez que fui a la casa de Gato la gankeada tan verraca, tías, abuelos, había un montón de gente y no hacían sino preguntarme cosas”

Grindear

Proviene de la palabra *Grind*, que significa repetir una tarea con el fin de subir de nivel o de ganar artículos.

En el juego, esta palabra significa dedicarse de manera sistemática y repetitiva a hacer cualquier cosa que permita acumular experiencia y subir de nivel, normalmente matar enemigos.

Elina: “Bueno, yo no sé ustedes pero yo voy a grindear matando hormigas mientras que el sacerdote duerme”

Fuera del juego, se usa cuando alguien explota a otra persona más débil, es decir, abusa de ella. Se aplica además para acciones repetitivas que buscan la mejora de la persona.

Meistras: “Yo con esa materia tuve que grindear a un man, lo cuéntí diciéndole que le iba a vender un manual y él me hacía todos los talleres”

El Gondoriano: “No te preocupés que venimos llenos. Estábamos donde Checho y antes de salir le grindeamos la nevera varias veces”.

Imba

Este término tiene su origen en la palabra inglesa *Imbalance*, cuyo significado es la propiedad de no estar en equilibrio.

En el juego es un término utilizado para referirse a un personaje que está desbalanceado porque posee armas superiores o es mejor que otros por su clase e ítems.

Meistras: “¿Qué, una espada decapitadora al 25%? Para esta misión es muy imba”

Fuera del juego, esta palabra denomina cualquier cosa o persona que no esté dentro de su balance o proporción correcta.

Kanool: “¡Ese man de la Javeriana si es muy imba: con plata, los papás le pagan todo, no trabaja y es pinta!”

Instant Cast

Esta frase es una extensión del término *castear*, al inicio se le agrega la palabra *instant*, que significa instante o instantáneo.

En el juego se refiere a realizar un hechizo, esta vez de manera muy rápida.

Fadheela: "...Huy, pero que fue eso, cure light wounds¹³ instant cast"

Fuera del juego, la frase sirve para referirse a realizar algo de forma inmediata, sin dilación alguna.

El Gondoriano "...Esta foto va pa' l Facebook instant cast".

Lamer

Palabra que tiene su origen en el término *Lame*, que denota una situación que falla en ser divertida, interesante o relevante.

En el juego, se utiliza esta palabra para describir a un jugador que va por lo seguro, que quiere evitar el peligro y los riesgos a toda costa, haciendo que la partida se torne aburrida.

Íanck: "Marica, dejá de ser tan lamer y cojamos por la montaña, si nos vamos por el bosque este man se pone a matar gallinas"

¹³ Hechizo de curación de heridas ligeras.

En la vida real, la palabra hace referencia a una persona aburrida, que no aporta alegría al grupo y que prefiere la tranquilidad a la aventura.

Fadheela: “Yo con el hermano de Bommer no vuelvo a salir, es pero de lo lamer que hay, la última vez que fuimos a Ekatombe no hacía sino estirar cara y quejarse por todo”

Manco

Este término se usa para hacer referencia a una persona a quien le falta una de sus extremidades superiores.

En el juego, es el insulto más típico dicho entre jugadores, una exclamación casi obligada cuando un jugador saca 1 al tirar el dado de 20. Expresa su inhabilidad para sacar una tirada más alta, ergo, hacer algo mejor con su personaje.

Kanool: “Eh, pero vos si sos muy manco, ¿es como el cuarto 1 que te sacás en línea!”

En la cotidianidad, el término hace referencia a la incapacidad de realizar una determinada acción.

Elina: “Ve, no seas tan manco y ponete a hacer el café”

Micro

Proviene de la palabra *micromanagement*, que significa administración o manejo con atención excesiva al detalle.

En el juego se refiere a la necesidad de realizar un conjunto enlazado de acciones complejas en un corto tiempo para obtener un resultado eficiente. Por ejemplo; lanzar un conjunto de hechizos en un tiempo preciso de juego para maximizar sus efectos.

Elina: “Dejá de pegarle tanto al micro que nos estás retrasando mucho”

En la vida real se refiere a la atención por el detalle. Se puede usar en forma despectiva, cuando alguien carece de esta cualidad, es porque tiene la oportunidad de hacer algo y posee las habilidades correctas pero su reacción es tan lenta que su resultado es lejos del deseado.

Meistras: “Si yo sé, a mí me faltó mucho micro para graduarme antes”

Mob - {mob}

Proviene del inglés y hace referencia a un personaje no jugador con el que hay que luchar o matar para seguir la progresión de la historia.

En el contexto del juego, es el término general para llamar a cualquier ser que no sea un jugador, se refiere generalmente a los oponentes o monstruos del juego.

Kanool: “Ve pero danos un descansito que ya nos hemos encontrado con muchos mobs en el camino”

En el contexto fuera del juego, puede referirse a una persona con poco atractivo físico o alguien muy tímido, que no se atreve a tomar acciones para su beneficio.

Elina: “Pero es que antes de Gato vos andabas con un mob gigante, ¿no se metía con nadie!”

Mula

En su sentido más literal, una mula es conocida como un animal híbrido, producto del cruce entre un asno y una yegua. Se crían por su combinación de la fuerza de un caballo y la resistencia y paso seguro de un asno, que las hacen útiles como animales de carga, particularmente en terrenos agrestes.

En el juego, esta palabra designa al jugador con un personaje creado únicamente para almacenar objetos a lo largo de las misiones.

El Gondoriano: “Llamate a Böhr, que la mula esa es la que trae comida y las cantimploras”

Fuera del juego, es el término que identifica a la persona a la que se le cargan las responsabilidades del grupo o aquella que parece aportar más al colectivo que los demás.

Meistras: “Me cogieron fue de mula ¿no? Traiga la Coca Cola, pida las hamburguesas, qué, ¿se las doy con cucharita también?”

Newbie - {'nju:bi}

Palabra proveniente del inglés que designa a un recién llegado, alguien nuevo en algo.

En el juego, este término se usa para identificar a los novatos o jugadores nuevos. Puede usarse de manera despectiva, para indicar que un jugador presenta las características de un jugador nuevo.

Fadheela: “Bueno, agilicemos este asunto que aquí no hay newbies, pongamonos serios”

Cotidianamente, hace referencia a una persona que es nueva en cualquier actividad.

Fadheela: “Ya te doy el número del cel, espérate que yo soy medio newbie en esto de los celulares inteligentes”

Nerfear

Término proveniente de *Nerf* que significa aminorar, rebajar sus cualidades.

En el juego, se usa esta palabra cuando se considera que algo es demasiado poderoso y está descompensado se “nerfea”, es decir, se rebajan sus cualidades/efectividad.

Meistras: “Pero es que ese mazo tuyo está muy imba, hay que nerfearlo un poquito”

En la cotidianidad, se refiere a una acción en la que se le rebajan las cualidades y/o atributos a algo o a alguien.

Íanck: “Vos fuiste a la peluquería a que te nerfearan, marica te ves rarísimo”

Noob - {nu:b}

Palabra que se usa para referirse con tono despectivo a un novato, se refiere a la idea de que alguien es nuevo en un juego, lo que implica falta de experiencia.

En el juego quiere decir Newbie (novato). No puede ser tomado como sinónimo de este último término, ya que tiene un tono despectivo, no solo se es nuevo en el juego sino que también se es malo. En ocasiones también puede ser usado cuando un jugador actúa de esta manera.

El Gondoriano “Como vas a castear ese hechizo, no seas tan noob y guárdalo para cuando llegamos a las puertas de la ciudad”

Fuera del juego, se refiere a una persona que es mala en alguna actividad en particular o que no encaja en un grupo o situación determinada.

Meistras: "Si hay alguien a quien yo no le vuelvo a comer en mi vida es a Elina, muy chévere, muy bacana y todo pero es de lo noob que hay en la cocina"

Ownear

Proveniente de la palabra *Own*, que significa vencer, dominar, o estar por encima,

En el juego tiene un significado muy preciso: ser derrotado por superioridad.

Kanool: "Bueno, arranquemos esto y que ojalá no nos vuelvan a ownear, porque la vez pasada sí nos fue como a ratas"

En la cotidianidad, el término indica perder en cualquier situación, especialmente porque el otro emitió un argumento o realizó una acción de gran brillantez. Generalmente es una exclamación que realiza una tercera persona, presente en el momento.

Elina: "Yo con mis papás la he cagado mucho y cada vez que peleamos siempre me ownear, también por eso me gustaría vivir sola"

Over

Se desprende de la palabra *Overpower*, que significa someter a alguien por fuerza superior.

En el juego se utiliza para denominar a un jugador muy poderoso o a una acción muy buena.

Fadheela: "...Y nos podemos llevar todas sus provisiones, que jugada tan over, Kanool"

En la vida real, la connotación de la palabra cambia un poco. No se aplica a una persona en sí, sino al resultado de un evento. En otras palabras, hacer referencia a un instante en particular donde se da una acción espectacular que no se extiende en el tiempo. Es por esto que, por ejemplo, un *noob* puede llegar a ser *over*.

Meistras: "Generalmente vos decís mucha bobada, pero ese comentario estuvo muy over"

Overwilmear

El término proviene de la palabra *Overwhelm*, que significa dominar y aplastar.

En el contexto del juego, esta palabra hace referencia a una situación en la que alguien sobrepasa las capacidades de responder de los demás con una acción, una tan grande que bloquea la capacidad de respuesta de los demás jugadores.

El Gondoriano: “El ejército que viene desde la ciudad escondida nos va a overwilmear si no nos devolvemos hasta las murallas del castillo”

En el contexto fuera del juego, hace referencia a derrotar o ser derrotado de manera aplastante.

Kanool: “Ese es el problema de jugar Halo¹⁴ con los coreanos, que siempre lo overwilmean a uno, yo por eso no juego en línea”

Party - {ˈpaɪ.ti}

Término que en inglés denomina a los participantes de un determinado juego organizados en un solo grupo.

En el contexto intra juego, el término hace referencia al grupo con el que se juega, grupo de no jugadores (personajes creados por el *master*) al que un jugador se adhiere dentro de una partida o nombre de la sesión a jugarse.

Fadheela: “Llegó el sacerdote del templo, yo creo que el party ya está completo, vamos a buscar la reliquia”

En el contexto de la vida real, este término es el nombre de un círculo social delimitado. Generalmente se asocia con el lugar donde el grupo social se formó.

¹⁴ Juego de video para la consola X-Box y X-Box 360.

Meistras: “Vengo de donde el party de la ICESI, que están pensando en organizarse una maratón de juegos”

Pro

Se desprende de la palabra en inglés *professional*. En su sentido más estricto, denomina a una persona que desarrolla una actividad para la cual posee habilidades y por la que recibe una remuneración económica.

A nivel del juego, un jugador muy pro es aquel que posee habilidades excepcionales en el juego, ya sea por el nivel de su narrativa o por su habilidad para explotar las capacidades de su personaje. También puede ser usado cuando una acción realizada es sobresaliente.

Meistras: “...Bueno, yo creo que en las puertas de la ciudad terminamos hoy. Y para que vean que soy chévere, anótense 500 puntos más de experiencia, sólo porque Íanck estuvo muy pro con la salvada que les pegó a todos”

Fuera del juego, el término tiene aplicaciones muy amplias. Aplica para personas, acciones y objetos que tienen características superiores.

Elina: “¿Ya te viste Batman? El man que hizo de Bane si es muy pro, me gustó mucho ese personaje”

Reversear

Proveniente del término inglés *Reverse*, que significa ir en contra, ir en la dirección opuesta.

En el contexto del juego, la palabra significa contrarrestar cualquier tipo de ataque, ya sea físico o verbal, con una expresión instantánea y ganadora.

El Gondoriano: “Ah, pues yo me casteo un hechizo de resurrección, ¡tené tu reverseada!”

En el contexto fuera de juego, designa una acción instantánea y en muchas ocasiones inconsciente, en la que una persona con una acción o con un argumento contrarresta las acciones de otro.

Meistras: “(exclamación después de un intento de golpe con el pie) No, reverseado, la avisaste mucho”

Tamear

Palabra que se origina a partir de *Tame*, que en inglés significa domesticar.

En el contexto del juego, el término quiere decir domar, domesticar, refiriéndose a mascotas, monturas, etc.

Fadheela: “Si nos encontramos un camello, mirá a ver si podés tamarlo que esa sería una buena manera de llevar más agua”

En el contexto fuera de juego, tiene un significado parecido al usado dentro del mismo, pero se refiere más a la dominación, ya sea de una actividad o de una persona.

Meistras: “Desde que estrelló el carro, en la casa lo tienen tameado y lo pusieron a andar en Mío”

Tanque

Esta palabra define un vehículo bélico blindado, equipado con artillería y otro tipo de armamento y montado sobre orugas.

En el contexto del juego, el término se emplea para designar un jugador que tiene un personaje especializado en la lucha cuerpo a cuerpo y en recibir el daño

Íanck: “Pongamos a Böhr en frente, que él es el tanque que aguanta todo el daño”

Fuera del juego, la palabra se usa para denominar a la persona que se ofrece a recibir el daño o a manejar situaciones complicadas para beneficiar a sus amigos.

Elina: “Pues eso sí tenés que agradecérselo a tu hermano Íanck, él fue el que se tanqueó la cantaleta de tu mamá”

10.2 Procedimientos formales

A continuación se describirán los casos de creación léxica en los que se emplean procedimientos formales. En este nivel, hay dos fenómenos presentes que comprenden la mayor parte del corpus. A continuación se muestran los respectivos casos de cada uno.

10.2.1 Derivación

Este es un recurso de creación léxica usado ampliamente para la construcción de nuevas palabras. En la información recolectada en esta investigación, el proceso se da a través de la sufijación, hay una raíz inglesa a la que se le agrega un sufijo para traerla al español. En este corpus hay un sustantivo, adjetivos y verbos.

Sufijación			
Sustantivo (Raíz inglesa) + afijo)	Adjetivos (Raíz inglesa) + afijo)	Verbos (Raíz inglesa) + afijo	
-o • Buffo	-er • Lamer • Chiter	-ear • Castear • Charmear • Gankear • Grindear • Nerfear • Ownear • Buffear	-ar • Fidiar • Overwilmear • Reversear • Tamear

Tabla 2: Casos de sufijación

10.2.2 Sigla y apócope

Este tipo de recurso de creación léxica es de uso común. A través de él, frases, palabras y nombres muy largos se acortan, haciendo más fácil su inclusión y uso en el lenguaje cotidiano. Un ejemplo próximo sería el del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, al que se le conoce simplemente como ICBF. En el corpus analizado se encontraron los siguientes casos.

Sigla	Apócope
• GG – Good Game (<i>Buen juego</i>)	• Imba – Imbalanced (<i>Desvalanceado</i>) • Micro – Micromanagement (<i>microgestión</i>) • Over – Overpower (<i>superar, dominar</i>) • Pro – Professional (Profesional)

Tabla 3: Casos de sigla y apócope.

10.3 Procedimientos semánticos

Finalmente, se mostraran los hallazgos a nivel semántico. En general, son más variados los procesos que se presentan, como se podrá observar a continuación.

10.3.1 Perífrasis

Es un fenómeno en el que una unidad verbal es constituida por un verbo en forma personal y otro en forma no personal. Se da en expresiones como “Va a llover” y es de uso común en la lengua española. A continuación están los casos presentes en el corpus.

Perífrasis	
<i>De tipo verbal</i>	<i>De tipo modal</i>
• Dar manejo	• Instant cast

Tabla 4: Casos de perífrasis.

10.3.2 Xenismos

Son un tipo de extranjerismo y hacen referencia a palabras que se toman de otra lengua y conservan tanto sus características semánticas como fonéticas. Tenemos por ejemplo la palabra *lobby*; que designa al área de recepción y espera de un hotel, término que ya hace parte del uso cotidiano de español. En el corpus se encontraron los siguientes ejemplos.

Xenismos	
• Cheat	(Trampa)
• Mob	(Monstruo)
• Newbie	(Novato)
• Noob	(Novato y Malo para jugar)
• Party	(Fiesta, grupo)

Tabla 5: Casos de xenismo

10.3.3 Metáfora

Entre los recursos de resemantización, éste es muy popular, ya que apela a la relación entre dos elementos, que es como las personas generalmente descifran el mundo y construyen memorias y significados. A nivel de la creación léxica, se emplea generalmente para crear apodos, comparando personas con objetos o animales. Las encontradas en el corpus obedecen a casos en los que la analogía se da por rasgos parciales. A continuación se explicarán las cuatro metáforas halladas de una manera más detallada:

Arropar

Para este caso particular, la metáfora compara una acción material con una acción inmaterial. La acción de arropar denota cubrir con un manto a algo o a alguien, pasado este significado a la connotación metafórica el significado es el mismo, pero la acción es inmaterial, ya que lo que implica estar “arropado”, tanto en como fuera del juego, es verse en problemas de tal dificultad, que de ellos no se pueda salir fácilmente. En este sentido, esta aserción de “arropar” podría tomarse como sinónimo de la frase “verse envuelto en problemas”.

Manco

Esta metáfora también va de lo material a lo inmaterial. Se piensa que una persona que carezca de una de sus extremidades superiores tendría dificultades para maniobrar elementos en general y esto se traduciría en una inhabilidad para realizar ciertas tareas. Es ese precisamente el punto de comparación, en este corpus se denomina manco a quien demuestra una inhabilidad para llevar a cabo una acción, sea dentro o fuera del juego.

Mula

Este caso se da por la comparación de un personaje del juego o una persona con este animal, pero más específicamente, por su función. Como es bien sabido, las mulas son animales de carga que se emplean en el campo para transportar alimento, abono, etc. Esta función se transporta al personaje denominado con este término, dado que su *función* es la de transportar armamento, provisiones, entre otros. Respecto a su uso en la vida real, el sentido es más figurativo, puesto que la función de carga se ve representada en responsabilidades que probablemente otros no quieran asumir. Como se observa, para esta palabra la metáfora tiene dos niveles: uno literal en el contexto del juego y uno figurativo en el uso para la vida real.

Tanque

En este caso, la comparación también se realiza por la función. Un tanque es una pieza bélica de gran poderío y tamaño, capaz de resistir el ataque del enemigo mientras que sus aliados atacan o se reagrupan. En el espacio del juego, la comparación se realiza con el personaje que está diseñado para cumplir la misma

misión. En la cotidianidad, se designa con este término a la persona que está dispuesta a tomar el daño (un regaño de un padre, el no ingerir alcohol para después soportar a sus amigos ebrios, etc.) que pueda generar una persona o una situación en busca del beneficio de otros.

Es de notar cómo los casos que se observaron anteriormente dan cuenta de la variedad de procesos de creación léxica presentes en la comunidad de juego de rol que fue objeto de esta investigación. Los elementos utilizados por los jugadores evidenciaron no sólo su creatividad, también las herramientas que implementaron para nombrar personas o situaciones las cuales sintieron que merecían una denominación más precisa.

11. CONCLUSIONES

Después de finalizar el análisis del fenómeno de creación léxica en este grupo de jugadores de rol, hay ciertas conclusiones que quedan de este proceso.

Primero, se evidenció que el proceso de creación léxica se presenta en este grupo de jugadores de rol debido a la alta interacción que el juego demanda con los libros y en particular, con textos en inglés. Para poder elaborar un personaje de una partida de rol, los jugadores deben tener en cuenta características como el ambiente de juego sea este futurista, mítico, del pasado, entre otros; el tipo de personaje, ya que no es lo mismo ser un sacerdote a ser un mago, un elfo a un paladín; el tipo de aventura a jugar, la orientación de su personaje, que puede ser la fuerza, la inteligencia, la pericia, etc. Todos estos elementos vienen descritos en lo que se conocen como manuales de juego, que deben ser leídos antes de empezar la partida. Es el contacto con estos textos en inglés una de las razones por las que se presenta el fenómeno de creación léxica en este grupo.

De los elementos encontrados en la caracterización del grupo, saltó a la vista su nivel de dominio del español. Se investigó a un grupo de profesionales que poseen un dominio superior de este idioma, dominio que demostraron en la construcción de sus partidas. Es de resaltar además que no es tanta la diferencia de edades, lo que supone que los miembros del grupo estuvieran pasando por momentos similares en sus vidas personales, causando probablemente más unión en el grupo, si se considera lo difícil que es para ellos en ocasiones reunir las condiciones necesarias para tener una buena sesión de juego.

Finalmente, en cuanto al análisis y clasificación del corpus, la metáfora queda relegada a acciones muy específicas e incluso a arraigos culturales del español, como en el caso de *mula*. Los casos de xenismo tienen algo en común: son palabras fáciles de pronunciar, lo que se cree colaboró con que se conservaran tal y como provenían del idioma inglés. Se notó también una tendencia de los jugadores a convertir en verbos o “españolizar” los términos que toman prestados del inglés, proceso que generalmente se da tomando verbos del inglés y utilizándolos como tales en español.

Si bien se obtuvieron respuestas a los interrogantes planteados, surgieron elementos que llamaron la atención a lo largo de la investigación, los cuales serán descritos a continuación.

Primero, salta a la vista el papel que juega la lengua inglesa en los juegos de rol. La presencia de este idioma es inminente y muy fuerte, tanto así que no es posible que se diera solo por causa de la interacción de los jugadores con otro tipo de juegos de rol. Al indagar un poco más al respecto, se conoció una historia que explica el fenómeno: cuando los juegos empezaron a ganar popularidad en la ciudad, eran varios los interesados en conseguir los manuales de juego para poder practicarlo. El problema es que la consecución de este material era supremamente difícil y generalmente, éste sólo llegaba en inglés. A un jugador se le cedía un manual por tiempo limitado para que lo aprovechara lo más que pudiera, esto sin importar que el manual estaba en una lengua que el jugador no comprendía. Al parecer, el diccionario se convirtió en el arma aliada para poder descifrar la información

contenida en los libros. Muchos jugadores de aquella época, en conversaciones informales, afirmaron haber aprendido, al menos, a leer en inglés gracias a esa experiencia. Este contacto rudimentario puede ser la explicación a la fuerte presencia del idioma en aquellos grupos de jugadores que empezaron a jugar en esa época.

Segundo, a nivel personal, se esperaba encontrar un mayor número de casos de creación léxica. Al no ser así, se intentó buscar una explicación. Hablando con un jugador ajeno al grupo investigado, también veterano en el juego, se descubrió que la clave está en la lectura, o mejor dicho, en la falta de esta. Cuando se decide crear una partida de juego, no se trata solamente de armar un tablero y de tirar los dados, para jugar se debe estructurar de manera detallada el personaje, sus rasgos físicos, su pasado, su árbol genealógico incluso. Para llevar a cabo esta tarea, los diferentes ambientes cuentan con libros donde describen las diferentes poblaciones, familias, armamentos, entre otros, presentes en ese ambiente, lectura que los jugadores de antaño realizaban sin mayores miramientos y que hacía parte de la experiencia del juego. Esto sin mencionar que la gran mayoría eran lectores ávidos, principalmente de literatura fantástica, lo que enriquecía no solo la creación de su personaje sino el desarrollo de la partida como tal.

Se cree que la nueva generación de jugadores al tener acceso a la información de manera digital ha elegido por buscar de manera puntual los elementos que necesitan, dejando de lado la riqueza gráfica de los textos, cuyas ilustraciones sirven en gran medida para alimentar la imaginación de los jugadores, elemento vital de los juegos de rol. A esto se le suma que sus hábitos de lectura no son muy buenos, lo

que ayuda al detrimento de la riqueza narrativa de las partidas. Esta posibilidad se compartió con el grupo de jugadores analizado, quienes estuvieron de acuerdo con ella.

Finalmente, de acuerdo con las conversaciones sostenidas con diversos jugadores de rol de antaño, hay dos factores que influyen en los procesos de creación léxica, que se cree tuvieron su punto de encuentro en el año 2003 y que desde entonces han ido en direcciones opuestas: la popularidad del juego versus la accesibilidad a la información. Mientras que en sus inicios en la ciudad, en el año 1998, los juegos de rol era incluso más desconocidos que en la actualidad, los pocos que lo practicaban debían buscar de manera exhaustiva tanto jugadores para armar una partida como los manuales para poder crearla. Esta información se conseguía sólo en inglés y se tenían a disposición pocos manuales de juego. Con el paso de los años, los jugadores con más medios económicos fueron adquiriendo más libros y permitían que otros jugadores los fotocopiaran para que hicieran un estudio más minucioso de ellos y lo pudieran compartir después con otros interesados en jugar. Es en el 2003 aproximadamente, cuando estas dos variables se encuentran: el juego es lo suficientemente popular para tener una buena cantidad de adeptos y que varios grupos de juegos se conformen y la información es lo suficientemente accesible como para que las reglas y características del juego puedan ser entendidas completamente, resultando así en partidas de alta calidad narrativa.

Lamentablemente, estas variables no permanecieron juntas. La accesibilidad de la información mejoró gracias al internet, mientras que los interesados en jugar rol fue

descendiendo. Ahora que el juego es menos popular, la información se encuentra en versión digital y en español, a disposición de quien quiera acceder a ella, pero es bien sabido que descargar los manuales de juego no se traduce en la intencionalidad de leerlos completos.

Es claro que estos elementos han servido para responder a muchas preguntas, pero también han formulado otras. Se espera poder continuar indagando, no sólo sobre creación léxica sino sobre los diversos niveles de análisis de la narrativa en los juegos de rol en futuras investigaciones.

12. BIBLIOGRAFÍA

- ALCARAZ, E. MARTÍNEZ, M. (1997) *Diccionario de lingüística moderna. España: Editorial Ariel S.A.*
- ALVAR, M. (2005) *El neologismo. Concepto, formación y aceptabilidad. España: Universidad complutense de Madrid.*
- ARROYO, H., & HERNANDEZ, A. (2004). *Creación léxica de jóvenes habitantes del barrio San Marino de Cali.* Tesis de pregrado. Cali: Universidad del Valle.
- CABRERA, M. (2003). El léxico Juvenil de la clase media-alta santiaguina. *En: Onómazein*, Vol. 8. pp. 275 - 300.
- CAICEDO, M. (1991). *Introducción a la Sociolingüística.* Cali: Universidad del Valle.
- CARRISCONDO, F. (2006). *Creatividad léxica-semántica y diccionario: cinco estudios.* Santiago de Compostella: Universidad Santiago de Compostella.
- CASTAÑEDA, L. (2005). El parlache: Resultados de una investigación lexicográfica. *Forma y función.* Vol. 18. pp.74 - 101.
- CENTRO VIRTUAL CERVANTES. (2012). Definición de *Variedad Lingüística*. Recuperado el 24 de mayo de 2012. http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/variedadlinguistica.htm
- DÍAZ, A. (2008). El verbo como creador de mundos: el uso del presente y la macroestructura de la interacción. *Revista Lenguaje* Vol. 36, no. 1. pp. 61-86.
- DÍAZ, E. (2009). *Prácticas comunicativas e identidad en el aula desde el análisis del discurso.* Disertación doctoral. Santiago de Compostela: Servicio de publicaciones e intercambio científico, Universidad Santiago de Compostela .

- DUBOIS, J. GIACOMO, M. ET AL (1998). *Diccionario de Lingüística*. España: Alianza Editorial.
- FORERO, W. (2010). *Estrategias de formación léxica de los raperos cortijeños*. Tesis de pregrado. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- GÓMEZ, J. (2005) *Cuadernos de lengua española: la inmigración léxica*. España: Arco libros.
- GIMENO, F. (1990). *Dialectología y Sociolingüística del español*. Alicante: Universidad de Alicante.
- GUBER, R. (2001). *La Etnografía: Método, campo y reflexividad*. Bogotá: Norma.
- GYGAX, G., & ARNESON, D. (1974). *Dungeons and Dragons (1st Edition)*. Estados Unidos: TSR. Inc.
- HATCH, R., & GRABOWSKI, G. (2001). *Exalted*. Estados Unidos: White Wolf Publishing.
- HITCHENS, M., & DRATCHENS, A. (2008). The Many Faces of Role-Playing Games. *En: The International Journal of Role-Playing*, Vol. 1. pp: 3 - 21.
- LABOV, W. (2007). Sociolingüística: Una entrevista con William Labov. *En: ReVEL*. Vol 5. Num. 9, pp. 1-3.
- MOLINA, A. (2008). *Análisis del léxico utilizado por los integrantes de la barra "Barón Rojo Sur" durante sus actividades como barristas en los partidos de fútbol de su equipo América de Cali*. Tesis de pregrado. Cali: Universidad del Valle.
- MORENO, F. (2009). *Principios de Sociolingüística y Sociología del lenguaje*. España: Ariel Letras.
- PINEDA, R. (1987). El método etnográfico, un estudio cualitativo de investigación social. *En: Texto y contexto*. Vol. 11. pp. 97 – 108.

- RODRÍGUEZ, F. (2009). *Creación léxica de jóvenes habitantes de estrato 1 del barrio Lleras de Buenaventura*. Tesis de pregrado. Cali: Universidad del Valle.
- SANDOVAL, C. (2012) *Juegos de Rol: Un estudio exploratorio*. Tesis de pregrado. Cali: Universidad del Valle
- SÁNCHEZ, V., & RAMÍREZ, N. (2008). Aspectos morfológicos y cambios de forma en la creación léxica de la jerga estudiantil de la sede Guanacaste de la Universidad de Costa Rica. *En: Káñina, revista de artes y letras*. Vol. 32. No. 2. pp. 93 - 100.
- SANTAMARÍA, I. (2007). *El argot y la lenguas*. España: Liceus.
- SILVA-CORVALÁN, C. (2001). *Sociolingüística y pragmática del español*. Washington: Gerogetown University Press.
- VEDERBER, R., & VEDERBER, K. (2009). *Comunícate*. Estados Unidos: Cencage .
- YUNI, J., & URBANO, C. (2006). *Mapas y herramientas para conocer la escuela: Investigación etnográfica e investigación acción*. Córdoba: Editorial Brujas.