

Neologismos léxicos de videojuegos

Vólkhina Galina¹, Solorio Rodríguez Diego², Flores Salgado Luis Mauricio³, Pérez Chiquito Roberto Lael⁴, Yáñez Ducoing Ricardo⁵

¹⁻⁵ Licenciatura en Letras Españolas, División de Ciencias Sociales y Humanidades, Campus Gto.

adriskra@ugto.mx¹, d.soloriorodriguez@ugto.mx², lm.floressalgado@ugto.mx³, rl.perezchiquito@ugto.mx⁴, r.yanezducoing@ugto.mx⁵

Resumen

Este artículo presenta los resultados de investigación sobre los neologismos denominativos creados por préstamos, pertenecientes al lenguaje propio del ámbito de videojuegos, una actividad humana que se convirtió hoy en día en una industria de entretenimiento por la dimensión de la población inmersa en ella. Se estudiaron 15 términos de la jerga de videojuegos, los más usados en la interacción lúdica, aunque todavía no registrados en la lexicografía española. Se describieron y analizaron en su aspecto formal y semántico, con la finalidad de dar cuenta, en primer lugar, de la existencia de estas voces, luego de sus características y, sobre todo, de su uso que trasciende los límites del argot específico al uso general.

Palabras clave: videojuegos, neologismos, neología denominativa, préstamo

Introducción

Algo sorprendente de los últimos años ha sido el auge de los videojuegos y su comunidad en línea, lo que ha provocado la aparición de muchas palabras nuevas (neologismos) para transmitir lo que sucede en la pantalla, o para coordinar las acciones de los jugadores del mismo equipo: “Focusea al suport”, “Ultéame”, “Farnea más”.

Esto es aún más notable con el crecimiento de todas las comunidades de *gaming* en el mundo. Para entender la magnitud de este fenómeno, hoy en día hay 2.700 millones de jugadores en todo el mundo en la industria de los videojuegos¹. En el mundo de habla hispana, si tomamos solo los datos relacionados con el videojuego *League of Legends*, el más popular a partir de 2020 (con 180 millones de usuarios activos²), las estadísticas arrojan nada más y nada menos 6,798,119 cuentas de los servidores de Latinoamérica del Norte, mientras que en Latinoamérica del Sur están registradas 6,052,414 de ellas³, lo que en total supone el 22.5% del total de *gamers* de este videojuego, sin considerar todavía los datos sobre los jugadores españoles, ya que forman parte de la estadística general en el servidor de Europa occidental, de la que es difícil extraer datos por país. El número de usuarios de la producción lúdica puede variar debido a que un individuo puede tener más de una cuenta. Con todo esto, el videojuego ya ha evolucionado de una mera actividad lúdica a una industria con un servicio constante que promociona muchas ofertas con tal de mejorar el juego o experiencias. No es el juego en sí los que más se vende, sino su contenido, que requiere una constante innovación para que más personas sigan consumiendo este producto de entretenimiento.

En definitiva, los videojuegos han llegado para quedarse, ya es hora de comprenderlos y estudiarlos en todos los campos del conocimiento, desde sus cercanías más obvias, como la informática y computación, hasta el diseño de arte, los usos literarios, estéticos y políticos, o como en nuestro caso, con enfoque lingüístico.

Objeto de estudio y objetivos

Este trabajo de investigación se interesa por las palabras nuevas que se crearon en el contexto de videojuego. Se eligieron quince términos de la jerga de videojuegos, los más usados en la interacción lúdica. Se describieron y analizaron en sus aspectos formal y semántico, con la finalidad de dar cuenta, en primer lugar,

¹ Estadísticas del mercado de los juegos 2020/2021 en <https://ciberninjas.com/juego-stats-2021/> (recuperado el 23 de julio de 2022).

² Estadísticas del mercado de los juegos 2020/2021 en <https://ciberninjas.com/juego-stats-2021/> (recuperado el 23 de julio de 2022).

³ Página web MGG <https://www.millennium.gg/noticias/37261.html> (recuperado el 23 de julio de 2022).

de la existencia de estas voces, luego de sus características y, sobre todo, de su uso que trasciende los límites del argot específico al uso general.

Neología denominativa en los videojuegos

Con el avance técnico y científico en todas las ramas del conocimiento surge la necesidad de llamarlo cuando no se cuenta con un nombre para ello, por lo que se recurre a la invención lingüística, de la cual se ocupa la neología, estudio de los procesos de creación de nuevas palabras.

En el ámbito científico, se suele clasificar la neología tomando en cuenta distintos criterios: modo de creación neológica, ámbito de uso, función comunicativa o finalidad de la nueva creación, etc. Tomando este último criterio como punto de partida, la neología puede ser de dos tipos: la neología denominativa (o referencial) y la neología estilística (o expresiva). A diferencia de la función estilística o expresiva que consiste en añadir al significado denotativo (referencial, conceptual) matices o connotaciones nuevas de la realidad ya designada, la función denominativa consiste en designar un objeto o concepto nuevo, que anteriormente no contaba con un nombre. En ese tenor, se trata de unidades necesarias (aún más, imprescindibles, pues el referente nuevo debe ser nombrado para poder aludir a él en la comunicación de una manera más unívoca posible), eficaces, aceptables dentro de un código lingüístico, que suelen estar presididas por el principio de analogía. (Llopart-Saumell, Freixa, 2014)

Entonces, los neologismos de videojuegos aquí estudiados son denominativos, dado que su finalidad es dar nombres a las acciones, personajes, experiencias propias de una actividad específica que, independientemente de nuestra actitud, valoración o juicio subjetivo sobre ellos (neología estilística), deben contar con una denominación para ser referidos por los hablantes de una comunidad lingüística.

Una de las características distintivas que existe entre la neología denominativa y la neología estilística, reportada por algunos investigadores, es el hecho de tener o no el registro lexicográfico. Se presupone que, como la neología denominativa depende del código lingüístico, los neologismos de este tipo deberían estar documentados en los diccionarios académicos debido a la elevada frecuencia de uso, pero no así las creaciones neológicas estilísticas, ya que su duración de "vida" es efímera y son dependientes de las circunstancias del contexto concreto de comunicación. Es importante aclarar que por el momento ninguno de los neologismos aquí estudiados cuenta con el registro lexicográfico, a pesar de ser denominativos, con todo lo que de esto derive. Es que el proceso de innovación léxica es tan vertiginoso hoy en día, debido a los avances tecnológicos y científicos en lo que a la comunicación se refiere, que no se alcanza a seguir el paso de todos los cambios.

Las palabras de este estudio, además de ser neologismos denominativos, son préstamos, según el modo de creación, otro criterio tipológico. Sin adentrarse en el tema de los grados de adaptación de las voces extranjeras, este trabajo se basa en la clasificación de Cabré Castellví propuesta en "La clasificación de neologismos: una tarea compleja" (2006), donde ella distingue solamente entre préstamo no adaptado y préstamo adaptado, basando esta distinción en la adaptación exclusivamente ortográfica. Se decidió ampliar el criterio incluyendo la adaptación morfológica y la adaptación fonética. De acuerdo con Suárez (2011), un préstamo no adaptado son aquellas palabras extranjeras que no se adecuan a la morfología ni a la fonología de la lengua receptora, mientras que los préstamos adaptados son las palabras que se han amoldado a las reglas del sistema en el cual son adoptadas.

Metodología

Se estudian quince palabras más usadas o más comunes en la comunicación que se da entre los jugadores, palabras acordadas por los jugadores independientemente de su origen geográfico, y pueden ser entendidas tanto por un jugador coreano como por uno mexicano. Cabe señalar que las palabras que se estudian aquí se emplean en mayor número de los videojuegos, sin importar el género o la naturaleza del juego⁴, se podría

⁴ Tipos de los géneros de juegos: de simulación de la vida humana; de acción, así llamados *FPS* (del ingl. *first-person shooter*); de aventura, conocidos como *RPG* (del ingl. *role-playing game*) o *CRPG* (*computer role-playing game*); de rol o *juego de rol* (*JDR*), por

decir que son de uso general. Estas palabras son: *buff*, *buffear*, *combear*, *combo*, *farmear*, *fatality*, *fedear* (*feedear*, *fedear*), *feeder* (*fedear*), *nerfear*, *noob*, *pro*, *suportear* (*supportear*), *tryhard*, *ultear*, *ulti*.

Al consultar la bibliografía sobre el tema de estudio, se notó que este es un área de conocimiento poco explorada por los científicos, es difícil en este momento encontrar artículos arbitrados o de revistas indexadas, monografías, tesis, etc. sobre el léxico objeto de este estudio, es decir, productos científicos que cumplan con estrictos requisitos del mundo académico. Debido a que este léxico es vertiginosamente cambiante, para efectos de este estudio, se sirvió de sitios web o prensa digital donde están divulgados compendios y antologías de palabras de juegos *on-line* o de videojugadores (por ej., *pecero*, en referencia a alguien quien juega en su computadora; *consolero*, a alguien de consolas, otr.). Los proveedores de dicha información pueden ser de índole variada –periodistas, comunicólogos, ingenieros informáticos, etc.–, pero sin duda lo que los une es la afición al juego. Para la búsqueda de uso fuera del contexto de los videojuegos, se recurrió a diversos foros y redes sociales en línea, tales como Twitter, Facebook, Twitch.

En la presente investigación se ha cumplido cabalmente con los requisitos éticos. Como se ha mencionado anteriormente, el corpus de este estudio se conformó del uso de los neologismos propios del lenguaje de videojuegos por sus aficionados. Las evidencias de este uso fueron recabadas de las fuentes anteriormente mencionadas. Como se trata de las cuentas personales, estas se mencionan codificadas con la letra C de “colaborador” y con el número del mismo (por ejemplo: C25 en representación de la cuenta @1234gut_absd), a fin de preservar en anonimato su identidad. La numeración de los colaboradores sigue el orden de aparición, además de recalcar el número de colaboradores, 45 en total de los cuales 44 son los usuarios de las redes sociales (Twitter) y uno es *streamer* (Twitch).

Análisis de aspecto formal de neologismos y resultados

Para empezar, se analizaron las características formales de las palabras estudiadas: al tratarse de los términos extranjeros, se señala la lengua de origen, la base léxica de cada préstamo, as categorías gramaticales de los neologismos, así como los procesos de adaptación que experimentaron las palabras en su paso al lenguaje de los jugadores de habla hispana. En caso de adaptación fonética, se emplea la transcripción amplia, simplificada, a fin de no distraer la atención del lector a los símbolos gráficos no relevantes. Los resultados del análisis se reúnen en la Tabla 1.

computadora/ordenador; de estrategia, MOBAS (del ingl. *Multiplayer Online Battle Arena*); videojuegos multijugador de arena de batalla en línea.

Tabla 1. Aspecto formal

Préstamo	Categoría gramatical en español	Lengua de origen, base léxica y categoría gramatical	Adaptación fonética, morfológica y ortográfica al español
<i>buff</i>	s y adj	Ingl. <i>buff</i> [bʌf] s, adj, v	[buf]
<i>buffear</i>	v	Véase <i>buff</i> v	[bufeár] Sufijación verbal –ear: <i>buff</i> > <i>buffear</i>
<i>combear</i>	v	Véase <i>combo</i> . s	[kombeár] Sufijación verbal denominativa –ear: <i>combo</i> > <i>combear</i>
<i>combo</i>	s	Ingl. <i>combo</i> [ˈkɒm.bəʊ] acortamiento de <i>combination</i> 'combinación' (DLE en línea https://dle.rae.es/combo?m=form) s	[kómbo]
<i>farmear</i>	v	Ingl. <i>farm</i> [fɑ:m] v, s	[farmeár] Sufijación verbal –ear: <i>farm</i> > <i>farmear</i>
<i>fatality</i>	s	Ingl. <i>fatality</i> [fəˈtæl.ə.ti] s	[fatáliti] o como en ingl. [fəˈtæl.ə.ti]
<i>fedear</i> <i>feedear</i> <i>fedear</i>	v	Ingl. <i>feed</i> [fi:d] v	[fedeár] Sufijación verbal –ear: <i>feed</i> > <i>fedear</i> , <i>feedear</i> o <i>fedear</i> Las variaciones ortográficas muestran una falta de convención.
<i>feeder</i> <i>fedear</i>	s y adj	Ingl. <i>feeder</i> [ˈfi:.dɛr] s, adj	[fíder], donde /r/ se pronuncia como en inglés con la lengua retrofleja sin vibración. Las variaciones ortográficas muestran una falta de convención.
<i>nerfear</i>	v	Ingl. <i>nerf</i> [nɜ:f] s, v	[nerfeár] Sufijación verbal –ear: <i>nerf</i> > <i>nerfear</i>
<i>noob</i>	s y adj	Ingl. <i>noob</i> [nu:b] s	[nub] o [nup] o [nuḅ]
<i>pro</i>	adj y s	Ingl. <i>professional</i> [prɒʃjənəl] adj, s	[pro] Acortamiento (apócope): <i>pro(fessional)</i> > <i>pro</i>
<i>suportear</i> <i>supportear</i>	v	Ingl. <i>support</i> [səˈpɔ:t] v	[suporteár] Sufijación verbal –ear: <i>support</i> > <i>suportear</i> o <i>supportear</i>
<i>tryhard</i>	s y adj	Tiene su origen en los videojuegos. Ingl. <i>tryhard</i> [ˈtraɪ.hɑ:rd] s, adj	[tráixard] o [tráixart] Composición: <i>try</i> + <i>hard</i>
<i>ultear</i>	v	Ingl. <i>ultimate</i> [ˈʌl.tɪ.mət] adj	[ulteár] Adaptación por: 1) acortamiento (apócope) de <i>ultimate</i> : <i>ulti(mate)</i> > <i>ulti</i> , 2) sobre esta base, sufijación verbal denominativa –ear: <i>ulti</i> > <i>ultear</i>
<i>ulti</i>	s	Tiene su origen en los videojuegos. Véase <i>ultimate</i> .	[últi] Acortamiento (apócope): <i>ultimate</i> > <i>ulti</i>

Fuente: elaboración propia.

Origen

Todos los vocablos estudiados se originan en la lengua inglesa, a pesar de que varios videojuegos son creados por la gente de todo el mundo. Esto se explica por el hecho de que los países angloparlantes han lidiado por mucho tiempo (quizá, solo acompañados por Japón) en creación, diseño e innovación de los videojuegos; en consecuencia, el inglés se hizo la lengua madre de tantos términos creados o adaptados. Generalmente, si existen los términos prestados de otras lenguas distintas a la inglesa, de todos modos, terminan adaptándose a esta en forma de un calco.

Categoría gramatical

La categoría gramatical de los 15 neologismos estudiados se distribuye de la siguiente manera: verbos – 7, sustantivos – 3, sustantivos y adjetivos – 5.

Adaptación al español

Es consabido que los préstamos se adaptan de acuerdo al código lingüístico de la lengua receptora.

En lo fonético, el proceso de adaptación de las voces extranjeras siguió el patrón de la pronunciación española. No obstante, se observaron algunas situaciones no comunes a las normas articulatorias de la lengua receptora. Así, en la voz *feeder* [fíder] la /r/ conserva su pronunciación inglesa que se caracteriza por la lengua retrofleja y la ausencia de vibración, a diferencia del español donde es vibrante. Otra situación irregular se vincula a las combinaciones consonánticas que no son propias en la posición final de la palabra española. Tal es el caso de dos vocablos, que en este punto no se adaptaron al español: *feede[rs]*, cuando se usa en plural, y *tryha[rd]* o *tryha[rt]*. Lo más esperado sería limitarse a la articulación de una sola consonante, la regular en esta posición, o sea, la [r]. Además de las combinaciones consonánticas, la palabra española rechaza en la posición final el archifonema labial /B/, por lo que en la articulación de la voz *noob* se producen las variaciones fonéticas de la consonante final: [nub], [nup] o [nuβ]. En lo que se refiere a todos los demás sonidos, los préstamos estudiados se adaptaron a los hábitos pronunciativos del español.

En lo morfológico, del corpus de palabras estudiadas, 10 préstamos resultaron adaptados (66.7%) y 5 (33.3%) no adaptados.

Préstamos adaptados. Todas las formaciones verbales se crearon por medio del sufijo *-ear*, que es un sufijo por excelencia para adaptar los verbos ingleses al español (como en *chatear*, *escanear*, *stalkear*, *twittear*, etc.). De bases léxicas verbales resultan los verbos: *buffear*, *farmear*, *fedeeear*, *nerfeear*, *supportear*. De bases nominales: *combear*. Otro verbo, *ultear*, pasó por dos etapas de adaptación: por el acortamiento de la palabra base (apócope) y por la sufijación verbal (Tabla 1, *ultear*), la palabra apocopada es un adjetivo inglés, sin embargo, el verbo *ultear* se considera denominativa, porque su base es un sustantivo *ulti*, apócope del adjetivo *ultimate*: *ulti(mate) > ulti > ultear*. Si no fuera así, entonces el verbo resultante tendría la forma *ultimatear* y no *ultear*. Otros procesos de adaptación de los préstamos atañen a las formaciones no verbales por: apócope (*pro*, *ulti*) y composición (*tryhard*). Préstamos no adaptados. Todos son de categorías no verbales: *buff*, *combo*, *fatality*, *feeder*, *noob*, porque mantienen la misma forma que en la lengua de origen el inglés.

Algunas palabras son productivas, tal es el caso de las palabras *buff*, *combo* y *fedeeear*, cada una derivó una forma: *buffear*, *combear* y *fedeeear*.

En cuanto a la ortografía, hay que recordar que la ortografía guarda una estrecha relación con la pronunciación, aunque no se deben confundir letras y sonidos. En cualquier caso, el español se caracteriza por una mayor correspondencia entre lo escrito y lo pronunciado que el inglés. Una gran parte de los préstamos del corpus no están adaptados, porque no requieren ajustes gráficos ya que no presentan ninguna situación ajena a la escritura española. La otra mitad que tiene desajustes, paradójicamente, conserva la ortografía original, lo que es contrario al supuesto de que la adaptación gráfica, así como la fonética y la morfológica, deben seguir las pautas propias de la lengua receptora. Así, se presentaron los casos de: a) duplicación vocálica irregular dentro de la misma palabra, dando como resultados pares de palabras con la escritura inestable: *fedeeear* / *feedeeear* y *feeder* / *fedeeer*; b) geminación consonántica, ajena a la lengua española (con la excepción de *-nn-* en la frontera morfológica como en *innato*, *innegable*, o como en *perenne*, de origen latín): *supportear*, *buff* y su derivado *buffear*. En este último caso, es posible que se haya conservado la ortografía original para diferenciar los neologismos verbales de videojuegos de los verbos existentes en español: *bufear* (con una sola *f*), como derivado denominativa de *bufo* que le infiere otro significado.

Análisis semántico de neologismos de videojuegos

En la Tabla 2 están concentrados los datos sobre la semántica de las palabras estudiadas: el significado original del préstamo, el significado que tiene el término dentro del videojuego y, por último, el significado con el que está usado el vocablo fuera del contexto del videojuego, es decir, en ámbitos de la actividad humana distintos. Esto, con el propósito de divulgar el conocimiento sobre los significados de los términos de uso específico y mostrar su capacidad de trascender hacia el lenguaje de uso común, enriqueciéndolo con significados nuevos y/o renovados.

Para demostrar los usos reales de estas voces, se buscaron los ejemplos en las fuentes mencionadas arriba. En las evidencias se conserva la ortografía original de los informantes.

Tabla 2. Semántica de los neologismos

Neologismo	Significado original	Uso y significado en el videojuego	Uso y significado fuera del videojuego
<i>buff</i>	1. Fan, aficionado/a. 2. Aficionado/a, sano/a. 3. Pulir algo para que brille. (CD) ⁵	Atributo que mejora alguna de las características de un personaje o enemigo, generalmente de manera temporal. (DVE) ⁶ "Me gusta el buff que le hicieron a la <i>clasic</i> " (TW @Charcross_, 15/07/2022)	"El no tiene el <i>Saitama buff</i> " (TW @coky19833975, 14/07/2022) Se mantiene el significado del videojuego, de atributo de un personaje que mejora sus características.
<i>buffear</i>	Pulir algo para que brille. (CD)	1. Mejorar o aumentar el nivel a un personaje en un videojuego. 2. Cambiar las reglas de un juego de modo que se incremente el atractivo o efectividad de un elemento en particular. (https://aleph.org.mx/que-significa-buffear-a-alguien) "23- Ahora sí, llego el momento BUFFEAR A ITTO!! (Eso sí, antes muestro las armas q he conseguido 5Estrellas) Eso si, otra vez, buffearlo hasta..." (TW @GGWP_Ruiz, 15/07/2022)	"No hay que nerfear el Covid, hay que buffear la medicina ctm wea inútil" (TW @Tizon_Canon_YT, 06/07/2022). Se mantiene el significado del videojuego, de mejorar algo.
<i>combear</i>	No existe como verbo en inglés. Véase <i>combo</i> . En inglés existe el verbo <i>comb</i> con los significados de 'peinar' o 'investigar, explorar algo'. Sin embargo, se piensa que el verbo <i>combear</i> , propio del argot de videojuegos, tiene su origen más bien en el sustantivo <i>combo</i> , que a su vez es apócope del vocablo inglés <i>combination</i> 'combinación'.	Realizar acciones encadenadas que se deben ejecutar en un tiempo limitado y que causan un efecto mayor que realizadas por separado (DVE), o sea, realizar una combinación o sucesión de ataques o golpes. "por eso me gusta mas Xrd por la libertad que tiene a la hora de combear , lo facil que es empezar un combo en el aire y mas herramientas aunque te veas forzado a combear ..." (TW @ BrackyHL, 13/07/2022)	"Estoy estudiando porque rindo en un par de horas y al vecino se le ocurre combear la pared. Y a mi vieja, hablar a los gritos por teléfono con todo el mundo. Es Imposible" (TW @Ductovick, 13/05/2021) Se mantiene el significado del videojuego, de dar varios golpes de manera reiterativa (golpes sucesivos) en un periodo de tiempo.
<i>combo</i>	Combinación de diferentes cosas. (CD)	Conjunto de acciones encadenadas que se deben ejecutar en un tiempo limitado y que causan un efecto mayor que realizadas por separado. (DVE) "EL VERDADERO COMBO DE YASUO (Flash, E + Q, AA, R, Maestría)" (TW @lauti_alveira, 09/07/2022)	"Yo saqué el combo completo, tengo mommy issues y daddy issues" (TW @Aztrysh, 10/07/2022) Se mantiene el significado original, de una combinación completa de problemas tanto con la madre como con el padre.
<i>farmear</i>	Usar tierra para cultivar y/o criar animales. (CD)	Realizar repetidamente una acción con el fin de conseguir puntos de experiencia, dinero, objetos o cualquier otra ventaja para nuestro personaje. (DVE) "Vamos a tratar de farmear bruja carmesi, que podría salir mal? Sale mal" (TW @salsitadesoya, 15/07/2022)	"lo que a juan le enoja, y creo que a todo el mundo es que esos premios de cgada jueguen con el tiempo de la gente. Ya si quieren farmear dinero descaradamente que mínimo le den el premio a la persona que es" (TW @Rumay_Chian, 10/07/2022) Se mantiene el significado del videojuego, de conseguir algo para alguien.
<i>fatality</i>	Muerte por accidente o violencia, o alguien que perdió la vida por una de estas razones. (CD)	Movimiento final o especial distintivo de la saga Mortal Kombat. Consiste en rematar al rival una vez que se ha ganado el combate y el adversario ha perdido toda su energía. (DVE)	"aquí el video donde Mosciatti le hace un FATALITY DE AQUELLOS A Ricardo Montero ... (Fijarse en la cara de descolocado del constituyente) #100Indecisos" (TW @LEGIONROCKCHIL1, 08/07/2022)

⁵ Diccionario de Cambridge: CD <https://dictionary.cambridge.org/es/>

⁶ Diccionario de Videojuegos del Español: DVE <https://www.gamerdic.es/>

		“Está muerte me recuerda muchísimo a la primera Fatality de Sub-Zero” (TW @auhurt jsq, 13/07/2022)	Se mantiene el significado del videojuego, de un ataque fulminante o que humilla al oponente.
<i>fedeeear</i> <i>feedear</i> <i>fedear</i>	Dar de comer a algún ser vivo. (CD)	Morir repetidas veces a manos de jugadores rivales, generalmente de forma intencionada, con el fin de servir como fuente de experiencia u otro tipo de ventajas (DVE). “bua es que quien juegue conmigo al lol se merece el cielo, siempre sabes que voy a fedeeear y la voy a liar pardisima” (TW @ManelMenin, 13/08/2018)	“Hoy me voy a fedeeear ” (TW @aleria92, 04/10/2016) Nota: la oración viene acompañada de una imagen fotográfica donde hay una mesa llena de comida. Se mantiene el significado original, en este caso el verbo <i>fedeeear</i> es reflexivo, de alimentarse, dar de comer a sí mismo.
<i>feeder</i> <i>fedeer</i>	Babero. (CD) Alimentador. https://www.collinsdictionary.com/es/diccionario/ingles/feeder	Jugador o personaje que con sus continuas muertes está “alimentando” el equipo real aportándole experiencia (DVE) o algún otro beneficio. “A mí me tocaba puro feeder , y una Fiora que jugaba a la splitpusher y nos dejaba 4vs5” (TW @Kennauri2, 18/07/2022) “Bueno señores la cosa va así ayer jugue lol y hoy desperté vomitando por lo maldito feeder que es tatito me voy 4 años y el bicho sigue así de manco” (TW @TeaRdiaz, 19/07/2022)	“pusimos un bird feeder y ya lo están estrenando los pájaritos” (TW @strmstd, 15/07/2022) Se mantiene el significado original, de un alimentador o dispensador de comida para animales. “Acaba de irse el feeder de Maersk que viene a levantar carga en Mar del Plata. En estos estos camiones estacionados a la vera de los silos la carga chorrea por la Autovia. Cómo era Axel eso de que se exporta desde donde se produce??” (TW @rogarrone, 15/Jul/2022) Se mantiene el significado original, de repartidor de una empresa.
<i>nerfear</i>	Hacer que alguien o algo sea débil o ineficaz. https://www.google.com/search?client=opera&q=nerf+definition&sourceid=opera&ie=UTF-8&oe=UTF-8	Realizar un cambio en un videojuego que reduce la efectividad o potencia de algunas de las propiedades de un elemento o personaje concreto del mismo, con el fin de equilibrarlo. (DVE) “A Wukong le nerfearon la E y la ulti” (Twitch JDO, 14/07/22).	“Estoy viendo The Clone Wars por primera vez y la verdad es que a Mace Windu lo nerfearon por el bien de la trama” (TW @Danpafi, 05/02/22) Se mantiene el significado original, de referirse a que alguien o algo fue debilitado.
<i>noob</i>	Novato, principiante. Alguien que apenas ha empezado a hacer algo, especialmente jugar algún videojuego o utilizar un software, por lo que no sabe mucho al respecto. (CD)	Forma despectiva de referirse a un novato, generalmente por no respetar jugadores más veteranos, o bien por no mejorar con el paso del tiempo. (DVE) “Estamos en directo, 550 subs y mañana tenéis el mejor me hago pasar por Noob que he subido” (TW @Ryux_99, 18/07/22) “Que pro y noob soy al mismo tiempo UwU” (TW @Fernando_bemor, 17/07/22) “que noob , yo lo hago mejor” (TW @HalfKur0, 10/07/22)	“Soy noob en twitter y sólo quería ver teorías de pokémon, que le pasa a twitter????” (TW @josedroide, 18/07/22) Se mantiene el significado original y de videojuego, de un novato, principiante, inexperto.
<i>pro</i> adj y s	Relativo a un trabajo que requiere una especial preparación y educación. (CD) Persona que hace un trabajo que otra gente hace como pasatiempo o afición. (CD)	Persona que consigue dinero jugando videojuegos, ya sea mediante patrocinios o un salario directo de un equipo. (DVE) Relativo a capacidades y habilidades altamente desarrolladas para el juego (Definición propia) “No había visto estas jugadas que pasaban en la liga pro de @TemporadaJuegos. La edición es excelente y @budafps es un jugadorazo. No se quien es el editor, pero es un crack.” (TW @kevoesports, 18/07/2022). “Buena jugada pero yo soy más pro ” (TW @pg4MainSurge777, 19/07/22)	“React es una de las bibliotecas de JavaScript para Desarrollo Frontend con mayor demanda a nivel mundial. Por eso, hoy te comparto 8 REPOSITORIOS DE GITHUB PARA SER TODO UN PRO EN REACT” (TW @alexanyernas, 18/07/2022) Se mantiene el significado de videojuego, de ser un profesional, experimentado.
<i>supportear</i> , v <i>supportear</i>	Estar de acuerdo y dar aliento para que algo salga de manera correcta.	Dar apoyo a un aliado para cumplir un objetivo o salvarlo en el videojuego. (DVE)	“venga a supportear the local artists y esas cosas” (TW @katixaaaa, 9/05/22).

	Mantener. Apoyar. (CD)	"Recién tuve que supportear a un adc que no daba más de inútil" (TW @soybaronnashor, 10/01/21).	Se mantiene el significado original y del videojuego, de apoyar a alguien para cumplir su objetivo.
<i>tryhard</i> , s y adj	No existe en inglés general. Tiene su origen en los videojuegos. 1.s Una persona sin habilidad o talento que participa en algo, compensando las deficiencias con mucho esfuerzo. 2. v Invertir un esfuerzo excesivo para sobresalir, pero lograr solo un éxito moderado en cuanto a las metas ambiciosas. https://www.dictionary.com/browse/tryhard	Jugador perfeccionista que invierte una gran cantidad de esfuerzo y concentración en llevar a cabo una estrategia en la partida para ganarla o bien para conseguir un objetivo relativamente fácil o próximo –y que en muchos casos no requería esa cantidad de esfuerzo- y que sufre si no sale todo de acuerdo a su plan. (DVE) "Cada día más Tryhard " (TW @Jonker_one, 28/11/20). "La más Tryhard del beerpong" (TW @Gabrielle_Ort, 10/07/22), donde <i>beerpong</i> también es un juego, aunque no de video.	No se encontraron evidencias de uso fuera de los videojuegos y de cualquier tipo de juegos.
<i>ultear</i> , v	No existe en inglés.	Llevar de manera definitiva o última a un personaje u objeto en el videojuego. (DVE) "No puedes ultear un tanque siendo un adc, las pruebas en este video:" (TW @micabats, 12/05/22).	"OJO HANISTAS QUE ESTOY A NADA DE ULTEAR A HAN" (TW @ynlix_, 21/07/22) "MIREN QUE LINDA ES LPM NETA LA VOY A ULTEAR ME VALKE KK" (TW @ddanafuffly, 21/07/22) <i>Ultear</i> se usa mucho por armies (fanáticas de los grupos de K-pop), pero es difícil entender su significado ya que el contexto del uso se limita a este tipo de contenidos acompañados de imágenes fotográficas de los personajes famosos. https://aleph.org.mx/que-significa-ult-en-kpop
<i>ulti</i> , s	No existe en inglés.	De <i>ultimate</i> 'definitivo'. Golpe o ataque definitivo de un personaje, el que más daño causa, a menudo llegando a ser mortal para el contrario. (DVE) Habilidad definitiva. "O sea, no entiendo por qué la botlane está diveando cuando no estoy ahí... y se mueren 2 vs 2 después de gastar todas las ultis ." (Twitch JDO, 14/07/22).	No se encontraron evidencias de uso fuera de los videojuegos.

Fuente: elaboración propia.

Entre los préstamos aquí estudiados, siete presentaron las situaciones de los usos distintos a los de videojuegos. Con el análisis semántico de las palabras se pudo notar que las palabras *buffear* y *nerfear* son antónimos, con lo que se puede empezar una categorización: ambos son verbos que se originan de términos anglosajones para referirse a mejorar o empeorar algo, respectivamente. Ahora bien, con el ejemplo de *buffear* que dice "No hay que nerfear el Covid, hay que buffear la medicina ctm wea inúti" se nota un cambio en la semántica original de ambas palabras, que se refieren a reforzar el sistema de salud y no esperar que el Covid se debilite. Este caso puede servir como punto de partida para examinar los vocablos que lograron trascender su contexto de videojuegos, con la expectativa de que en un momento se integren al léxico general para ser usados en la vida cotidiana de todos los hispanohablantes. Además, otro uso de *nerfear* que ya se transformó en una locución entre los hispanohablantes es su correspondiente ejemplo: "Estoy viendo The Clone Wars por primera vez y la verdad es que a Mace Windu lo nerfearon por el bien de la trama", donde el fragmento "lo nerfearon por el bien de la trama" se ha popularizado ampliamente entre jóvenes, en particular en la comunidad *geek*, para referirse a un mal guion o relato, porque debilitan a un personaje, concepto o cosa que bien podría haber arreglado el problema presente en la trama, es decir, expresa decepción. Por ello, nos parece que esta palabra ya adquirió una trascendencia relevante fuera de su ámbito original.

El caso de *combo* y *combear* (su derivado verbal), presenta dos situaciones distintas en los dos ejemplos que vienen a continuación. Véase el caso de *combear*: "Estoy estudiando porque rindo en un par de horas y al vecino se le ocurre combear la pared. Y a mi vieja, hablar a los gritos por teléfono con todo el mundo. Es Imposible", situación en la que no hubo ningún cambio semántico respecto al significado de los videojuegos,

es decir, 'golpear algo'; y en su contraparte, *combo*, dice: "Yo saqué el combo completo, tengo mommy issues y daddy issues", donde, más bien, se mantuvo el significado original de una combinación de diferentes cosas, lo que señala una permanencia en la semántica original.

Con *fedeeear* (*feedear* o *fedear*, todavía hay cierta arbitrariedad en los hablantes con su escritura), se ve en el ejemplo de "Hoy me voy a fedeeear" que se mantiene el significado original de alimentarse, empero, matizaríamos que esta palabra se ha divulgado entre hispanohablantes por los videojuegos en línea, por lo que uso literal también está ligado a su significado en el videojuego; quizá es un inicio para observar un incremento en el significado para referirse a 'comer mucho', porque en el videojuego *feedear* es 'alimentar excesivamente a tu rival', por lo que *feedearse* (reflexivo) es 'darse un festín'.

También queda el caso de *suportear* (o *supportear*), en el ejemplo "venga a suportear the local artists y esas cosas" se mantiene el significado original y del videojuego, que es 'ayudar a alguien a cumplir sus objetivos', en este caso, salir adelante en el medio artístico, pero, dado que en español es una palabra que se difundió por los videojuegos, parece que logró trascender su medio original en nuestra lengua.

Una situación curiosa para la investigación fue el uso de estas palabras en un contexto totalmente ajeno a su significado original y al del *gaming*, por ejemplo, cuando se buscaron las evidencias de usos de la palabra *ultear*, se descubrió que es un verbo muy usado por la comunidad *kpop* (fans de K-pop) para referir su enamoramiento y ganas de tener un acercamiento más íntimo con algún miembro de las bandas que les gustan, entonces, ¿de dónde surgió este uso de la palabra *ultear*? Según la página Aleph (sitio con el propósito de dar respuestas concisas y claras a muchas dudas, como Yahoo hace algunos años), el *ultimate* o el *idol* que "ulteas" es aquel que "ha robado tu corazón, aquel al que le has jurado amor eterno y siempre lo amarás". Con lo anterior, se puede concluir que es un neologismo semántico de la palabra original que es verbo inglés *ultimate*, el cual significa 'llevar a algo o alguien a su punto máximo o definitivo, cosa que las fans hacen con sus *idols*'.

Se puede decir, entonces, que de las 15 palabras que se analizaron en la tabla 2, siete de ellas lograron trascender, o apenas lo están haciendo, su uso restringido en los videojuegos. En porcentajes: 6 palabras son verbos (85%) y una es sustantivo (15%). Además de los ejemplos que contienen estos vocablos, las redes sociales abundan en casos similares, por lo que se le invita al lector a buscar las palabras para atestiguar los cambios en la semántica y usos de estos vocablos.

En lo que respecta al resto de los neologismos de videojuegos, dos de ellos (*tryhard* y *ulti*) no cuentan con las evidencias de usos fuera del ámbito lúdico, y los seis restantes no arrojan ninguna situación particular en cuanto a la diferencia semántica dentro del lenguaje de juego y fuera de él. Es decir, que sus significados se mantienen iguales o muy similares a los del videojuego, lo que podría traducirse en que estas palabras aún no traspasan a otros espacios. Así que el mayor interés de este estudio se centró en los términos que gozaron de la trascendencia hacia las áreas distintas al videojuego

Conclusiones

- Todos los préstamos están adaptados fonéticamente, lo que es de esperar dado que la lengua española es fonética ("se pronuncia como se escribe", con ligeras variaciones), mientras que el inglés presenta las variaciones entre la ortografía y la pronunciación.
- El proceso predominante que subyace en la adaptación morfológica de los préstamos es la sufijación verbal (deverbal) a través del sufijo *-ear*. Es lógico que la mayor parte de neologismos sean verbos, considerando que los videojuegos, como cualquier juego, consisten en acción e interacción.
- La adaptación ortográfica de los préstamos, en los casos en que debían adecuarse, no siguió las pautas del español en todas las palabras. Dado que los neologismos de videojuegos están más relacionados con la comunicación oral, su ortografía no está estandarizada, carece de convención social, por lo que cada usuario los escribe según su propio criterio.
- Una particularidad observada consiste en que el lenguaje de videojuegos no tiene integrados los términos creados por calco léxico, lo cual es extraño ya que este tipo de formaciones son las más fáciles y rápidas para crear un neologismo léxico.
- La mayoría de las palabras nuevas surgen de raíces anglosajonas, pero su uso se ha expandido por todo el mundo y es una suerte de lengua franca para la comunidad *gamer*.
- Ya se empieza a notar en algunas palabras la capacidad de trascender su contexto inicial en los videojuegos.

- Se comprobó que todavía son neologismos de especialidad para la comunidad *gamer*, porque varias de estas palabras requieren del contexto necesario del juego para entenderse, no son autosuficiente.

Referencias

- ASALE, RAE. (s. f.). *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado 10 de julio de 2022, de <https://dle.rae.es>
- Cabré Castellví, M.T. (2006). La clasificación de neologismos: una tarea compleja. *Alfa*, São Paulo, 50 (2): 229-250.
- Cambridge Free English Dictionary and Thesaurus*. (2022, 6 julio). Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/>
- Definition of nerf*. (s. f.). *Www.Dictionary.Com*. Recuperado 10 de julio de 2022, de <https://www.dictionary.com/browse/nerf>
- Definition of tryhard*. (s. f.). *Www.Dictionary.Com*. Recuperado 15 de julio de 2022 <https://www.dictionary.com/browse/tryhard#:~:text=Definition%20of%20tryhard&text=to%20make%20an%20obvious%20effort,this%20next%20generation%20of%20smartphones>.
- FEEDER - Traducción al español*. (s. f.). *bab.la*. Recuperado 15 de julio de 2022, de <https://es.bab.la/diccionario/ingles-espanol/feeder>
- Feeder definición y significado | Diccionario Inglés Collins*. (2022, 25 julio). Collins Dictionaries. Recuperado 10 de julio de 2022, de <https://www.collinsdictionary.com/es/diccionario/ingles/feeder>
- intear*. (2022, marzo 29). *DiccET*. Recuperado 10 de julio de 2022, de <https://diccet.com/2022/03/29/intear/>
- Llopart-Saumell, E. y Freixa Aymerich, J. (2014). La función de los neologismos: revisión de la dicotomía neología denominativa y neología estilística. *Neologica: revue internationale de néologie*.
- nerf definition - Google Zoeken*. (s. f.). Google search. Recuperado 15 de julio de 2022, de <https://www.google.com/search?client=opera&q=nerf+definition&sourceid=opera&ie=UTF-8&oe=UTF-8>
- ¿qué significa buffear a alguien?* (2021, 18 marzo). ALEPH preguntas y respuestas. Recuperado 10 de julio de 2022, de <https://aleph.org.mx/que-significa-buffear-a-alguien>
- Suárez Abrahante, R. J. (2011). ¿Préstanos o no? He ahí la cuestión. *Razón y Palabra*, (76) Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199519981003> (Recuperado el 15 de Julio de 2022)
- Diccionario de Cambridge: *CD* <https://dictionary.cambridge.org/es/>
 Diccionario de la Lengua Española: *DLE* <https://dle.rae.es/>
 Diccionario Histórico de la Lengua Española: *DHLE*
 Diccionario del Español de México: *DEM*
 Diccionario de Videojuegos del Español: *DVE* <https://www.gamerdic.es/>