



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Grado en Traducción e Interpretación

TRABAJO FIN DE GRADO

***LOS ANGLICISMOS HÍBRIDOS DE LOS ESPORTS.
TRADUCCIÓN Y PROPUESTAS DE ADAPTACIÓN
TERMINOLÓGICA (EN-ESP).***

Alumno: Daniel Nájera Herrero

Tutora: Dra. Esther Fraile Vicente

Soria, 2019

RESUMEN

El presente trabajo propone analizar, desde el punto de vista traductológico y terminológico, algunos términos empleados en el lenguaje de los *esports* o competiciones de videojuegos, ya que aquí se está produciendo un curioso fenómeno de neología léxica que da lugar en español a anglicismos híbridos tales como *farmear*, *stunear* y *gankear*. En este trabajo, no solo vamos a familiarizar al lector con el tema que vamos a tratar, sino que también vamos a analizar una serie de términos y vamos a sugerir algunas propuestas de adaptación y traducción. Asimismo, responderemos a algunas preguntas concernientes al uso de estos términos, debido a la controversia que causa esta cuestión en la comunidad lingüística.

Palabras clave: neología léxica, anglicismos híbridos, *esports*, traducción, adaptación.

ABSTRACT

The following research work aims to analyse, from a translational and terminological point of view, some terms and expressions used in the language of *esports* or electronic sports, due to the interesting phenomenon of lexical neology that is taking place that is creating hybrid Anglicisms in Spanish such as *farmear*, *stunear* and *gankear*. In this work we are not only going to familiarize the reader with the topic we are discussing, but we are also going to analyse a selection of terms and to suggest some adaptation and translation proposals. Additionally, due to the controversy these terms are raising in the linguistic community, we are going to answer some questions concerning their use.

Keywords: lexical neology, hybrid Anglicisms, *esports*, translation, adaptation.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.....	1
2. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS	2
3. METODOLOGÍA.....	3
4. MARCO TEÓRICO/DESARROLLO.....	5
4.1. Creación léxica y cambio lingüístico.....	5
4.2. Precisiones terminológicas	6
4.2.1. Definición y clasificaciones de neologismo	7
4.2.2. Definición y clasificaciones de préstamo, extranjerismo y calco,	9
4.2.3. Definición y clasificaciones de anglicismo	10
4.2.4. Tratamiento de los extranjerismos de la RAE	11
4.3. El léxico del deporte en español.....	12
4.4. Concepto, origen y tipos de <i>esports</i>	14
4.5. Los anglicismos en los <i>esports</i>	17
4.5.1. Los anglicismos de los <i>esports</i> en las revistas de videojuegos.....	17
4.5.2. Los anglicismos de los <i>esports</i> o terminología <i>gamer</i> en español	18
5. ANÁLISIS PRÁCTICO DE LA TERMINOLOGÍA DE LOS <i>ESPORTS</i>	20
5.1. Metodología de la parte práctica.....	21
6. RESULTADOS Y CONCLUSIONES	31
7. BIBLIOGRAFÍA	33

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Los *esports*¹ o competiciones de videojuegos son un tema más o menos reciente que es bastante popular entre los jóvenes y se prevé que su popularidad siga en aumento en los próximos años. Sin embargo, esta no ha sido la causa de mi elección del tema para este trabajo, sino que mi principal motivación ha sido el curioso fenómeno lingüístico que sucede dentro de la comunidad de jugadores de estos eventos, o comunidad *gamer*. Me refiero al empleo en la comunicación entre estos usuarios de términos que son un híbrido entre el inglés y el español, que dan lugar a expresiones como *farmear*, *stunear* y *kitear*. El hecho de que una terminología tan peculiar y extendida apenas haya sido objeto de estudio me ha impulsado a la realización de este trabajo.

Como se trata de una tendencia relativamente reciente, esto ha dificultado un poco la búsqueda de materiales y recursos, que son escasos. Los más relevantes y que más han aportado a mi estudio han sido los trabajos *El léxico de las revistas de videojuegos españolas: propuesta de normalización terminológica* (Cabrera, 2015), *Los E-Sports como fenómeno de comunicación y masas* (Luis, 2017), *Los anglicismos en los videojuegos MOBA y MMOG* (Castañeda, 2017) y *Terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea* (Morales, 2015b), todos ellos pertenecientes al ámbito académico. Sin embargo, pese a su gran utilidad, he detectado en estas investigaciones un uso bastante vacilante de los términos y sus variantes.

Con el presente trabajo, lo que pretendo es cubrir algunos huecos o temas que no han sido tratados con claridad o del todo en los trabajos anteriormente nombrados; es decir, clasificar y definir brevemente una selección de términos de los *esports*, además de sugerir algunas propuestas de traducción y adaptación de los mismos, así como pautas de normalización. Es necesario recalcar que, en este sentido, me he basado en los criterios de adaptación que sugieren organismos competentes, como la Real Academia de la Lengua y la Fundéu.

Por último, me gustaría establecer una conexión entre el tema que voy a tratar y algunas de las asignaturas del Grado de Traducción e Interpretación que estoy cursando, que me han brindado los conocimientos básicos y necesarios para abordar este tema; dichas asignaturas son principalmente *Terminología* y *Traducción Especializada B/A*. Además, debido al creciente uso de estas expresiones, es posible que en un futuro acaben convirtiéndose en un lenguaje de especialidad y surja la necesidad de estudiarlas desde una perspectiva académica traductológica, por ejemplo, como en asignaturas relacionadas

¹ Explicamos por qué hemos elegido este término en el apartado 4.4.

con terminología y traducción, sin embargo, esto es algo que abordaré más tarde en el apartado dedicado a las conclusiones.

2. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

El objetivo principal de este trabajo es analizar y definir brevemente una selección de términos de los *esports*, y sugerir propuestas de traducción y adaptación de los mismos. Los objetivos secundarios que nos han servido para lograr ese objetivo principal, y que se corresponden con los pasos de nuestra investigación y la estructura del estudio, son los siguientes:

- Obtener una cantidad de información considerable sobre el tema para familiarizarnos con él.
- Encontrar un término adecuado para designar el concepto al que nos referimos, *esports* en este caso.
- Buscar artículos y trabajos adecuados para establecer una base teórica sólida.
- Recopilar un número de términos suficientes para abordar la parte práctica del trabajo.
- Hacer una segunda selección de dichos términos basada en la búsqueda de su frecuencia en Google.
- Profundizar en los conceptos que designan estos términos y expresarlos en forma de una definición clara y adecuada.
- Teniendo en cuenta lo anterior, sugerir posibles traducciones y adaptaciones acordes con la grafía (escritura) y fonemas (sonidos) del español.

Este Trabajo Fin de Grado cumple con las competencias generales del Grado de Traducción e Interpretación: G1, G2, G3, G4, G5 y G6. En cuanto a las competencias específicas, desarrolla las que suponen perfeccionar las lenguas de trabajo, inglés y español, de forma oral y escrita, en contextos especializados, y en sus aspectos fónico, sintáctico, semántico y estilístico (E1, E4, E6, E7), las relacionadas con el uso y normalización de terminología en traducción (E35, E36, E37, E39, E40, E41), así como las que desarrollan cuestiones culturales, y su relevancia para la traducción y la evolución de la lengua (E10, E12, E13, E53, E68). También las relacionadas con el empleo de herramientas básicas para el trabajo de documentación y traducción (E8, E18) y con la elaboración del TFG (E49, E50, E51, E52). Damos paso a la metodología y plan de trabajo del TFG.

3. METODOLOGÍA

En este apartado, explicaremos en primer lugar, qué pasos hemos seguido para recopilar el material necesario para establecer la base teórica de este trabajo.

Lo primero de todo fue buscar información relativa al tema que íbamos a tratar, los *esport* o competiciones de videojuegos, para así familiarizarnos un poco con él y ponernos en contexto. Estas primeras búsquedas nos proporcionaron ya páginas web más o menos especializadas, algunas de las cuales nos han servido como fuentes para extraer la terminología que analizamos en la parte práctica, como comentaremos más tarde.

A continuación, procedimos a buscar artículos académicos, publicaciones y trabajos relacionados con el tema (algo complicado teniendo en cuenta su reciente aparición y su uso principalmente oral), para saber ante qué tipo de fenómeno lingüístico estábamos. Después de encontrar varios artículos, entre los que destacamos los cuatro mencionados anteriormente en la introducción del trabajo, pudimos ver que estábamos ante un caso de neología léxica.

El siguiente paso, entonces, fue buscar información relativa a los neologismos y la creación léxica, para ello realizamos las siguientes búsquedas en Google: “neologismos”, “creación léxica”, “formación neologismos”, “neologismos tecnológicos”. Tras recoger información derivada de estas búsquedas, encontramos la polémica terminológica que afecta a la diferencia entre nociones emparentadas como *neologismo*, *extranjerismo*, *préstamo* y *anglicismo*. Así, decidimos indagar en la definición y tipos de cada uno de estos conceptos, para, finalmente, poder identificar nuestros términos relativos a los *esport* como anglicismos, más específicamente, híbridos.

Una vez identificado el tipo de fenómeno lingüístico al que nos enfrentábamos, decidimos realizar una lectura más profunda de los artículos recopilados en las búsquedas de Google (y algunos más procedentes de la bibliografía de los mismos) para llegar a una visión general de lo que se había hecho y lo que no en relación con el tema y, así, ver cuál podía ser nuestra aportación personal. Así, consultamos los criterios de adaptación de los extranjerismos al español que proponen organismos competentes como la Real Academia de la Lengua Española y la Fundéu, buscando pautas de normalización terminológica que pudiéramos aplicar a nuestros términos. Dedicamos los apartados 4.1. y 4.2. del Marco Teórico a la exposición de estas cuestiones.

Debido a que nuestro tema incluye el término *sport* (deporte en inglés) en su nombre, consideramos interesante describir algunas características del lenguaje del deporte, como el uso de anglicismos, para así determinar en qué se parecen estos dos lenguajes: el del deporte tradicional y el de los recientes *esports*. Lo hacemos en el capítulo

4.3. Por último, decidimos dedicar el apartado 4.4. a contextualizar el tema, para familiarizar al lector con él. En dicho apartado, explicamos el origen del término, su significado, evolución y situación actual.

Los siguientes pasos corresponden a la parte más práctica de este TFG, a la que dedicamos el apartado 5. Este muestra el proceso de recopilación de las expresiones de nuestro corpus en glosarios y fuentes terminológicas, su sistematización y la propuesta de traducción y adaptación que llevamos a cabo. Explicamos al detalle la metodología de esta parte práctica en el apartado 5.1.

El trabajo termina con nuestros resultados y conclusiones, apartado 6., y con las referencias bibliográficas que hemos consultado, apartado 7. Sin más, damos paso al marco teórico del trabajo.

4. MARCO TEÓRICO/DESARROLLO

En este apartado, delimitaremos algunos conceptos clave que nos van a servir como base de nuestro análisis de los términos de los *esports*, como son la creación léxica y el cambio lingüístico. Al mismo tiempo, señalaremos la imprecisión terminológica que se observa a la hora de nombrar las unidades que estudiamos, para las que se emplean apelativos como *neologismo*, *préstamo* y *anglicismo*. Analizaremos de forma crítica las definiciones y clasificaciones que los investigadores presentan de estos conceptos.

4.1. Creación léxica y cambio lingüístico

En los actos de habla, se producen diariamente miles de innovaciones lingüísticas, aunque gran parte de ellas no llegan a integrarse completamente en el léxico y quedan relegadas al olvido. En ciertos casos, sin embargo, una de esas innovaciones se acepta tras ser repetida multitud de veces y acaba convirtiéndose en un cambio lingüístico (Estornell, 2009, p.10).

En efecto, la creación léxica se debate entre dos procesos contradictorios, pero necesarios, la estabilidad y el cambio, entre una tendencia a la conservación y otra a la renovación. Es decir, por un lado, se tiende a estabilizar las palabras que ya nos son conocidas. Por otro lado, se tiende a la diversificación y creación, como derecho de los hablantes, pero siempre dentro de unos límites para asegurar que se produzca una comunicación eficaz (Cabré, 2002 en Estornell, 2009, p.13). De este modo, el cambio lingüístico resulta de un intercambio equilibrado de creación y pérdida de unidades léxicas y esquemas sintácticos. La vitalidad de una lengua está estrechamente relacionada con el número de innovaciones que surgen dentro de ella, que además pueden manifestarse en cualquiera de sus niveles descriptivos: la fonética, la fonología, la morfología, la sintaxis y el léxico (Yañez, 2014, p.59).

Según Guilbert (1975 en Estornell, 2009, p.10), los neologismos son el resultado de la desigualdad entre el carácter ilimitado de la realidad a la que nos referimos y el número limitado de elementos nuevos con que contamos para expresarla. Cabré (2002 en Estornell, 2009, p.13-18) define la *neología* como el proceso de creación de unidades léxicas nuevas mediante los mecanismos de creación léxica de una lengua, como la derivación, la composición y otros procedimientos de carácter mixto como la combinación, el acortamiento, la acronimia y la siglación, entre otros.

Como reconoce Pascual (2015, p.24), los neologismos son totalmente necesarios, independientemente de si hablamos de un descubrimiento científico, una modificación en

la vida social, un movimiento ideológico, una nueva manera de sentir, comprender o, añadiríamos nosotros, de jugar:

El neologismo se convierte en una necesidad obligatoria. No existe un agente determinado encargado de la creación de nuevas palabras, todo el mundo las crea, tanto el sabio como el ignorante, el teórico como el pragmático; y oímos y empleamos estas nuevas palabras en nuestro día a día sin alarmarnos ni darnos cuenta, entendiéndolas y haciéndonos entender (Guerrero, 1995, p.11).

Como consecuencia de la necesidad de nombrar nuevas realidades surgidas a raíz de los avances tecnológicos, y de la convivencia social y cultural, al lenguaje no le ha quedado otra opción más que adaptarse, formar y recoger nuevos vocablos para dar nombre a los múltiples cambios de nuestra realidad. De esta manera, gran parte del enriquecimiento neológico de nuestro idioma se lo debemos a los préstamos lingüísticos. De hecho, cerca de la mitad del acervo léxico del español está formado por voces procedentes de otras lenguas (Pascual, 2015, p.61). La herencia inicial latina del léxico español se ha ido enriqueciendo con la adaptación de préstamos de muy variada procedencia: helenismos (lepra), germanismos (robar), arabismos (alfiler), anglicismos (el grupo más representativo actualmente [fútbol]), galicismos (chalet), italianismos (novela), lusismos (regañar), occitanismos (avestruz), catalanismos (clavel), galleguismos (morriña), vasquismos (zamarra), americanismos (chocolate), y de otras muchas lenguas (Yáñez, 2014, p.107).

Estamos de acuerdo con García (1989, p.93) en que: «No puede contentarse el español con sus posibilidades internas de derivación y, más restringidas aún, de composición, sino que debe adoptar una actitud abierta y acogedora para el préstamo y el calco», y esto mismo podría aplicarse a las expresiones que analizamos en este trabajo, como veremos más adelante.

4.2. Precisiones terminológicas

Hemos considerado importante dedicar un pequeño apartado a la imprecisión terminológica que se observa dentro de este campo, pues incluso los autores que utilizamos como referencia no parecen ponerse de acuerdo sobre qué términos usar para denominar las unidades que estudiamos. Gómez (2005, p.13) señala que la terminología es inapropiada, porque además de tomar palabras del lenguaje cotidiano para designar estos fenómenos, son constantes las coincidencias entre los términos y algunos de los conceptos sufren «una aguda polisemia», como podremos comprobar a continuación.

Primero partiremos de las definiciones de *neologismo*, *préstamo*, *extranjerismo* y *anglicismo* que aparecen en el *Diccionario de la Real Academia Española*, para después complementarlas con las de otros autores. El *DRAE* entiende estos conceptos de la manera siguiente:

- Neologismo = Vocablo, acepción o giro nuevo en una lengua.
- Préstamo = Elemento, generalmente léxico, que una lengua toma de otra.
- Extranjerismo = Préstamo, especialmente el no adaptado.
- Anglicismo = 2. m. Vocablo o giro de la lengua inglesa empleado en otra.

Como se puede comprobar, las definiciones son parecidas, aunque podemos extraer algunas diferencias entre ellas, en forma de una gradación que partiría del concepto más amplio, el de neologismo, que en cierto modo podría funcionar como hiperónimo de los demás. Así, un préstamo no necesariamente tiene que ser un neologismo, pues puede ser una palabra de nueva creación o no; un extranjerismo es un tipo de préstamo que no ha sido adaptado y un anglicismo es un préstamo que procede de la lengua inglesa. A continuación, completamos las definiciones de estos conceptos con las ideas más acertadas que aportan algunos autores.

4.2.1. Definición y clasificaciones de neologismo

Como hemos visto, obras básicas, como la RAE o el *Diccionario del Uso del Español*, recurren a la etimología de la palabra *neologismo* para definirla y señalan su procedencia del griego *neos*: «nuevo» y *logos*: «palabra». Esta caracterización es insuficiente, por lo que acudimos a definiciones de los estudiosos del tema que, sin embargo, siguen sin captar por completo un concepto tan relativo y cambiante (Estornell, 2009, p.61).

En primer lugar, Newmark (1988) completa la caracterización tradicional anterior² con la noción de *neologismo de significado*, que designa unidades léxicas que ya existen en una lengua, pero que toman nuevos significados. De esta forma, distinguimos dos tipos de neologismos según su proceso de formación, de *forma* y *significado*, según se trate de la creación de una forma nueva o de un sentido nuevo desarrollado en una palabra (Alvar, 1992 en Yáñez, 2014, p.59).

Más tarde, Alvar (1999 en Morales, 2015b, p.12) sugiere el tercer tipo de neologismo, el que procedería de una lengua extranjera, pues concibe los neologismos de significado como palabras que han desarrollado un sentido nuevo o lo han adoptado de otras lenguas. Según el autor, las voces de un idioma pueden ampliarse con mecanismos

² Newmark (1988 en Yáñez, 2014, p.59) define los neologismos como unidades léxicas recientemente acuñadas o ya existentes con nuevos significados.

morfológicos, y partiendo de elementos ya presentes en el lenguaje, o también con otros tomados de fuera (Alvar, 2012 en Pascual, 2015, p.21), con lo que anticipa ya los tres tipos de neologismos según su formación, los de *forma*, *sentido* y los *préstamos*, al tiempo que nos brinda procedimientos de creación léxica que veremos en los términos que analizamos:

- Los neologismos de *forma* o *léxicos* implican un elemento formal nuevo; se crea una palabra cuyo significado y significante pueden ser nuevos (nanotecnología) (Pascual, 2015, p.2).
- Los neologismos de *sentido* o *semánticos* no suponen un elemento formal nuevo; se atribuye un nuevo significado a un significante antiguo, se le otorga una carga semántica nueva (ratón por influencia de *mouse*) (Pascual, 2015, p.30).
- Los *préstamos*, mediante los que bien un significante y significado extranjeros se importan a nuestra lengua en forma original o adaptada, bien un significante del español adopta un significado nuevo que tiene una palabra paralela en inglés.
- Newmark (1988) ya sugiere un tercer tipo de neologismo, el *mezclado* (lo llamaremos *híbrido*), que designa la formación de una palabra a partir de elementos de dos lenguas (*spanglish* mezcla elementos léxicos y gramaticales del español y el inglés).

En cuanto a su formación, la mayoría de los investigadores distingue neologismos *internos* y *externos*. Como ya hemos sugerido, los internos se crean con mecanismos de creación de palabras morfológicos y semánticos propios del español: derivación (prefijación, sufijación [proetarra]), composición (bikinimanía), siglas y acrónimos, entre otros. Los externos son incorporaciones de otras lenguas (almohada, *backstage*) (Guerrero, 2007 en Yáñez, 2014, p.65):

Finalmente, según su función, se reconocen neologismos *denotativos* y *estilísticos* (Hermosilla, 2015, p.7; Pascual, 2015, p.27-28), dependiendo de si son necesarios para nombrar un objeto o concepto nuevo, o son una creación individual más expresiva para denominar de una manera nueva una realidad lingüística que ya existe. Son innecesarios los neologismos que pueden reemplazarse por palabras de la lengua receptora con el mismo significado o cuya función se limita al contexto en el que se emplean, por muy eficaces que sean en ese contexto (Pascual, 2015, p.28).

Los términos que vamos a tratar en este trabajo serían neologismos necesarios en español, pues por su especialización por lo general no pueden reemplazarse con palabras de nuestra lengua, aunque de momento su uso se limite al contexto lúdico en el que se emplean. Como se componen de bases inglesas a las que se añaden morfemas de nuestra lengua (sufijos), en español serían neologismos externos, pero que se crean con

procedimientos internos de forma (derivación), por lo que serían neologismos mezclados o híbridos.

4.2.2. Definición y clasificaciones de préstamo, extranjerismo y calco,

Nos interesa, sobre todo, la diferencia que existe entre *préstamo* y *extranjerismo*, y después, entre *préstamo* y *calco*.

En primer lugar, un *extranjerismo* es un préstamo de una lengua foránea que la lengua meta ha aceptado en su forma original (*leasing*), a diferencia de los préstamos propiamente dichos que pueden presentar adaptaciones (fonológicas, gráficas y morfológicas) a la lengua receptora (fútbol) (Yáñez, 2014, p.105). Nuestros términos de los *sports* serían préstamos, pues pueden experimentar adaptaciones fonológicas, gráficas y morfológicas, como veremos.

En segundo lugar, entendemos *préstamo* como Gómez (2005, p.14): «transferencia integral o importación de un significante y significado extranjeros», que implica que se trasfiere todo el elemento extranjero, material fónico-gráfico y significado, mientras que los *calcos* implican cierto grado de traducción, pues copian con palabras españolas bien la estructura, bien el significado de una expresión foránea (*calcos* léxicos y semánticos respectivamente).

En nuestra clasificación de *préstamos* y *calcos*, combinamos de nuevo el modo de formación de las unidades y su grado de adaptación en la lengua meta. Seguimos a Gómez (2009 en Yáñez, 2014, p.105-106) que reconoce los siguientes tipos:

- *Préstamo léxico*: palabra que una lengua toma de otra, en su forma original (*extranjerismo*: *stock*, *bypass*) o adaptada (*préstamo*: *casete*, *escáner*).
- *Préstamo semántico*: palabra de una lengua que adopta un nuevo significado que tiene una palabra paralela en otra lengua (*ratón* < *mouse*, *archivo* < *file*).
- *Calco léxico estructural*: el idioma receptor reproduce la estructura foránea con su patrimonio léxico (Gómez, 2004 en Tenorio, 2016, p.15); se basa en un modelo extranjero compuesto o polimorfemático y, al traducirlo, crea también una nueva palabra compuesta en la lengua receptora («*rascacielos*» del ing. *sky-scraper*).
- *Calco semántico*: una palabra simple que ya existe en la lengua receptora experimenta una extensión semántica por influencia de otra de la lengua cesora («*halcón*», ‘político de línea dura’ del ing. *hawk*).
- *Híbridos*: con lexema extranjero y sufijo español (*chequeo* < *checking*, *futbolista* < *footballer*).

Como vemos, la dualidad préstamo léxico y préstamo semántico reproduce la diferencia que hemos visto entre neologismos de forma y significado. Con todo, nos parece

que las categorías no se han delimitado claramente, pues algunos de los tipos anteriores pueden solaparse (préstamo semántico y calco semántico). Las clasificaciones de préstamos y calcos parecen confirmar que los términos de los *esports* se asemejan a los préstamos, pues se toma tanto el significante como el significado del término extranjero, aunque no del todo, pues parte del significante es español, por lo que serían principalmente híbridos, en cuanto que se componen de un lexema inglés y sufijos típicos de la lengua española.

4.2.3. Definición y clasificaciones de anglicismo

Vistas las coincidencias anteriores entre términos, preferimos acudir a las clasificaciones de anglicismos, que nos parecen más específicas, nos resuelven algunas dudas y se ajustan mejor a la naturaleza de las expresiones que analizamos.

Rodríguez (2000a, p.43) puntualiza que los anglicismos son palabras, expresiones y estructuras sintácticas inglesas o aquellas de otras lenguas que nos han llegado a través de ella, que se emplean en su forma original o adaptadas mediante procedimientos como la naturalización, el calco formal, el calco semántico. De este modo, vuelve a hacer referencia a los procedimientos de formación y adaptación de préstamos que acabamos de ver.

La siguiente es la clasificación de anglicismos que aplicaremos en el análisis de los términos de los *esports*, porque es la que mejor integra los dos criterios de formación y grado de asimilación de los anglicismos. Combina las taxonomías de Rodríguez (2000, p.43-44) y Cabrera (2015, p.67-69). De la categorización de Rodríguez (2000, p.43-44), nos gusta que contempla el anglicismo sintáctico en español y lo diferencia del calco formal. Cabrera (2015, p.68), por su parte, reconoce los mismos tipos, pero añade los anglicismos *híbridos* y sus clases, que nos interesan especialmente para clasificar nuestras expresiones:

- 1) Anglicismos *puros*: los utilizados en su forma original.
- 2) Anglicismos *asimilados*: los que se adaptan al español mediante varios procedimientos:
 - *Naturalización*: adaptación de la grafía inglesa a la española (fútbol).
 - *Calco formal*: traducción literal de los elementos (perro caliente < *hot dog*).
 - *Calco semántico*: una palabra española adquiere un significado inglés que antes no poseía (estrella < *star*).
- 3) Anglicismos *sintácticos*: los que surgen en la sintaxis española como resultado del calco de estructuras inglesas que no existen en nuestro idioma, y los que causan

un aumento en la sintaxis española de construcciones que existen en español, pero tienen una frecuencia de uso menor en nuestra lengua que en inglés (¡Espera por mí! < *Wait for me!*). Se diferencian de los calcos formales en que los sintácticos copian estructuras del inglés que son foráneas al español o que no se dan con mucha frecuencia en nuestra lengua.

- 4) *Pseudoanglicismos* o *falsos anglicismos*: palabras de apariencia anglosajona, pero inexistentes en inglés, que suelen acuñarse primero en francés desde donde llegan al español (camping, autostop). También algunos muy utilizados que son de creación propia en nuestra lengua (puenting, sillón-ball) (Gómez, 1995, p.510).
- 5) *Anglicismos híbridos* – se produce adición o sustitución morfé mica por parte de la lengua receptora; son anglicismos que se han acomodado fonéticamente a la estructura del español, se han integrado también en su forma morfológica y se han convertido en fuente para la creación de nuevas palabras mediante la adición de sufijos españoles (Morales, 2015b, p.19). Se dividen en derivados y compuestos (Cabrera, 2015, p.68-69):
 - *Derivados*: un afijo de la lengua receptora sustituye al de la lengua cesora. Pueden ser *naturales* si se forman con una base inglesa y un prefijo o sufijo tradicional español (futbolista, surfero) o *inducidos* si las pautas de derivación proceden de un modelo inglés (educacional, esponsorización, oficializar).
 - *Compuestos*: solo uno de los elementos es prestado (hockey sobre hierba < *field hockey*, polo acuático < *waterpolo*).

Partimos de la hipótesis de que los anglicismos de los *esports* van a ser sobre todo híbridos derivados naturales, aunque analizaremos si hay otros tipos de híbridos. Al mismo tiempo, estudiaremos las adaptaciones fonéticas y morfológicas que hayan experimentado, y si han dado lugar a términos derivados.

4.2.4. Tratamiento de los extranjerismos de la RAE³

Debido a que las diferencias entre las categorías anteriores son muy sutiles y tienen que ver básicamente con el grado de adaptación de la expresión en lengua meta, es decir, el español, buscamos inspiración en los criterios de adaptación de extranjerismos que recomienda la RAE en su *Ortografía de la lengua española* (2010), que nos ayudarán a delimitar los tipos de adaptaciones que estas expresiones pueden experimentar en nuestra lengua. Así, distinguen:

³ Hemos consultado las siguientes direcciones: <http://www.rae.es/diccionario-panhispanico-dudas/que-contiene/tratamiento-de-los-extranjerismos> y <http://www.rae.es/publicaciones/25-extranjerismos>

- Extranjerismos *crudos*, voces extranjeras que aún no se han adaptado al español y deben escribirse en cursiva: *cheeseburger*
- Extranjerismos *adaptados* a la lengua española en los siguientes aspectos (se escriben en letra redonda pues se consideran ya incorporados al léxico del español):
 - Mantienen la grafía original, pero se adaptan a la pronunciación y acentuación española (*baffle* > bafle, *paddle* > pádel).
 - Mantienen la pronunciación original, pero se adaptan a la grafía del español (*by-pass* > baipás).
- Traducción o *calco*: *full-time* > tiempo completo.

El *Diccionario Panhispánico de Dudas* de la RAE, por su parte, no rechaza los extranjerismos a priori, pero puntualiza que su incorporación debe responder a nuevas necesidades expresivas y debe hacerse de forma ordenada y unitaria, acomodándolos al máximo a los rasgos gráficos y morfológicos propios del español, buscando adaptaciones que preserven el alto grado de cohesión entre forma gráfica y pronunciación característico de la lengua española.

La Fundeu⁴ interpreta lo siguiente, en relación con este tema: los extranjerismos, que no presentan problemas de adecuación a la ortografía española o que han modificado su grafía o su pronunciación originarias para adecuarse a las convenciones gráfico-fonológicas de nuestra lengua, se escriben sin ningún tipo de resalte y se someten a las reglas de acentuación gráfica del español. Por lo tanto, escribiremos en cursiva los anglicismos híbridos de los *esports* que conservan la forma y pronunciación inglesas, sobre todo cuando su representación gráfica o su pronunciación son ajenas a las convenciones de nuestra lengua (*stunear*) y en redonda los que muestran mayor adaptación a la grafía, pronunciación y acentuación españolas, pues su escritura o pronunciación se ajustan mínimamente a los usos del español (*junglear*).

4.3. El léxico del deporte en español

Antes de entrar a definir qué características presenta el lenguaje de los *esports*, es conveniente citar brevemente las del lenguaje deportivo, para saber qué tienen en común y en qué se diferencian.

El léxico del deporte se considera especializado, pues a veces emplea giros solo comprensibles en su contexto (dar la vuelta al marcador), hasta tal punto que Lázaro

⁴ Hemos consultado la página web: <https://www.fundeu.es/noticia/la-rae-y-los-neologismos-tecnologicos-7053/>

(1994, p.19) llega a afirmar que se trata del «único lenguaje técnico enormemente difundido». En este aspecto, coincide con el léxico de los deportes electrónicos que emplea términos con una especificidad semántica muy alta que solo se usan en ese contexto (Morales, 2015b, p.23).

El lenguaje deportivo moderno se caracteriza, no obstante, por un dinamismo que ha convertido la redacción deportiva en un espectáculo en el que predomina la lengua coloquial y la expresividad, que usa tanto técnicas literarias como publicitarias, y superpone elementos iconográficos y de diseño (tipografía, juegos gráficos, colores). Se ha transformado en un juego de ingenio que pretende captar la atención, mostrar lo que ocurre en vez de narrarlo y que mezcla características de los periodismos escrito, radiofónico y televisado (Castañón, 2002).

Se identifica, sobre todo, por sus rasgos léxicos. En efecto, la lengua conoce su mayor actividad creadora en el ámbito del deporte, en forma de anglicismos (*cannonball*⁵), lenguaje figurado (estas dos divinidades de la raqueta), sinónimos (ciclistas, corredores) (Jurankova, 2012, p.28), pues se esfuerza por encontrar múltiples formas para expresar una misma idea o describir situaciones similares (Guerrero, 2002, p.368).

La principal coincidencia entre el lenguaje del deporte y el de los *esports* es la abundancia de anglicismos presentes en ambos. Kotrikova (2008, p.26) distingue tres clases principales de anglicismos deportivos que tienen bastante en común con las expresiones que estudiaremos, sobre todo los híbridos:

- Gerundios anglosajones (*curling*).
- Voces inglesas aceptadas en el español que crean sus propias derivaciones (chutar, que deriva de *chut*).
- Palabras compuestas híbridas que contienen una parte inglesa y otra española (antidoping, foto finish, ciclocross).

La *intertextualidad* o traslado de un léxico específico al lenguaje deportivo es otro rasgo constante. Esta trasposición de campos léxicos consigue un tono literario y enriquece un discurso con frecuencia monótono. Los campos semánticos son ilimitados⁶, aunque predominan los siguientes (Jurankova, 2012, p.28-29):

- Lúdico: As bajo la manga, jugar sus cartas.
- Militar: Ariete, rearmar, fusilar, cañonazo.
- Judicial: Sentencia, juzgado, juez, pena máxima.
- Animales: El tigre, la Araña Negra, el bicho.

⁵ En tenis, saque o servicio fuerte y rasante (*Gran Diccionario Oxford*).

⁶ Véase la clasificación de Guerrero (2002, p.369).

- Astrología: el astro, eclipsar.
- Guerra: cañonazo, disparo, duelo, gesta, arquero⁷.
- Religión: Milagro, el mesías, mano de Dios.

El léxico deportivo tiene luces, pero también sombras: muestra características del lenguaje coloquial (muletillas, fraseología, reiteraciones, redundancias, pobreza léxica); se sirve de elementos de multitud de campos semánticos para renovar y aumentar su vocabulario, mediante recursos como la metáfora y la incorporación de voces extranjeras; se acerca al lenguaje literario por la necesidad de dar fuerza expresiva al mensaje y recurre a la connotación, al uso ornamental de adjetivos, a juegos de palabras, figuras retóricas (Guerrero, 2002, p.365). Sin embargo, se le suele criticar el abuso en el uso de extranjerismos y formas coloquiales, los frecuentes errores gramaticales, el recurso reiterado a tópicos y frases gastadas (Yáñez, 2014, p.323). A veces, el comentarista tiene que cubrir con palabras espacios muertos con lo que recurre a muletillas, reiteraciones absurdas (es un buen momento para quitarle y robarle el balón), se acumulan los adverbios acabados en mente, las palabras archisílabas (problemática en vez de problema); es un lenguaje desenfadado, lleno de vocabulario coloquial (estar a tope), que abusa de las frases hechas (defendió con uñas y dientes), pero llamativo y ameno para los aficionados al deporte (Guerrero, 2002, p.36y 368).

En efecto, tanto el lenguaje de los deportes como el de los *esports*, pueden ser valiosos para el enriquecimiento del idioma, pues crean usos lingüísticos y aportan palabras y significados nuevos, aunque pueden dar lugar a una invasión de anglicismos innecesarios en nuestra lengua. Por esta razón, es especialmente importante analizar una a una estas expresiones, considerar su relevancia y llevar a cabo una buena labor de adaptación léxica.

4.4. Concepto, origen y tipos de *esports*.

Antes de analizar la terminología de los *esport*, es necesario contextualizar el porqué del término y qué son, pues posiblemente sean desconocidos para algunas personas.

En cuanto al término, han alternado denominaciones compuestas como *e-Sports* o *eSports*⁸ que ponen de relieve lo electrónico del término, así como la diferencia entre estos

⁷ En la prensa deportiva, domina el subcódigo épico-bélico, debido a que en nuestra sociedad el deporte es un sustituto de la guerra, porque se trata generalmente de dos entidades que se enfrentan (Jurankova, 2012, p.28).

⁸ Hemos encontrado bastantes páginas de internet más o menos especializadas que se hacen eco de la polémica en torno a esta cuestión: <https://www.cuatro.com/blogs/vig/esports-deportes->

deportes y los tradicionales (Garro, 2018). Pues bien, la opción más aceptada en la actualidad es *esports*, para evitar errores ortográficos en español como usar un guion o una letra mayúscula en mitad de una palabra. La RAE y la Fundéu optan por utilizar el término *deportes electrónicos*; sin embargo, nosotros utilizaremos el término *esports*, además de por las razones anteriores, porque es el más extendido en los medios y por analogía con el término ya aceptado *email*.

Los *esports* o deportes electrónicos son un concepto que se emplea para designar a las competiciones de videojuegos de gran popularidad internacional (Luis, 2017, p.13). Esta actividad principalmente tiene lugar entre jugadores profesionales que compiten en modo de juego multijugador en línea y en tiempo real. Encontramos ciertas características que convierten un videojuego en un *esport* (Antón y García, 2014 en Luis, 2017, p.13-14):

- Son populares y se caracterizan por una comunidad activa de espectadores que son jugadores, productores y consumidores de la información relativa a dicho juego.
- Permiten el enfrentamiento en línea de dos o más jugadores.
- Los jugadores suelen estar organizados en equipos.
- Las partidas se realizan a través de un servidor y existe un reglamento que establece las condiciones de victoria.
- Las competiciones ofrecen premios en función de su prestigio y patrocinadores.
- Contemplan tres niveles de competición: *amateur*, semiprofesional y profesional. Las características de este último son similares a las de un deportista tradicional, pues entrenan diariamente, estudian a sus rivales, desarrollan tácticas.
- Los profesionales de nivel más alto viven y se dedican exclusivamente al videojuego y consiguen dinero de su salario, premios, patrocinadores.
- Existe un mercado real de jugadores, entrenadores, equipo técnico, con movimientos, fichajes y contratos.

El término genera cierto rechazo en la sociedad, pues al incluir la palabra *deporte*, la idea que sugieren de un *deportista* que compite frente al ordenador choca radicalmente con la del deportista tradicional que genera un esfuerzo físico (Luis, 2017, p.14)

El término en si tiene un origen relativamente moderno, pero el concepto de las competiciones de videojuegos apareció por primera vez en la revista *Rolling Stone* el 19 de octubre de 1972, pues anunciaba un torneo de *Space Wars* organizado por la Universidad de Standford. Desde entonces, según se expandía la popularidad de los videojuegos de manera internacional, también lo hacían las competiciones de esta modalidad. Con la

llegada de internet, su popularidad se extiende aún más gracias a plataformas como YouTube y otras de *streaming*⁹ como Twitch. Aquí los usuarios no solo van a demandar contenido, sino que también van a producirlo, volviéndose *prosumidores*¹⁰. Poco a poco y con el desarrollo de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) se van creando grandes comunidades de consumidores que van a otorgar bastante repercusión a las competiciones de videojuegos (Luis, 2017, p.16-22).

Según el diccionario especializado en línea *GamerDic*, existen multitud de géneros de videojuegos¹¹: RPG (juegos de rol), simuladores de conducción, arcade, RTS (estrategia en tiempo real), FPS (disparos en primera persona), MMO (multijugador masivo en línea), MMORPG (juego de rol multijugador masivo en línea), CCG/CTG (juego de cartas coleccionables/intercambiables), *Battle Royale*, MOBA (arena de combate multijugador en línea), *Survival Horror* y un sinfín más de etcéteras. Sin embargo, nos centraremos en los géneros más populares dentro del ámbito de los *esports*, y destacaremos algún que otro título de videojuego relevante dentro de los mismos:

- RTS: Subgénero dentro de los juegos de estrategia donde todos los sucesos del juego suceden de forma continua. Destacan los títulos *Clash Royale*¹² y *Clash of Clans*.
- FPS: Subgénero dentro de los juegos de disparos, en los que la perspectiva con la que jugamos es desde el punto de vista del personaje que controlamos. Por lo general, solo vemos el arma y/o el brazo del personaje, por ejemplo, *Call of Duty*, *Counter Strike* y *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*.
- Battle Royal: Género de juego en el cual muchos jugadores deben luchar entre sí hasta que solo quede un superviviente. Se diferencia del clásico enfrentamiento en que mezcla elementos de supervivencia. Los títulos más importantes son *Fortnite* y *Player's Unknown Battleground*.
- Deportes: Tipo de videojuego que simula el campo de deportes tradicionales. Destacan títulos como *Fifa*, *ProEvolution Soccer*, la saga *NBA2K* y *Rocket League*.
- CCG/TCG: Videojuego en el que es necesario coleccionar cartas de diversos tipos que son un elemento con el que se interactúa en el juego. El título más reseñable es *Hearthstone*.

⁹ Forma de visualizar y reproducir contenido multimedia en línea a la vez que este se descarga en tu teléfono móvil, tablet o PC) Wikipedia, 2019. Disponible en <https://es.wikipedia.org/wiki/Streaming> (Consulta en 1 de mayo de 2019).

¹⁰ Productores y consumidores de contenido. Disponible en <https://es.wikipedia.org/wiki/Prosumidor> (Consulta en 28 de febrero de 2019).

¹¹ Para la descripción de los géneros, he usado la página "GamerDic". Disponible en <http://www.gamerdic.es/tema/generos/> (Consultado en 28 de febrero de 2019).

¹² Para seleccionar estos títulos, he buscado en las páginas de eventos de *esport* qué juegos se repetían más de cada género.

- MOBA: Tipo de juego en el que el jugador controla un personaje y forma equipo con otros jugadores con el objetivo de enfrentarse a un equipo contrario y destruir su base, a menudo en mapas simétricos. Los títulos más conocidos son *DotA* y *League of Legends*.

En el apartado siguiente, describimos la evolución y desarrollo de la terminología de los *esports*, las funciones que cumple, las razones que aconsejan o no su uso,

4.5. Los anglicismos en los *esports*.

En primer lugar, queremos aclarar que nuestro objeto de estudio no va a ser el lenguaje que contienen las historias o guiones de los videojuegos, sino la terminología con función comunicativa que emplean los jugadores para conversar entre ellos (Morales, 2015b, p.2).

Al hablar de cuáles son las características que presentan los anglicismos de los deportes electrónicos, hay que diferenciar dos periodos. El primero de ellos estaría caracterizado por su uso en las revistas de videojuegos, que sirvió para asentar una base terminológica previa, que después se enriquecería con la llegada de nuevas aportaciones de internet, las consolas, las TIC y los *esport* tal y como los conocemos hoy, lo que caracterizaría el segundo periodo.

4.5.1. Los anglicismos de los *esports* en las revistas de videojuegos

El principal motivo de la abundancia de anglicismos en el lenguaje de los *esports* es que el inglés es la lengua vehicular de los avances tecnológicos, que es ahí donde incluimos a los videojuegos; además, estos fueron comercializados por primera vez en los Estados Unidos y uno de los gigantes tanto en elaboración de videojuegos como de soportes es Microsoft, cuya sede está en Washington (Cabrera, 2015, p.65).

Otro factor que propicia la aparición de los anglicismos es que, en el ámbito de las revistas, lo que se busca es presentar y nombrar los avances más recientes del sector, lo que en la mayoría de las ocasiones supone una carrera contrarreloj para los redactores, que no son lingüistas y con frecuencia echan mano del término en lengua original (Cabrera, 2015, p.65).

También puede ocurrir que, debido a este rápido comportamiento, no exista todavía un término español equivalente o no se haya consolidado uno, lo que supone a su vez cierto inconveniente, ya que, si el anglicismo seleccionado arraiga en la cultura o público meta, ello podría eliminar la necesidad de crear o buscar un equivalente español.

Entre otros motivos que justifican el uso de los anglicismos en este sector, encontramos el carácter técnico y refinado que puede aportar (Brito, 2002 en Cabrera, 2015, p.65) y que a veces se emplean para transmitir informalidad al artículo, post, etc., puesto que los principales destinatarios o consumidores de videojuegos son un público joven muy influenciado por el inglés, hasta el punto de denominarse *gamers* antes que jugadores (Cabrera, 2015, p.66).

4.5.2. Los anglicismos de los *esports* o terminología *gamer* en español

Entre las principales características de este lenguaje, nos encontramos que, como anteriormente en las revistas, el inglés va a ser la lengua franca de los videojuegos, debido al crecimiento del volumen de jugadores y a la diversidad de idiomas que encontramos en juegos como los multijugador en línea.

Por otro lado, con los avances tecnológicos, como hemos dicho, el uso de anglicismos aumenta también considerablemente en el lenguaje de los videojuegos, debido a la aparición de nuevos canales de comunicación como los foros, los *podcasts*, la inclusión de videojuegos en las redes sociales y las plataformas de *streaming* de video en directo o diferido, como *Twitch* o *YouTube* (Castañeda, 2017, p.18-19).

En efecto, no todos los juegos muestran igual presencia de anglicismos. Un videojuego traducido al español y destinado a un único jugador, por ejemplo, no va a encontrarse tan expuesto al uso de términos ingleses como los juegos en línea y multijugador, en los que un jugador tiene que interactuar con otros que, por norma general, muestran una mayor presencia de anglicismos (Castañeda, 2017, p.19). En el caso de los *streamers* (emisores de *streamings*), pese a que el emisor/jugador es una sola persona, que puede o no jugar a un modo *online* o multijugador, la presencia de anglicismos es amplia, debido a que el contenido que está produciendo va destinado a un grupo más amplio, que es la comunidad *gamer*.

La creciente popularidad de los juegos *online* ha «forzado» a los jugadores a cambiar su forma de hablar y a adaptar su uso «desde un punto de vista interaccionista y social» (Martín, 2012 en Morales, 2015b, p.2), pues dentro de las comunidades de videojuegos con gran número de participantes, existe la necesidad de crear términos comunes que todos los participantes puedan usar y entender.

Los videojuegos en línea animan a los jugadores a comunicarse de manera simultánea, en tiempo real y en una situación plenamente social, lo que requiere una transmisión de información rápida y efectiva que ayude a lograr los objetivos del juego. Esto se consigue a través del uso de una terminología sencilla en forma, pero específica en cuanto a significación. Estos términos se usan en contextos principalmente escritos,

aunque se pueden transferir a contextos orales una vez se han asentado los conocimientos terminológicos y de dinámica de juego. Dicha terminología expresa fenómenos, eventos o acciones que surgen por vía onomasiológica, ya que partimos de un concepto que podemos ver o realizar dentro del juego y al que hay que darle un nombre (Morales, 2015b, p.6 y 7):

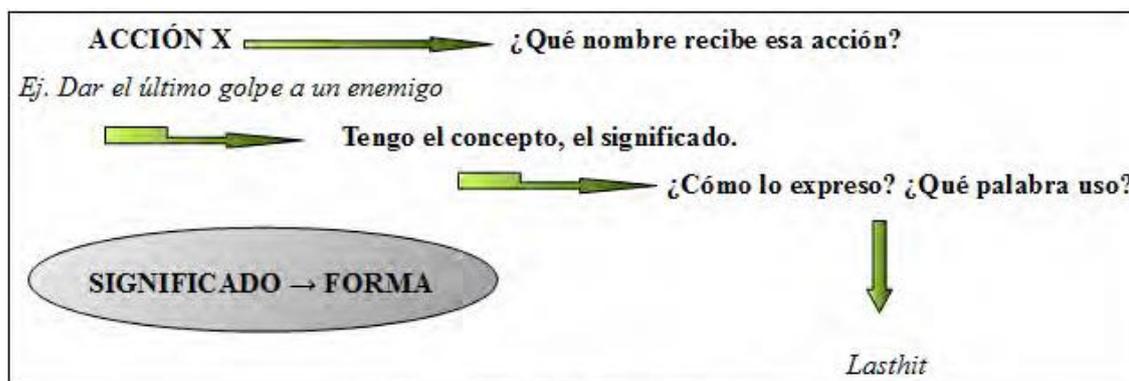


Gráfico 1 – Creación por vía onomasiológica.

El problema nace cuando gran parte de los anglicismos que se usan podrían adaptarse mejor al español o incluso tener un equivalente en nuestra lengua (*ganquear/gancar* y *emboscar*). Entonces, es ahí donde nosotros, como hispanohablantes, debemos decidir cuál de ellos elegir; aunque existen algunas razones que pueden determinar la balanza a favor del uso de anglicismos (Morales, 2015b, p.8-9):

- Al ser un videojuego multijugador en línea, la probabilidad de interactuar con personas de diferentes países es más elevada, por lo que el anglicismo se traduce en una mejor comprensión entre jugadores que, a base de repetir estas formas anglicadas, acaban asimilándolas e integrándolas en su léxico. Los mismos jugadores se encargan de adaptarlas a la morfología española en casos de comunicación con otros jugadores, para ello atribuyen morfemas propios de la lengua española a estas formas, siendo los morfemas verbales y sustantivales (*craftear/crafteo*) los más numerosos, pues lo que más abunda es la necesidad de representar acciones.
- La mayoría de las traducciones al español o correspondencias son estructuras con más de un elemento (*carrear*, que en español equivaldría a *tirar del equipo* o *llevar al equipo a la victoria*), lo que entorpece la comunicación, ya que la retrasa y obstaculiza, algo que actúa en contra de la dinámica del juego en tiempo real.

Se da el caso de especialización semántica (*to drop*, en español se puede interpretar de manera excesivamente general como *tirar*, *dejar*, *deshacerse de*), por lo que el supuesto equivalente en español no llega a concretar por completo la acción que se

quiere definir y hay que añadir matices en la definición. También es posible que, durante todo este proceso de asimilación del anglicismo, este no arraigue y su adopción fracase. Esto sucede cuando se mantiene el término nativo si el concepto ya existe en la lengua receptora o cuando se habilita una forma existente en la lengua receptora para denominar el concepto (Gómez, 2000, p.40).

Los anglicismos léxicos se crean en el lenguaje de los videojuegos en español mediante procesos como la adaptación directa al español o procesos morfológicos como la recategorización (del verbo inglés: *to camp*, surge el sustantivo español: *campeo*), apócope y abreviaciones, prefijación y *blending* (el inglés *gang killing* causa *gank* en el mismo idioma)¹³ (Castañeda, 2017, p.22). Como muestra el siguiente gráfico que compara los procesos morfológicos que experimentan los términos de los *esports* en inglés y español, esos términos están constituidos principalmente por verbos y sustantivos, que son las expresiones que vamos a analizar en este estudio (Morales, 2015b, p.11):



Gráfico 2 – Procesos morfológicos en ambas lenguas.

Con esto termina el marco teórico de nuestro trabajo. A continuación, pasaremos a un análisis práctico de los anglicismos híbridos de los *esport* en el que aplicaremos esta base teórica con el objetivo de llegar a resultados y conclusiones interesantes que nos permitan conocer mejor la naturaleza de estos términos, y sugerir alternativas y posibilidades de traducción y adaptación de los mismos.

¹³ Mezcla en la que las partes de dos palabras se combinan y forman una nueva (Castañeda, 2017, p.22).

5. ANÁLISIS PRÁCTICO DE LA TERMINOLOGÍA DE LOS ESPORTS

5.1. Metodología de la parte práctica

A continuación, vamos a explicar los pasos que seguimos para recopilar el material analizado en el siguiente apartado. En primer lugar, realizamos búsquedas en Google, acotadas entre comillas para conseguir unos resultados más reales; los criterios de búsqueda fueron los siguientes, en inglés y español: *lenguaje videojuegos, terminología gamer, terminología sport, anglicismos videojuegos, sport terminology, gamer terminology, videogame language*.

A raíz de estas búsquedas, recopilamos un total de 16 fuentes terminológicas, entre las que se encuentran trabajos de investigación, artículos y glosarios especializados, entre otros. Consideramos que el número de fuentes era demasiado alto y poco práctico para nuestros propósitos, por lo que, posteriormente, hicimos una selección de las mismas y redujimos el número a 8 de ellas que presentan información relacionada con los criterios que nos parecen más relevantes para el posterior análisis de los términos. Dichos criterios son el término original, el anglicismo híbrido a que da lugar en español, el tipo de anglicismo, su definición, y otro tipo de información relevante desde el punto de vista de la traducción, como son las posibles variantes en español que pueda presentar el término o si existe algún equivalente establecido.

En la siguiente tabla, mostramos las 16 fuentes: el nombre de la página, el autor, el número aproximado de términos de los *sports* que contiene, la dirección web y unos pequeños comentarios personales u observaciones que nos sirvieron de guía a la hora de decidirnos por unas u otras. Resaltamos en verde las 8 que escogimos en la segunda selección:

Documento	Autor	Nº Términos	Observaciones	Enlace
Videojuegos. El lenguaje gamer	Earres	16	Definiciones y notas aclaratorias	http://cort.as/-JNS9
Talk gamer to me: terminología básica de los videojuegos (entrada de blog)	María Tatay	47	Definiciones breves y muchos de los términos son técnicos	http://cort.as/-JNSF
El idioma de los "eSports"	El nuevo diario	26	En algunos explica el origen y variantes en español	http://cort.as/-JNSL
El idioma de los e.Sports	Diario de León	33	Más breves que en el anterior	http://cort.as/-JNSP
Diccionario de eSports para entender los deportes electrónicos	Hobby Consolas	50	Definiciones de terminología de varios videojuegos y géneros	http://cort.as/-JNSS
Los E-Sports como fenómeno de comunicación y de masas	Elías Luis Grao	50	Ofrece glosario y análisis	
GamerDic	Yova Turnes	785		http://cort.as/-JNSY
El lenguaje de los eSports: aprende la terminología de CS:GO	Víctor Ayora	44	Muchas de las definiciones son de acrónimos	http://cort.as/-JNSb
Diccionario gamer: todas las palabras necesarias para comunicarte con un amante de los videojuegos	Max Machado	40	Completas. Aporta origen y más datos sobre el término.	http://cort.as/-JNSf
La terminología "gamer" en el contexto del videojuego multijugador en línea	Luis Morales Ariza	30		
Diccionario gamer: los términos gamer más utilizados	Información y sociedad	17	También dice en qué videojuegos se usa más cada término.	http://cort.as/-JNSi
(Entrada de un foro)	Usuario de unioncosmos	??	Diccionario bastante completo	http://cort.as/-JNSj
Diccionario gamer - Términos que todo gamer debe conocer	CompuSoftGmes	50	También de términos del género MOBA	http://cort.as/-JNSq
Entrada de una web especializada	Usuario de la web		Definiciones de varios videojuegos	http://cort.as/-JNSu
El glosario del gamer, las palabras más utilizadas en los videojuegos	Ernesto Castrejón	23	Muy parecido a otros posts	http://cort.as/-JNSx
Guía para la aventura en mundo Gamer. Terminología Gamer.	Comunidad NAFK		Completo. Con alguna definición subjetiva.	http://cort.as/-JNT_

Tabla 3. Lista de fuentes terminológicas (artículos, glosarios) consultadas

Una vez establecidos los criterios de la tabla de análisis, extrajimos casos de anglicismos híbridos de esas 8 fuentes, eliminando las siglas (no las consideramos por motivos de espacio) y aquellos de los anglicismos que pudieran no estar relacionados únicamente con el ámbito de los *esports*. En la primera tanda, extrajimos un total de 43 términos, más algunas variantes (los presentamos en la siguiente tabla), sin embargo, de nuevo por nuestras limitaciones de espacio, decidimos hacer una búsqueda más ajustada para reducir el número inicial a las expresiones de los *esports* más usadas. Para ello, realizamos búsquedas de frecuencia en Google de cada uno de los 43 anglicismos, acompañados de la palabra «juego» y sólo en páginas en español (ej. “farmear” y “juego”) y descartamos aquellos términos cuyos resultados de búsqueda no fueron relevantes¹⁴. El

¹⁴ Son los que aparecen con un asterisco en la tabla que presentaron una frecuencia de 5000 o más apariciones en Google.

resultado de esta segunda selección nos dio un total de 25 términos, que son los que analizamos a continuación:

1. Backear*	6. Carrilear/Carrear	11. Gankear	16. Pokear	21. Tankear	26. Divear*	31. Kickear	36. Pullear*	41. Kitear
2. Banear/Bannear	7. Deletear*	12. Junglear	17. Pushear	22. Zonear*	27. Craftear	32. Respawnear*	37. Ragear*	42. Wardear
3. Baitear*	8. Farmear/Farmar	13. Lasthitear*	18. Rushear	23. Bursteaar*	28. Lamear*	33. Stompear*	38. Holdear*	43. Boostear
4. Bufear/Bufar	9. Feedear/Fedear	14. Nerfear	19. Stunear	24. Campear	29. Crashear*	34. Lootear	39. Stackear*	
5. Buildear*	10. Focusear*	15. Pickear	20. Supportear*	25. Castear	30. Dropear	35. Levellear	40. Raidear	

Tabla 4. Primera selección de 43 anglicismos híbridos de los esports

En la siguiente tabla, presentamos en primer lugar el término original, seguido de los *anglicismos* híbridos a que ha dado lugar en español. Hemos decidido presentar juntas todas las variantes que se usan en español, para así poder compararlas mejor. Procuramos citar en primer lugar las más frecuentes, pero no podemos estar seguros de este extremo, ya que los términos muestran todavía un uso bastante vacilante.

A continuación, el *tipo de anglicismo*. En línea con Cabrera (2015, p.68), consideramos *asimilados* aquellos anglicismos híbridos que han adaptado su grafía para ser más «naturales» en español y *parcialmente asimilados* aquellos que contienen grafías poco frecuentes en español y, por lo tanto, no están adaptados o asimilados del todo en nuestra lengua, aunque curiosamente se pronuncian a la española.

Dado que estos términos son desconocidos para muchos hablantes de español, nos ha parecido imprescindible incluir una definición de cada término lo más clara posible, para que nos ayude también en su traducción. La definición que ofrecemos es la de la forma verbal del anglicismo, puesto que es esta la que más resultados ha arrojado en las búsquedas de frecuencia en Google en casi todos los casos. Las fuentes de las definiciones son GamerDic (GD), Union Cosmos (UC), Vix (VIX), el Nuevo Diario (ND) y Never Away From Keyboard (NAFK). Se pueden encontrar los enlaces relativos a cada página en la tabla 3 anterior, la de las fuentes terminológicas consultadas.

En *propuesta de adaptación/ equivalente* nos atrevemos a sugerir en cursiva la forma más acorde con los sonidos del español, sobre todo cuando el uso fluctúa entre dos variantes y, al mismo tiempo, ofrecemos equivalentes en español que podrían sustituir al anglicismo. Por último, en observaciones incluimos información complementaria de relieve para la traducción, como la posible motivación de la expresión en inglés, si cambia la pronunciación original inglesa y otro tipo de curiosidades:

5.2. Análisis terminológico de los anglicismos híbridos en español

Nº	Término en inglés	Anglicismo			Tipo de anglicismo	Definición	Fuente	Propuesta de adaptación/ equivalente	Observaciones
		Verbo	Acción	Agente					
1	<i>To ban</i>	Banear Banear	Baneo Baneo		Asimilado	Bloqueo de acceso, generalmente a un servicio o un servidor <i>online</i> de un juego.	VIX	<i>Banear</i> /bloquear Bloqueo	De <i>ban</i> (prohibir).
2	<i>To boost</i>	Boostear	Boosteo	Booster	Parcialmente asimilado	Aplicar turbo a los motores de tu vehículo.	UC	<i>Bustear</i> /impulsar/ potenciar/ Mejora Potenciador/turbo	De <i>boost</i> (potenciar). Se pronuncia a la española En juegos distintos a los de vehículos, se usa como sinónimo de <i>bufar</i> .
3	<i>To buff</i>	Buffar Bufear	Bufo Bufeo		Asimilado	Efecto positivo que mejora alguna de las características de un personaje o enemigo, generalmente de manera temporal, como aumentar la velocidad, la salud, la fuerza de ataque, etc.	GD	<i>Bufar</i> /subir el poder/ hacer más fuerte/ potenciar habilidades Potenciador/mejora	De <i>buff</i> (pulir, sacar brillo). Se pronuncia a la española Contrario de <i>nerfear</i> . Si el efecto afecta negativamente de manera temporal se le denomina <i>debuff</i> (VIX).

4	<i>To camp</i>	Campear	Campeo Camping	Camper Campero	Asimilado	Es una táctica que consiste en permanecer inmóvil en un punto estratégico del mapa de difícil acceso o escasa visibilidad esperando a que otros jugadores aparezcan para dispararles.	UC	Acampar Campero	De <i>camp</i> (acampar). Es una estrategia muy mal vista y que incluso en algunos servidores está penalizada (VIX).
5	<i>To carry</i>	Carrear Carrilear	Carreo Carrileo	Carry Carry	Asimilado	Deriva de <i>carry</i> . Cuando un jugador “carrea” significa que tiene la habilidad o poder suficiente para hacer ganar a su equipo por sí solo.	GD	Llevar a la victoria/tirar del equipo/ir de carrito	De <i>carry</i> (llevar).
6	<i>To cast</i>	Castear	Casteo	Caster	Asimilado	Se usa tanto para definir el tiempo y forma a la hora de lanzar un hechizo, como al momento de publicar video, en directo o grabados, de partidas de videojuegos competitivos, haciendo comentarios sobre su desarrollo.	VIX	Lanzar (hechizos)/ publicar vídeos/comentar vídeo Emisión Comentarista	De <i>cast</i> (lanzar, emitir) (VIX).
7	<i>To craft</i>	Craftear	Crafteo		Asimilado	Fabricar objetos a partir de otros ya existentes o de elementos básicos recolectables en un juego. Es una habilidad muy común en juegos de rol.	GD	Fabricar/elaborar/ crear	De <i>craft</i> (elaborar).

8	<i>To drop</i>	Dropear	Dropeo		Asimilado	Soltar o deshacerse de un objeto del inventario del personaje, por ya no ser necesario o bien por dejar hueco a otros objetos más valiosos. También hace referencia a la situación en la que un PNJ (NPC) ¹⁵ suelta un ítem o loot al ser abatido.	GD	Soltar, deshacerse/dejar	De <i>drop</i> (soltar, dejar caer)
9	<i>Farming</i>	Farmear Farmar	Farqueo <i>Farming</i>	Farmer	Asimilado	Realizar repetidamente una acción con el fin de conseguir puntos de experiencia, dinero, objetos o cualquier otra ventaja para nuestro personaje, generalmente en juego RPG.	UC	Cosechar/ recolectar/ conseguir recursos/recoger	De <i>farm</i> (cultivar, labrar, trabajar) Inicialmente hacía referencia a la recolección de objetos como hierbas curativas; con el tiempo se ha ido extendiendo a cualquier tipo de acción que nos reporte beneficio, como eliminar enemigos, superar retos (UC).

¹⁵ Acrónimo de Personaje No Jugador. Personaje controlado por la máquina con el que es posible interactuar. *GamerDic*, 2019. Disponible en <http://www.gamerdic.es/termino/pnj/> (Consultado en 31 de mayo de 2019).

10	<i>To feed</i>	Feedear Fedear	Feedeo Fedeo	Feeder Feder	Parcialmente asimilado	Literalmente, “alimentar” al equipo enemigo al morir demasiadas veces, o dejar que tomen fácilmente demasiado objetivos, de manera que ganan experiencia u objetos que les hacen más fuertes.	ND	<i>Fedear/fidear/</i> alimentar Alimentador/cebo	De <i>feed</i> (alimentar). Se pronuncia a la española
11	<i>Gang</i> + <i>Killing</i>	Gankear Gankar	Gankeo Ganqueo <i>Ganking</i>	Ganker	Parcialmente asimilado	Práctica que consiste en que un grupo de jugadores se ubica de forma estratégica para eliminar a otros jugadores solitarios. A veces se hace desde la jungla.	VIX	<i>Ganquear/gancar/</i> atacar por sorpresa/emboscar Matanza en grupo	De <i>gang killing</i> (matanza en grupo). También puede referirse a la misma práctica, pero llevada a cabo por un único jugador sobre otros jugadores de nivel muy inferior al suyo (VIX).
12	<i>Jungle</i>	Junglear	Jungleo	Jungler	Asimilado	Término usado en el videojuego <i>League of Legends</i> que consiste en eliminar enemigos neutrales dentro de un espacio conocido como jungla, que es el área no explorada y que no pertenece a ningún equipo.	NAFK	<i>Junglear/</i> cubrir la jungla	De <i>jungle</i> (jungla). Se pronuncia a la española La jungla es el territorio no explorado que no pertenece a ningún equipo, normalmente vegetal y con monstruos, de ahí su nombre.

13	<i>To kick</i>	Kickear	Kickeo		Parcialmente asimilado	Sacar del jugo a hackers o jugadores que no permitan el correcto desarrollo de la partida y/o rompan la “armonía” del ambiente en el servidor en el que se desarrolla la partida.	NAFK	Patear/ sacar del juego/echar	De <i>kick</i> (patear, dar patadas). Al contrario que <i>banear</i> , esto no es permanente (NAFK).
14	<i>Kite</i>	Kitear	Kiteo		Parcialmente asimilado	Realizar todo tipo de movimientos aleatorios para evitar que un enemigo de ataque cuerpo a cuerpo se acerque mientras se le ataca a distancia.	GD	<i>Quitear</i> /hacer la cometa	De <i>kite</i> (cometa). Se pronuncia a la española Deriva de los movimientos de una cometa en el aire (VIX).
15	<i>Level</i>	Levelear Levear	Leveleo		Asimilado	Jugar con el único fin de subir el nivel de un personaje para desbloquear nuevas misiones, enemigos o ventajas.	VIX	Subir de nivel	De <i>level</i> (nivel). Se usa en el sentido de invertir tiempo para estar a la altura del desafío (NAFK).
16	<i>To loot</i>	Lootear	Looteo	Looter	Parcialmente asimilado	Recoger el <i>loot</i> o botín que deja un enemigo al ser eliminado. Ítems que aparecen, generalmente de forma aleatoria, tras eliminar a un enemigo, ya sea dinero, equipamiento, armas	GD	<i>Lutear</i> /saquear/ mangar/recoger el botín <i>Lut</i> /botín <i>Luter</i> /saqueador	De <i>loot</i> (botín). Se pronuncia a la española

17	<i>Nerf</i>	Nerfear	Nerfeo		Asimilado	Cambio en un videojuego que reduce la efectividad o potencia de alguna de las propiedades de un elemento o personaje concreto del mismo, con el fin de equilibrarlo.	VIX	Capar/debilitar/ empeorar <i>Nerfeo</i>	Término inspirado en la marca <i>Nerf</i> , que fabrica juguetes blandos que no causan daño (VIX). Contrario de buffear.
18	<i>To pick</i>	Pickear Pickar	Pickeo		Parcialmente asimilado	Escoger personaje, equipamiento, habilidades, etc. en una pantalla de selección.	UC	<i>Piquear</i> /elegir/escoger, seleccionar/pillar Elección/Selección	De <i>pick</i> (escoger, seleccionar).
19	<i>To poke</i>	Pokear	Pokeo		Parcialmente asimilado	Realizar ataques a distancia de escaso poder, desde una posición segura, para debilitar al rival.	UC	<i>Poquear</i> /desgastar poco a poco al enemigo/incordiar	De <i>poke</i> (golpecito) (VIX). Se pronuncia a la española
20	<i>To push</i>	Pushear	Pusheo		Parcialmente asimilado	Hacer avanzar súbditos hacia una torre para forzar la defensa, denegar experiencia o facilitar la destrucción de las torres.	VIX	<i>Pusear</i> /empujar (la línea)/embestir	De <i>push</i> (empujar).
21	<i>To raid</i>	Raidear	Raideo	Raider	Asimilado	Término que nació en el <i>WoW</i> ¹⁶ para hacer incursiones en mazmorras de banda. Se usa mucho en otros juegos cuando un grupo de jugadores hace un ataque rápido y bien concentrado.	UC	Asaltar Asalto/incursión Incursor	De <i>raid</i> (incursión, redada). Se pronuncia a la española

¹⁶ *World of Warcraft* (videojuego).

22	<i>To rush</i>	Rushear	Rusheo <i>Rushing</i>		Parcialmente asimilado	Lanzar un ataque muy rápido contra el enemigo, aprovechando el elemento sorpresa para cogerlo desprevenido ¹ . En los MMO, lanzar un ataque en masa con el fin de obtener ventaja de la superioridad numérica más que de la táctica o la habilidad ² .	GD	<i>Rusear/Irrumpir</i>	De <i>rush</i> (irrupir). Se pronuncia a la española
23	<i>To stun</i>	Stunear Stunar	Stunear		Parcialmente asimilado	Acción que deja temporalmente aturdido o incapacitado a un rival.	VIX	<i>Estunear/aturdir/atontar</i> Aturdimiento	De <i>stun</i> (aturdimiento). Se pronuncia a la española
24	<i>Tank</i>	Tanquear	Tanqueo	Tanque Tanker	Parcialmente asimilado	Jugar con un personaje de clase tanque o realizar su misma función, es decir, luchar en primera línea.	UC	<i>Tanquear/luchar en primera línea</i> <i>Tanqueo</i> Tanque	De <i>tank</i> (tanque).
25	<i>Ward</i>	Wardear	Wardeo		Parcialmente asimilado	En videojuegos tipo MOBA, acción de colocar <i>Wards</i> (Guardianes de visión) por el mapa.	GD	<i>Guardear/plantar wards/poner wards</i>	De <i>ward</i> (custodia). Se pronuncia a la española

En el apartado siguiente, exponemos los principales resultados y conclusiones que hemos extraído a raíz de este análisis

6. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Tras haber realizado un análisis de los anglicismos híbridos en el apartado anterior, los cuales solo representan una parte ínfima del léxico empleado en este campo, podemos arrojar una serie de resultados y conclusiones, por este orden.

En cuanto a la morfología, se puede observar que todos los anglicismos híbridos analizados se han formado utilizando la primera conjugación verbal, puesto que todos los verbos terminan en *-ar* o *-ear*, quizás porque el sufijo de la primera conjugación es el más prolífico en español o porque permite una mayor facilidad a la hora de crear términos. En lo relativo a las formas sustantivales, podemos ver que los sustantivos referidos a acciones emplean dos tipos de sufijos; el inglés *-ing* y el español *-eo*, siendo este el más utilizado. Por último, con respecto a los sustantivos que hacen referencia al agente, observamos que, curiosamente, se opta por el uso predilecto del sufijo inglés *-er*, algo que se puede deber a la influencia del inglés en este contexto lúdico. Por tanto, concluimos que los anglicismos híbridos derivados de los *sports* que se usan en español son tanto naturales (formados con *-ar*, *-ear*, *-eo*) como inducidos (formados con *-ing*, *-er*).

Asimismo, durante el análisis nos hemos topado con dos tipos distintos de anglicismos híbridos en relación con el grado de adaptación al español; los asimilados y los parcialmente asimilados. Los primeros son fonológica y gráficamente compatibles con el español (*farmear*, *raidear*), mientras que los segundos se distancian un poco de nuestra lengua en esos aspectos, pues muestran sonidos o grafías extraños a ella (*stunear*, *kickear*). Algunos de los ejemplos de ambos tipos se pronuncian a la forma española.

A la hora de proponer una adaptación para estos anglicismos híbridos, sugerimos, en el caso de los asimilados, utilizar la adaptación española si es funcionalmente práctica, es decir, facilita una comunicación rápida y eficaz; de no cumplir estos requisitos, aconsejamos usar el anglicismo (*buffar*<*bufar*). Con los parcialmente asimilados indicamos la misma estrategia, asimilar el anglicismo mediante un proceso de naturalización, con el objetivo de “españolizarlo” (*wardear*<*guardear*). Lo que hemos procurado al sugerir las adaptaciones de estos términos es, como aconsejan los organismos reguladores, acomodarlas a los rasgos fonológicos, gráficos y morfológicos propios del español y preservar la cohesión entre escritura y pronunciación característica de la lengua española.

Debido a que el uso de los anglicismos híbridos se reduce a un contexto determinado, podríamos estar hablando, al igual que con el lenguaje deportivo, de un lenguaje técnico de especialidad propio y que debería tenerse más en consideración en el futuro, especialmente en el ámbito académico.

Finalmente, relacionado con el abundante uso de anglicismos utilizados en este contexto, surge la disyuntiva de si estos son beneficiosos o perjudican al español. En nuestra opinión, y teniendo en cuenta las características del contexto en el que se usan, no son perjudiciales, sino todo lo contrario, pues facilitan una comunicación rápida y eficaz, tanto con jugadores de otra lengua, como con jugadores con la misma lengua, pues como se ha podido ver en el análisis práctico, las equivalencias directas en español no siempre son adecuadas, porque suelen dar lugar a construcciones de más de un término, perdiéndose así el dinamismo necesario en este contexto.

A pesar de lo anterior, queremos recomendar el uso de aquellos equivalentes en español formados por un término, que faciliten la comunicación (*saquear* en lugar de *lootear*, *acampar* en vez de *campear*). Además, en algunos casos, el término original inglés del que deriva el anglicismo muestra un significado bastante general que no transmite por completo los matices que el término tiene en este campo (como es el caso del verbo *to drop*).

En última instancia, queremos decir que hemos hecho estas propuestas de adaptación con humildad y con la precaución que requiere el caso. Pese a nuestras recomendaciones, somos conscientes de que el jugador en línea es quien decidirá en cada caso qué forma satisface mejor sus necesidades y decide utilizar.

Debido al extenso empleo de este léxico entre los jóvenes, y ante las expectativas de que su uso vaya en aumento, habría que considerar que alguno de estos términos podría llegar a pasar en un futuro a la lengua general, algo que los volvería todavía más interesantes, pues podrían señalar nuevas tendencias en la creación de términos.

Puesto que algunas de las fuentes de las que hemos extraído los términos son latinoamericanas, hemos podido comprobar que este fenómeno se produce tanto en España como en Latinoamérica. No obstante, aunque sabemos que los términos de los *esports* comparten rasgos morfológicos y gráficos en las dos variedades del español, sospechamos que podrían diferenciarse en la pronunciación, pues los hispanohablantes de Latinoamérica creemos que tenderán a pronunciar estos términos de una manera más cercana al inglés, debido a la mayor influencia de esta lengua en la zona, pero este extremo tendrá que apoyarse con evidencias futuras.

Por último, si consideramos el lenguaje de los *esports* un lenguaje especializado, en un futuro, podría abrirse camino en el mundo académico de la traducción y la interpretación, en forma de nuevas asignaturas de terminología relacionadas con el tema; de interpretación de estos eventos, pues es un lenguaje que se manifiesta principalmente de manera oral; o de traducción de guías de videojuegos, de publicidad de competiciones, de libros sobre el tema.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Alcolea, A. (2017). *Hobbyconsolas*. Obtenido de Diccionario de eSports para entender los deportes electrónicos: <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/diccionario-esports-entender-deportes-electronicos-176654>
- Antón, M. (2015). *Cuatro*. Obtenido de Los 'esports' ya forman parte del diccionario: https://www.cuatro.com/blogs/vig/esports-deportes-electronicos-diccionario_6_1984065003.html
- Arias, J. (sin fecha). *CompuSoftGames*. Obtenido de Diccionario Gamer - Términos que todo gamer debe conocer: <https://compusoftgames.com/diccionario-gamer/>
- Blizzguides*. (2016). Obtenido de Glosario Gamer: <http://www.blizzguides.com/blizzguides-835-Glosario-gamer>
- Cabrera, C. F. (2015). *El léxico de las revistas de videojuegos españolas: propuesta de normalización terminológica*. Tesis doctoral. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Castañeda, M. Á. (2017). *Los anglicismos en los videojuegos MOBA y MMOG*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Facultad de Traducción e Interpretación.
- Castañón, J. (2002). *Idioma y deporte*. Obtenido de El lenguaje deportivo del nuevo siglo: <http://www.idiomaydeporte.com/fds1.htm>
- Castrejón, E. (2012). *Webadictos*. Obtenido de El glosario del gamer, las palabras más utilizadas en los videojuegos: <https://webadictos.com/el-glosario-del-gamer/>
- Cifuentes, N. (2018). *Diario de León*. Obtenido de el idioma de los e.Sports: https://www.diariodeleon.es/noticias/innova/idioma-e-sports_1248943.html
- Comunidad NAFK (2015). *Guía para la aventura en el mundo gamer. Terminología gamer*. Disponible en: <https://docplayer.es/3981465-Guia-para-la-aventura-en-mundo-gamer-terminologia-gamer-gamers-geeks-cvm-never-away-from-keyboard.html>
- DL, J. (2017). *Gamegustria*. Obtenido de Opinión: El uso exagerado de anglicismos: <http://gamedustria.com/opinion-uso-exagerado-anglicismos/>
- Earres. (sin fecha). *Earres*. Obtenido de Videojuegos: el lenguaje gamer: <http://earres.com/videojuegos-el-lenguaje-gamer/>
- EFE. (2018). *El Nuevo Diario*. Obtenido de El idioma de los "eSports": <https://www.elnuevodiario.com.ni/suplementos/tecnologia/461851-idioma-esports/>
- Escritores.org*. (2016). Obtenido de Neologismos tecnológicos asociados a Internet: <https://www.escritores.org/recursos-para-escriitores/articulos-de-interes/18288-neologismos-tecnologicos-asociados-a-internet>
- Estornell, M. (2009). *Neologismos en la prensa. Criterios para reconocer y caracterizar las unidades neológicas*. Tesis doctoral. Universidad de Valencia.
- García, V. (1989). *Teoría y práctica de la traducción*. Madrid. Gredos.
- Garro, J. (2018). *Xataka*. Obtenido de ¿Cómo se escribe esports? Historia de una cuestión cultural, etimológica y semántica: <https://esports.xataka.com/xataka-esports/como-se-escribe-esports-historia-cuestion-cultural-etimologica-semantica>
- Gómez, J. (2000). *Anglicismos léxicos en el español coloquial: análisis semántico de los anglicismos y sus equivalentes españoles en el corpus de lengua hablada*. Cádiz: Universidad de Cádiz.
- Gómez, J. (2005). *La inmigración léxica*. Madrid. Arco/Libros.
- Guerrero, G. (1995). *Neologismos en el español actual*. Madrid. Arco/Libros.

- Hermosilla, M. J. (2015). *Neologismos en la moda*. Trabajo de fin de máster. Universidad de Jaén.
- Información y sociedad. (2018). Obtenido de Diccioanrio Gamer: Los términos gamer más utilizados: <https://informacionysociedad.es/videojuegos/10/06/2018/diccionario-gamer-terminos-gamer/1866/>
- Juránková, A. (2012). *Los neologismos en artículos deportivos y políticos de El Mundo; análisis y comparación*. Universidad Masarykova. Facultad de Filología. Brno.
- Kotrikova, B. (2008). *Anglicismos en el deporte*. Universidad Masarykova. Facultad de Filología. Brno.
- Lázaro, F. (1994). El español en el lenguaje deportivo. En *El idioma español en el deporte* (pág. 19). Madrid: Fundación EFE.
- Luis, E. (2017). *Los E-Sports como fenómeno de comunicación y de masas*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Valladolid. Facultad de Filosofía y Letras.
- Machado, M. (2017). *VIX*. Obtenido de Diccionario gamer: todas las palabras necesarias para comunicarte con un amante de los videojuegos: <https://www.vix.com/es/videojuegos/190170/diccionario-gamer-todas-las-palabras-necesarias-para-comunicarte-con-un-amante-de-los-videojuegos>
- Martín, A., & Molero, G. (2012). *El libro rojo de Cálamo. Prontuario de manuales de estilo*.
- Mellado, V. (2012). *Fundeu*. Obtenido de La RAE y los neologismos tecnológicos: <https://www.fundeu.es/noticia/la-rae-y-los-neologismos-tecnologicos-7053/>
- Morales, L. (2015b). La terminología "gamer" en el contexto del videojuego multijugador en línea. *Revista electrónica del lenguaje*. Vol. 2. Disponible en: <https://www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2015/10/vol-02-05.pdf>
- Newmark, P. (1988). *A textbook of translation*. Londres. Prentice-Hall International.
- Pascual, M. del M. (2015). *Neologismos en el periodismo político. Análisis en torno a la tipología y la creatividad*. Trabajo Fin de Grado. Universidad Católica de San Antonio. Facultad de Comunicación.
- Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española. (2010). *Ortografía de la lengua española*. Madrid. Espasa.
- Rodríguez, M .J. (2000^o). *Los anglicismos de frecuencia sintácticos en los manuales de informática traducidos*. Tesis doctoral. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Tatay, M. (2013). Talk gamer to me obtenido de Mamá, quiero ser traductora. e: terminología básica de los videojuegos: <http://mamaiwannabeatranslator.blogspot.com/2013/07/talk-gamer-to-me-terminologia-basica-de.html>
- Tenorio, M. (2016). *El inglés, el lenguaje de moda y de la moda: un análisis del empleo de anglicismos en las principales revistas de tendencias en España*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Sevilla. Facultad de Comunicación.
- Turnes, Y. (201). *GamerDic*. Obtenido de GamerDic: <http://www.gamerdic.es/>
- Union Cosmos. (2017). Obtenido de Todas las palabras que usamos freceentemente explicadas en este Diccionario Gamer: <http://www.unioncosmos.com/foro/viewtopic.php?t=1355>
- Yáñez, F. J. (2014). *Prensa y neologismos: la naturaleza adaptativa del léxico*. Tesis doctoral inédita. Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). Facultad de filología: chrome-extension://oemmnadbldboiebfnladdacbfmadadm/http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Filologia-Fjyanez/YANEZ_LOPEZ_Faustino_Juan_Tesis_Tomo1.pdf