



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA PROFESIONAL DE IDIOMAS

**ANGLICISMOS UTILIZADOS EN LOS VIDEOJUEGOS ONLINE DE TIPO SHOOTERS
Y RPG, LIMA, 2018**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN**

AUTOR:

MARIO MANUEL MEZONES GALICIO

ASESORA:

MGTR. ROSSANA DELIA MEZARINA CASTAÑEDA


LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

TRADUCCIÓN Y TERMINOLOGÍA

LIMA – PERÚ

2018

PÁGINA DEL JURADO

 UCV UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-23-2018 Página : 1 de 1
--	---	---

El Jurado encargado de evaluar la Tesis presentada por Don: MARIO MANUEL MEZONES GALICIO

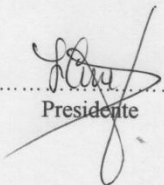
cuyo título es:

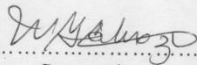
ANGLICISMOS UTILIZADOS EN LOS VIDEOJUEGOS ONLINE DE TIPO SHOOTERS Y RPG, LIMA, 2018.

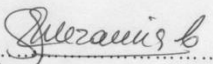
Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de:

.....¹⁷..... (número) *Diecisiete*..... (letras).

Lima, 13 de diciembre del 2018


.....
Presidente


.....
Secretaria


.....
Vocal

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------

DEDICATORIA

Esta investigación está dedicada a mis padres, María Julia y Marlon, quienes durante todos estos años de mi formación académica me han apoyado no sólo económicamente sino también me han apoyado y aconsejado incondicionalmente en aquellos momentos en que quería dejar todo de lado.

AGRADECIMIENTO

Si se siente gratitud y no se expresa es como envolver un regalo y no darlo.

Gracias a mis padres por ser los principales promotores de mis sueños, gracias a mi asesora, Rossana Mezarina, por guiarme durante toda la elaboración de esta investigación y, por último, gracias a cada profesor que durante toda mi etapa de formación académica decidió compartir un poco de sus experiencias y conocimientos.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo, Mario Manuel Mezones Galicio, con DNI N.º 70692284, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Educación e Idiomas, Escuela de Idiomas, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, 5 de julio del 2018

Mario Manuel Mezones Galicio

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante ustedes la tesis titulada Anglicismos utilizados en los videojuegos online de tipo shooters y RPG, Lima, 2018, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de Traducción e Interpretación.

Mario Manuel Mezones Galicio

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar los anglicismos que se encuentran dentro de los videojuegos online de tipo shooters y RPG, dos de los tipos más populares dentro de la comunidad *gamer*.

El diseño utilizado en esta investigación es estudio de caso ya que se centra en el estudio de fenómenos nuevos, además es de tipo aplicada, enfoque cualitativo y cuya metodología es inductiva. Gracias a la técnica de análisis de contenido y fichas de análisis, se logró identificar y analizar 42 anglicismos encontrados en los videos de audio español publicados en la plataforma virtual de Youtube, los cuales consistían de partidas online.

Finalmente, se llegó a la conclusión que dentro del discurso *gamer* existe una tendencia marcada para el uso de préstamos puros y para la creación de neologismos; sin embargo, hay una casi nula presencia de calcos semánticos.

Palabras claves: anglicismo, préstamo, neologismo, calco, videojuegos.

ABSTRACT

This research aimed to analyze the Anglicisms found in shooters and RPG online video games, two of the most popular types within the gamer community.

The design used in this research is a case study since it focuses on the study of new phenomena, it is also of applied type, qualitative approach and whose methodology is inductive. Thanks to the content analysis technique and analysis worksheets, 42 anglicisms found in Spanish audio videos published on Youtube, which consisted of online games, were identified and analyzed.

Finally, it was concluded that within the gamer speech there is a marked trend for the use of pure loans and for the creation of neologisms; however, there is an almost null presence of semantic calques.

Keywords: Anglicism, loan, neologism, calque, video games.

ÍNDICE

Índice

Página del jurado.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
PRESENTACIÓN.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	3
1.1. Aproximación temática.....	3
1.1. Marco teórico.....	7
1.3. Formulación del problema.....	16
1.4. Justificación del estudio.....	16
1.5. Supuestos u objetivos de trabajo.....	17
II. MÉTODO.....	18
2.1. Diseño de la investigación.....	18
2.2. Métodos de muestreo.....	19
2.3. Rigor Científico.....	20
2.4. Análisis cualitativo de datos.....	20
2.5. Aspectos éticos.....	21
III. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS.....	21
IV. DISCUSIÓN.....	23
V. CONCLUSIONES.....	26

VI. RECOMENDACIONES.....	26
VII. REFERENCIAS	28
ANEXOS	32

I. INTRODUCCIÓN

1.1 APROXIMACIÓN TEMÁTICA

En los últimos años, existe un auge y nuevas tendencias que se vienen creando a raíz del crecimiento de dos campos en particular: la informática y la tecnología. Estos dos campos vienen influyendo en los demás de gran manera, esto genera que los profesionales de hoy en día busquen formas de estar más actualizados con los temas más recientes. Entonces ¿De qué manera se ven influenciados los demás campos y en especial el de los videojuegos? Debido a que a la comunicación y creación de nuevas herramientas y/o aplicaciones de estos campos mencionados se dan básicamente en el idioma inglés, es que se puede encontrar la existencia de una terminología en donde predomina el uso de términos tomados del inglés que posteriormente son introducidos a nuestra lengua en distintas formas. No se necesita de una investigación a profundidad para darse cuenta que términos como *bloguer*, *instagramer*, *postear*, tendencia o dar *like*, están presentes en nuestra comunicación diaria.

Esta investigación se enfocó en el campo de los videojuegos debido a que existe una gran cantidad de términos nuevos y, probablemente, desconocidos para personas ajenas a ellos, pero que, sin embargo, serían importante de dar a conocer porque quizás en algún momento, algún profesional, en especial de la carrera de Traducción e Interpretación, se pueda encontrar con algún texto o discurso, el cual podría contener alguno de los términos que se han analizado en esta investigación. Los videojuegos hoy en día presentan una gran oportunidad de comunicación no solo con gente local, de un mismo país y que habla un mismo idioma, sino también con gente de diferentes países alrededor del mundo, en donde se pueda encontrar que el inglés es el idioma que se utiliza como base para establecer con éxito esta comunicación. Es importante recalcar que la creación y producción de los videojuegos más exitosos se dan principalmente en el idioma anglosajón, donde posteriormente se da su futuro doblaje y/o subtulado, teniendo esto en cuenta podemos afirmar que la creación de nuevos términos se da básicamente tomando como base palabras en inglés. Morales (2015) afirma:

Por último, cabe mencionar que el español se ve afectado (o beneficiado, según se mire) en tanto que las formas anglosajonas se integran en el discurso de

forma destacable, dando lugar a una enorme posibilidad de derivación y aparición de formas híbridas. Es por ello que nos preguntamos si el discurso *gamer* se puede considerar una de las lenguas especializadas con mayor influencia por parte de la lengua inglesa. (p.24)

Teniendo esto en cuenta se puede deducir que los anglicismos son más que comunes entre los usuarios o como también se les conoce *gamers*, quienes vienen creando un nuevo lenguaje específico, vivo y en continua evolución. Según Luna, “los apasionados de estos juegos son conocidos como *gamers*, jugadores habituales de estos dispositivos, interesados en juegos complejos que conjuguen el reto, la acción y la diversión” (Nuevas Tribus Urbanas: los *gamers*, 2015, párr. 1).

Para resolver esta problemática actual se han realizado investigaciones previas donde destacan Montero (s.f.) y Cabré (2000 y 2005), además también podemos encontrar que más autores tales como Jiménez y Cabrera se vienen interesando por este campo de estudio debido a la necesidad de conocer más sobre esta área; sin embargo, aún no son suficientes para poder exponer al máximo las soluciones o propuestas para poder identificar y/o entender esta terminología especializada; por lo tanto, se consideró necesaria la elaboración de esta y otras futuras investigaciones, las cuales pueden ayudar a los profesionales de la Carrera de Traducción e Interpretación cuando se encuentren frente a un texto o discurso especializado en este campo.

El objetivo de esta investigación es dar a conocer estos anglicismos, ya sean préstamos, calcos o neologismos, los cuales se analizaron para conocer su tipo, forma o categoría y además también se brindó el significado que este término posee en el campo de los videojuegos. Esta terminología presente en los videojuegos fue extraída de videos con audio en español publicados en la plataforma virtual de YouTube, de donde se eligió a Youtubers de distintos países (Perú, España, México y Argentina), quienes han publicado partidas transmitidas en directo, lo que presentó una gran oportunidad para alcanzar el objetivo propuesto de esta investigación, ya que estos tienen una comunicación fluida sin seguir un guión establecido. Para lograr los objetivos, se eligió un videojuego en particular, “Fortnite Battle Royal”, el cual es considerado dentro de los tipos de videojuegos online elegidos, RPG

(juego de rol) y shooters. Se lograron analizar 15 videos, de un promedio mínimo de duración de 20 minutos cada uno, lográndose extraer 42 anglicismos.

Para la realización de esta investigación se tuvo en cuenta los siguientes trabajos previos, los cuales guardan una amplia relación con la categoría, subcategorías y resultados que se propusieron alcanzar.

Castañeda (2017) realizó la investigación titulada Los anglicismos en los videojuegos MOBA y MMOG, elaborada en la Facultad de Traducción e Interpretación de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, España, cuyo objetivo principal es el análisis de los anglicismos que se utilizan en los videojuegos online del género MOBA y MMOG de ambos enfoques de investigación, estos géneros fueron elegidos por su popularidad y predisposición a la interferencia entre los idiomas inglés y español. A través de una encuesta realizada, esta investigación concluyó que los jugadores de este tipo de videojuegos prefieren optar por el uso del anglicismo antes que su versión en español y además que los jugadores reconocen los anglicismos a partir de una definición o situación. Y gracias al análisis de textos relacionados con este campo, logró extraer 243 anglicismos, de los cuales tres cuartas partes corresponden a préstamos puros.

Macía (2015) en su investigación titulada Los anglicismos en el español peninsular, llevada a cabo en la Universidad de Oviedo, España, se planteó identificar las adaptaciones que sufren los anglicismos en el aspecto fonológico y morfológico al ser introducidos al castellano. Esta investigación de enfoque cualitativo y nivel aplicada, eligió como corpus medios de comunicación audiovisuales y radiofónicos. Se concluyó que si bien estos términos pueden sufrir modificaciones en su pronunciación, esto no va generar un dificultad para los hablantes al poder identificarlo sino que de todas maneras se podrán reconocer que pertenecen a un mismo patrón, además estos términos llegan, se adaptan y con el tiempo se determinan si permanecen o no, esto dependerá de temas como la moda, sociedad, tendencias, nuevas realidades, etc.

Morales (2015) en su investigación titulada La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea, realizada en la Universidad de Granada, España, cuyo

objetivo es descubrir y analizar la terminología además de identificar su función y clasificarlos. Esta investigación, cuyo corpus fueron diversas entrevistas, transcripciones y observación en diversas webs especializadas, concluyó en que estamos frente a un discurso en un determinado evento específico, lo cual significa que el significado de ese término solo se aplicará en determinados campos, además este tipo de terminología depende de factores como la multiculturalidad e influencia del inglés como partida, esto ayudará al jugador a poder comunicarse con cualquier jugador del mundo de una manera rápida y eficaz.

Cabrera (2015) en su investigación El léxico de las revistas de videojuegos españolas: Propuesta de normalización terminológica, desarrollada en la Universidad de Las Palmas, España, tuvo como objetivo identificar cuáles son los anglicismos más frecuentes en este ámbito y detallar la terminología usada, a través del desarrollo de estos puntos se detectaron algunos focos de dificultad que tiene el traductor a la hora de desarrollar su trabajo en este campo especializado. Entre las conclusiones de la investigación se puede encontrar que ya que estos videojuegos tienen una influencia angloamericana muy grande, es que podemos encontrar una gran cantidad de anglicismos en este ámbito; la mayoría de los anglicismos encontrados son calcos que surgen de la traducción del inglés al español; no existe una normalización determinada para la creación de esta terminología.

Torres (2013) en su investigación titulada El uso de préstamos y calcos como medio de inmersión cultural en la terminología militar de tres videojuegos, llevada a cabo en la Universidad Nacional de Costa Rica de enfoque cualitativo, se planteó que mediante un análisis detallado, identificar el uso de los préstamos y calcos en 3 videojuegos publicados entre 2008 y 2010. Su investigación logró concluir que efectivamente a la hora de traducir la terminología militar en los videojuegos analizados, los traductores prefieren utilizar estas técnicas de traducción, sin embargo, su uso no siempre es justificado. En sus resultados podemos observar una mayor presencia de préstamos sobre una casi nula presencia de calcos semánticos.

Jiménez (2013) cuya investigación fue Neologismos de las telecomunicaciones y videojuegos en la sección de tecnología del periódico El Tiempo de Colombia, desarrollada en la Escuela del Lenguaje de la Universidad del Valle, Colombia, de enfoque cualitativo, tuvo

como objetivo dar a conocer los mecanismos de creación léxica utilizados en el discurso del ámbito científico en las noticias que se presentan en la sección de tecnología del periódico El Tiempo. La investigación, la cual logró encontrar 60 neologismos en textos electrónicos y noticias periodísticas, tuvo como una de sus conclusiones, relacionadas al ámbito de los videojuegos, que el 57% de los neologismos encontrados se crearon por cambio semántico, el 18% correspondió a formación compleja y el 12% se atribuye al préstamo.

1.2 MARCO TEÓRICO

Para poder empezar con el desarrollo del marco teórico es importante recordar, como ya se mencionó antes, la influencia de los anglicismos en la terminología que se da específicamente en el campo de los videojuegos, por lo tanto, se empezó con el desarrollo desde el campo más amplio, en este caso la terminología, para terminar detallando y abordando el tema principal de esta investigación, los anglicismos.

La terminología en los últimos años es un campo que viene siendo objeto de estudio por mucho más personas debido al requerimiento de una actualización constante del léxico o lenguaje especializado que necesitan estos usuarios en sus respectivas áreas de profesión, sin embargo, este estudio de términos especializados no es actual, ya que la elaboración de vocabularios y glosarios terminológicos es bastante antigua, solo basta con recordar los trabajos que en el siglo XVIII realizan Lavoisier y Berthold en química, o Linneo en botánica y zoología, con la intención de fijar las denominaciones de los conceptos científicos que usaban los especialistas (Como es citado en Santamaría, 2006). Pero para poder profundizar más en el tema de la terminología debemos primero identificar y resolver la primera gran interrogante ¿Qué es la terminología?, teniendo como fuente principal libros y revistas elaboradas por Cabré (2000 y 2005), quien asegura que su concepto va más allá e involucra diversos aspectos.

Cabré (2005) elaboró una definición de terminología teniendo en cuenta las siguientes tres acepciones: la primera como disciplina que se encarga de términos especializados; la segunda como práctica que involucra al grupo de directrices para recopilar estos términos, y

por último, como producto generado por la práctica, el cual es el conjunto de términos de una determinada materia de especialización.

También podemos encontrar en sus trabajos que el concepto de terminología abarca a su vez tres vertientes; Cabré (2000) sostiene al respecto la existencia de tres vertientes, la social, la lingüística y la psico-filosófica. En la primera resalta el carácter comunicativo de la terminología, no sólo le da importancia a su uso entre profesionales, sino más bien plantea la inserción de los términos en la sociedad. En la vertiente lingüística se enfoca desde un punto de vista de lenguaje natural, considerando las normas gramaticales dependiendo de las variedades lingüísticas y comunicativas. Por último, Cabré también plantea un aspecto psico-filosófico, el cual está representado por propuestas cognitivas, el cual busca concebir los conceptos de estos términos en toda su complejidad cultural y social.

Teniendo en cuenta todo lo mencionado anteriormente, se puede entonces definir que la terminología no solo se centra en el estudio de términos especializados sino que involucra también aspectos lingüísticos y lexicológicos, además influyen en ella otros factores como el tema cultural, social y por supuesto el campo en que se desarrollará dicha terminología. Por lo tanto, se puede asegurar que es una materia interdisciplinar. En este punto se puede encontrar que existe una discusión sobre si esta materia es autónoma o depende de otras disciplinas; diversos autores difieren acerca del tema, algunos aseguran que es totalmente independiente, que tiene sus propias reglas y fundamentos, otros afirman que parte y nace a raíz de otras disciplinas y por último se puede encontrar autores que concluyen en que toman ciertas cosas de determinadas disciplinas sin quitarle a esta su autonomía. Cabré (2005) sostiene una primera posición de la terminología como disciplina autónoma y autosuficiente, la cual contiene fundamentos propios pero que a su vez está históricamente conectada a otras disciplinas. Una segunda posición establece a la terminología no como disciplina autónoma sino como una que depende de otras como por ejemplo la filosofía o lingüística. Una última posición asegura que la terminología es una materia autónoma de carácter interdisciplinar, la cual ha ido tomando elementos de otras materias para así poder construir su propio ámbito científico.

Para poder dar una opinión y/o conclusión personal sobre este punto en controversia es importante primero definir e identificar algunos conceptos que usualmente se confunden o relacionan con nuestra variable de estudio. Según la RAE, la lingüística es la ciencia que estudia el lenguaje; además la lexicología es el estudio de las unidades léxicas de una lengua y de las relaciones sistemáticas que se establecen entre ellas.

Por lo tanto, se puede deducir que la terminología es una ciencia totalmente interdisciplinaria porque toma referencias de otras ciencias como la lingüística, y la evidencia es clara, por ejemplo, ¿Cómo se puede establecer un determinado término en inglés sin conocer este idioma?, “Sin conocer una materia no parece ser posible identificar la terminología, y menos aún estructurarla” (Cabré, 2000, p.12), y no solo eso, también se necesita un amplio conocimiento del campo en el que se está enfocando esa terminología, por ejemplo, ¿Acaso un profesor de geografía podría ser capaz de entender un texto especializado de ingeniería química?

“Si preguntamos a cualquiera a qué se dedica la terminología, la respuesta será que se dedica a hacer diccionarios sobre temas específicos” (Santamaría, 2006, p.20). Para poder identificar cuáles son los productos terminológicos que se obtienen a raíz de esta ciencia es importante primero conocer qué funciones cumplen. Según Cabré (2000) sostiene la existencia de dos funciones, una que recopila y representa la información y otra que posteriormente la transmite.

Para poder entender bien estas dos funciones planteadas por Cabré se puede decir que la primera función se encarga de, una vez que se tiene el texto o discurso especializado de un determinado campo, extraer e identificar aquellas unidades terminológicas que con el tiempo se convertirán en parte de la terminología específica de ese campo, pero para que esto se de, se tiene que cumplir con la segunda función la cual es transmitir esos términos a través de medios de comunicación ya sean directos o indirectos. Santamaría (2006) afirma:

La terminología sirve también a la comunicación indirecta, mejor denominada mediación lingüística, por medio de las actividades que llevan a cabo los

asesores lingüísticos, redactores, intérpretes y traductores, por un lado, y por otro, los periodistas y comunicadores de los medios de comunicación. (p.20)

Una vez completado este proceso es que podemos conseguir todo una variedad de productos que parten del estudio de la terminología que van más allá de simplemente la creación de un diccionario, “Existen otros productos o aplicaciones terminológicas, además del diccionario, sin olvidar esa vertiente teórica de la terminología que se ocupa del estudio y análisis del discurso especializado” (Santamaria, s.f., p. 20). Entre estos otros trabajos podemos encontrar la elaboración de glosarios especializados, corpus textuales, memorias de traducción, correctores ortográficos, etc.

Como se sabe, hoy en día, diversas ciencias sufren modificaciones y tienden a adaptarse a nuevas tendencias, en la cual la terminología no es ajena, debido al surgimiento de factores que se explicarán a continuación. Cabré (2005) asegura que estas tendencias se ven afectadas por los siguientes factores: La existencia de más focos de difusión, la reagrupación multilateral de las distintas propuestas en terminología, la priorización cada vez más poderosa de la reflexión teórica, la crisis de los fundamentos esencialistas de la teoría considerada ortodoxa y su presencia en el mundo universitario.

En lo que concierne a este trabajo de investigación, es importante resaltar dos puntos. Para empezar, es claro que con el auge de la tecnología se crean más medios de comunicación por lo tanto estos conocimientos tienen mayor variedad de formas para ser transmitidos y cabe agregar también que a raíz de este campo se crean y se tiene la necesidad de una nueva terminología especializada. Segundo, su presencia, y no solo en el mundo universitario, sino en diversas áreas que actualmente están de moda. Un ejemplo muy claro para entender esta idea sería el surgimiento de la plataforma virtual de videos “YouTube”, ¿alguna vez escucharon el término “YouTuber”? La respuesta probablemente sea sí. Entonces ¿cómo es posible que ese término sea ya conocido en todo el mundo? Pues la respuesta también es sencilla, actualmente existen varias formas de comunicación, bien directas o indirectas, en el caso de las redes, este término es transferido y se llega a conocer a través no solo de esta plataforma virtual en mención, sino que se conoce porque es usada en otras redes como

Facebook o Instagram, siendo así prácticamente unificada y conocida a nivel mundial como aquella persona que publica videos en “YouTube”.

Para poder pasar a un siguiente punto en el desarrollo de este marco teórico, es importante recordar que la terminología especializada siempre estará influenciada por distintos factores y a su vez depende del área o campo en que se va a desarrollar.

Para empezar a profundizar en el campo en el que se va a desarrollar esta investigación, es importante primero detallar brevemente el concepto de videojuego. Según informa el blog “Plan Ceibal”, el videojuego es un juego digital interactivo, el cual está destinado al entretenimiento y que mediante el uso de controles permite a los usuarios simular experiencias en cualquier dispositivo electrónico (¿Qué es un videojuego?, s.f., párr. 1). Se escogió este campo debido a que es obvia y clara la influencia que tiene su terminología por parte de idioma inglés, por lo tanto, nos encontramos en un campo de especialidad plagado de anglicismos, ya sean por préstamos, calcos o neologismos. Para sustentar la teoría de la amplia presencia de anglicismos en la terminología *gamer* se menciona lo siguiente. Montero (s.f.) sostiene que un gran número del trabajo científico actual se transmite en lengua inglesa, esta posee una influencia tanto nacional como internacional y que afecta o influye en aspectos muy importantes como lo social, educativo y en la vida diaria de la sociedad debido a que existe un mayor acceso a diversos campos de conocimiento y de la ciencia. Además agrega que existen algunos casos en donde no hay un término que traduzca su significado directamente por lo que se tiende a recurrir con mucha frecuencia al uso del anglicismo.

En relación al campo de estudio, el portal Gamedustria sostiene que el campo de los videojuegos y la tecnología es de lejos el sector que más utiliza los anglicismos en su comunicación, y ya no solo se utilizan para nombrar y conocer el nombre del videojuego sino también para denominar acciones, eventos, roles y terminología en general (Jesús DL, 2017, p. 1).

Pero entonces ¿A qué se debe esta marcada influencia y presencia del idioma anglosajón? En mi experiencia personal como jugador activo de videojuegos online, y como opinión propia, puedo asegurar que esto se debe a que la producción y desarrollo de los

videojuegos más exitosos a nivel mundial se da en países extranjeros cuya lengua principal es el inglés, siendo principalmente en los Estados Unidos. Para sustentar mi opinión hemos tomado en cuenta los resultados que se muestran en la publicación de Videojuegos y Juventud, donde, según Game Developer Magazine citado por Escribano (2012), podemos encontrar que entre el año 2009 y 2010, las principales desarrolladoras y productoras de videojuegos que se encuentran dentro del top 10 de las más populares y conocidas son de Estados Unidos, Japón y Francia entre las que se pueden encontrar a Nintendo, Electronic Arts, Activision Blizzard, Ubisoft, Take Two, Sony, entre otros.

Teniendo en cuenta estos resultados se puede confirmar la idea del predominio del idioma anglosajón en la terminología utilizada en los videojuegos, los cuales son desarrollados y publicados en inglés, sin embargo todos cuentan con un subtítulo y la gran mayoría posee un doblaje a los idiomas más conocidos (español, francés y portugués).

Una vez demostrada la presencia de anglicismos en la terminología *gamer* se puede establecer ya una subdivisión. Para fines de esta investigación se tomará en cuenta como base la división que plantea Montero en la forma en que el anglicismo es integrado en nuestro idioma: como préstamo puro o integral, como calco semántico y neologismo. (Montero, s.f., p. 3). Para empezar es importante conocer un poco el concepto de anglicismo.

Según Stone citado por Medina (2004) el anglicismo es la palabra usada en su forma inglesa o con alguna alteración que fue introducida al español, estas palabras no necesariamente son originales del idioma anglosajón sino que también han podido ser introducidas en este y posteriormente transmitidos al español, además según Freiría citado por Medina (2004) agrega también que estos términos no necesariamente se mantienen en su forma original sino que pueden haber sido adaptados fonéticamente y de esa misma manera su significado puede provenir del inglés pero ya está correctamente aceptado en el español. Entonces ¿A qué se debe la gran influencia del idioma anglosajón en el español? Medina afirma que

Esta uniformidad (se habla también de estandarización) que cada vez más se aprecia en las comunidades actuales no sólo es perceptible en las lenguas, que lo

es, sino también en los modelos de vida propios, sobre todo, de los países desarrollados, y no tan avanzados, en especial de occidente. La internacionalización de la moda, la música, el mercado de trabajo, el predominio de un sector de la cinematografía, el aumento de la capacidad turística de millones y millones de personas, etc., junto al desarrollo progresivo de las telecomunicaciones, logran poner en contacto a hablantes y lenguas de una variada procedencia. Y esta situación de contactos y préstamos, salvando las distancias, no ha sido privativa de la última mitad del siglo XX, aunque bien es verdad que una serie de factores sí ha favorecido de forma más rápida e intensa el auge de un idioma sobre otro (2004, p. 9).

Como se menciona anteriormente los anglicismos se dividen teniendo en cuenta su forma, los cuales pueden ser: Préstamo puro, Calco semántico y Neologismo.

En el caso de préstamo puro o integral, Montero (s.f.) afirma que estas son palabras que han sido adoptadas directamente del idioma anglosajón, y que mantiene de alguna u otra forma al menos su forma escrita, sin embargo, algunos de estos préstamos pueden adaptarse a las normas fonológicas y presentan un parecido a su pronunciación original. Por ejemplo las palabras *software*, *shopping*, *online*, etc., serían préstamos tomados de la lengua inglesa.

Según la RAE, un calco semántico es la Adopción de un significado extranjero para una palabra ya existente en una lengua; p. ej., ratón, en su acepción 'aparato manual conectado a una computadora', es calco semántico del inglés *mouse*.

Y por último, los neologismos son palabras nuevas creadas de elementos que ya existen, su creación se basa en la técnica de adaptación, algunas veces la creación de estos términos es necesaria ya que refieren a inventos, procesos o máquinas nuevas. También agrega que algunas veces su creación es innecesaria ya que existe una palabra para determinar esta nueva palabra introducida a nuestra lengua (Morales, s.f., p. 51).

Probablemente existe todavía alguna confusión entre dos divisiones, para poder tener más claridad Gómez plantea la siguiente diferencia: “En otras palabras, hasta ahora el préstamo consiste en una importación o transferencia y no en una traducción o calco” (La distinciones Préstamos/Calco y Préstamo/Extranjerismo, 2009, párr. 1).

Para terminar con el desarrollo de la teoría que corresponde a esta investigación es importante tener en cuenta los siguientes conceptos:

La Junta de Galicia (s.f.) menciona que la morfología es la rama que estudia la estructura interna de las palabras, va desde la parte más pequeña a la más grande y como se relacionan e interactúan entre sí.

Según el portal “Tecnología Fácil”, el videojuego online es:

Si bien cuando hablamos de juegos en línea hablamos tanto de jugarlo a través de Internet o de una red LAN, lo cierto es que la mayoría de las veces hace referencia a los juegos que podemos jugar vía Internet [...]. Básicamente un juego en línea es aquel que permite que los jugadores ingresen al mismo sin problemas por su ubicación, es decir que en un juego en línea pueden jugar usuarios de todas partes del mundo independientemente de su ubicación. Todos estos jugadores tienen un objetivo concreto, y muchas veces el juego consiste en crear equipos para derrotar a sus oponentes, lo que les brinda cierta popularidad en el círculo del título (¿Qué son los videojuegos en línea?, s.f., párr. 2).

Según el portal “Gamer Dic” (2013), el videojuego de *shooters* es un tipo de juego que tiene como objetivo principal disparar y matar enemigos, a su vez, este género se divide en varios subgéneros pero resaltan principalmente dos, los de Primera Persona (FPS) y los de Tercera Persona (TPS).

Según el portal “Gamer Dic”, El videojuego *RPG* es:

Acrónimo del término inglés *Role Playing Game* (Juego de Rol). Aunque existen multitud de variedades, de forma genérica un juego de rol o *RPG* es un juego que

se caracteriza por el desarrollo estadístico de las habilidades y características de un personaje a través de la experiencia que obtenemos completando las misiones propuestas a través del juego, tomando ciertas decisiones o realizando ciertas acciones, personalizándolo al gusto del jugador (*RPG*, 2013, párr. 1).

Según el portal “Mundo Deportivo”, “Fortnite Battle Royal” es un videojuego online desarrollado por Epic Games y People Can Fly, cuyo modo de juego consiste en una batalla campal de hasta 100 jugadores quienes luchan entre sí hasta quedar solo un ganador, este juego está disponible para computadoras, Xbox One, Playstation y desde el mes de mayo, disponible también para dispositivos celulares. Fortnite es un éxito mundial con millones de descargas desde su lanzamiento y cuenta con una cantidad de 3,4 millones de usuarios jugando simultáneamente (Fortnite: Qué es y por qué tiene tanto éxito, 2018, párr. 1).

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

En toda investigación es importante identificar y delimitar bien cuál es el problema que vamos a abordar, ya que esto traerá consigo una investigación con soluciones exitosas. Es importante plantearse muchas preguntas antes de empezar directamente con el desarrollo, “Además de visualizar el problema, también se debe plantear de forma adecuada. El planteamiento señala la dirección del estudio para conseguir los objetivos” (Gomez, 2012, p. 5).

Problema general

¿Cómo se manifiestan los anglicismos utilizados en los videojuegos online de tipo shooters y RPG, Lima, 2018?

1.4 JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

En esta parte se expondrán los motivos por el cual esta investigación sería útil y beneficiosa para el lector.

Justificación Teórica: Esta investigación está basada en teorías que han sido publicadas en libros y revistas, cuyos autores destacan en el campo de nuestra variable de estudio.

Justificación Práctica: Como se planteó anteriormente existe un nuevo vocabulario que se viene creando a raíz de la tecnología e informática, esto genera que los profesionales de la carrera de traducción e interpretación busquen maneras de actualizar constantemente su conocimiento y en especial su vocabulario, por este motivo se cree importante la elaboración de esta investigación, la cual ayudará a los traductores e intérpretes a conocer un poco de los términos que utilizan los *gamers*.

Justificación Metodológica: Esta investigación se justifica metodológicamente ya que se rige al método científico, además se realizará a través de la técnica de análisis de contenido, por la cual se obtendrán los anglicismos que posteriormente serán analizados.

Justificación Social: Los anglicismos están presentes en todos los campos y ciencias del mundo, cada uno de ellos poseen ciertos términos que tienen un significado especial en su respectiva área, por lo tanto, se podría decir que los anglicismos no son ajenos a ningún profesional. Ya que el mundo de los videojuegos viene creciendo y atrae cada vez más usuarios, es importante el desarrollo de esta investigación que dará a conocer que términos y que significado tienen en este campo.

1.5 OBJETIVOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Según Gómez (2012) el planteamiento de objetivos claros, precisos y alcanzables se logra respondiendo algunas interrogantes tales como para qué se investigará y hacia dónde deseamos llegar, de la misma manera es importante identificar bien el tema y su planteamiento.

Objetivo general

Analizar los anglicismos utilizados en los videojuegos online de tipo shooters y RPG, Lima, 2018.

Objetivos específicos

Analizar los préstamos puros utilizados en los videojuegos online de tipo shooters y RPG, Lima, 2018.

Analizar los calcos semánticos utilizados en los videojuegos online de tipo shooters y RPG, Lima, 2018.

Analizar los neologismos utilizados en los videojuegos online de tipo shooters y RPG, Lima, 2018.

II. MÉTODO

2.1 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Es importante mencionar lo siguiente:

En conclusión, el diseño de la investigación es un planteamiento en el cual se plasman una serie de actividades bien estructuradas, sucesivas y organizadas, para abordar de forma adecuada el problema de la investigación; por lo tanto en el diseño, se indicarán los pasos, pruebas, y técnicas a utilizar, para recolectar y analizar los datos. Sin duda, el diseño de la investigación es la mejor estrategia que puede efectuar el investigador. (Gómez, 2012, 36).

El diseño de esta investigación es estudio de caso, de tipo aplicada, enfoque cualitativo y cuya metodología es inductiva. Mediante la técnica de análisis de contenido se analizaron los anglicismos extraídos de nuestro corpus por medio de fichas de análisis y así alcanzar los objetivos propuestos.

Es importante definir cada característica del diseño de esta investigación antes de empezar el siguiente punto. Yin citado por Martínez (2006) sostiene que el estudio de caso se centra en investigaciones prácticamente nuevas y contemporáneas y además suelen utilizarse diversas fuentes de datos.

Según Murillo citado por Vargas (2009) considera a la investigación de tipo aplicada, o también llamada ‘investigación práctica o empírica’, a aquella que tiene como objetivo aplicar o utilizar los conocimientos que se adquieren, además según Padrón citado por Vargas (2009) afirma que este tipo de investigación está más dirigida a resolver problemas de la vida cotidiana.

Según Pita y Pértegas (2002) una investigación se considera cualitativa porque no cuantifica información, y es estos casos, usualmente los investigadores, mediante la técnica de la observación, analizan fenómenos de la vida cotidiana.

Según la Universidad Naval (s.f.) el método inductivo va de lo particular a lo general; parte de conocimientos básicos para terminar estableciendo reglas y leyes científicas; además, agrega, que este método se basa en las experiencias y observación.

Por último, como afirma López (2002), la técnica de análisis de contenido consiste en el análisis de documentos, la cual busca analizar las ideas que se expresan, los significados de palabras, temas o frases, en lo que respecta a este proyecto se utilizarán documentos conocidos como sonoros y verbo-icónicos (discos, televisión, cine, videos, etc.).

2.2 MÉTODOS DE MUESTREO

El escenario de estudio de la presente investigación será Lima Metropolitana; sin embargo, debido a que el corpus elegido fueron videos publicados en la plataforma virtual de Youtube, de donde se eligió 15 videos, los cuales tenían audio en español y constaban de partidas de juegos en vivo, donde la comunicación entre *gamers* se presenta de forma fluida y no sigue un guión preestablecido, además se optó por elegir Youtubers de distintos países con el fin de demostrar que los anglicismos encontrados se utilizan y conocen en todo el mundo. Asimismo, debido a que esta investigación tiene un enfoque cualitativo no presenta sujetos sino objetos a los cuales se les conocerán como Corpus.

Con el fin de alcanzar los objetivos propuestos se eligió dos tipos de videojuegos online: *Shooters* y *RPG*, debido a que estos son dos de los más usados y preferidos por los *gamers*, además, gracias a que cuentan con una gran cantidad de usuarios, se presenta una gran

oportunidad para poder encontrar y extraer los anglicismos que se buscan encontrar. Se eligió el videojuego Fortnite Battle Royal, el cual pertenece al campo de los *shooters* y *RPG*, este videojuego fue publicado en el año 2017 y fue considerado entre los mejores y más populares videojuegos que se lanzaron en ese año, como así se detalló en el desarrollo del marco teórico.

El análisis que se planteó realizar constó de la siguiente manera: una vez que se identificó el anglicismo, el cual fue extraído de los videos de audio en español publicados en Youtube, se procedió primero a detallar los datos del corpus para su fácil identificación y validación, posteriormente se desarrolló el análisis respectivo, el cual mencionó el anglicismo encontrado, además también se identificó a qué tipo de anglicismo pertenece, ya sea un préstamo puro, calco semántico o neologismo. Por último, y en dos cuadros distintos denominados análisis y observaciones, propuesta y justificación, se especificaron detalles adicionales del anglicismo, como por ejemplo, su equivalente en español y la fuente que lo respalda, si este sufrió variaciones, si es el caso, en qué manera se alteró, si mantuvo la raíz, en qué contexto se utilizó, si su creación y uso estuvo justificado, o si se presentó en todos los países de procedencia de los Youtubers elegidos.

2.3 RIGOR CIENTÍFICO

Con el objetivo de comprobar la veracidad del contenido, se procedió a realizar la validación de la ficha de análisis por parte de tres jueces expertos en el área de traducción, los cuales dos son traductores y uno metodólogo, quienes constataron que los campos presentados en dicha ficha cumplan con los objetivos del presente proyecto.

2.4 ANÁLISIS CUALITATIVO DE LOS DATOS

Para alcanzar los objetivos propuestos en la presente investigación se utilizará la técnica de análisis de contenido para obtener los datos que se necesitan para su posterior análisis. El instrumento elegido será una ficha de análisis el cual estará compuesto de la siguiente manera: las primeras siete casillas mostrarán información del corpus (1. Nombre del video, 2. Canal de Youtube, 3. Año de publicación, 4. País de procedencia del Youtuber, 5. Enlace, 6. Minuto y 7. Transcripción). Las siguientes casillas pertenecen específicamente al

análisis, 8. Se detalla en anglicismo encontrado, 9. Identifica a qué tipo de anglicismo pertenece. Las últimas dos casillas muestran un análisis y observaciones adicionales, propuesta y justificación.

2.5 ASPECTOS ÉTICOS

La presente investigación respetó la propiedad intelectual con el fin de garantizar la credibilidad y confidencialidad, además no hubo ninguna manipulación indebida de los resultados. De la misma manera, con el fin de evitar plagios y obtener un grado de originalidad, se siguió las pautas establecidas en la última edición del manual de las normas Asociación Estadounidense de Psicología (APA, en sus siglas en inglés) para así poder respetar las fuentes consultadas para el correcto desarrollo de esta investigación.

III. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

Los resultados que se mostrarán a continuación se han obtenido basándose en el análisis de la categoría y subcategorías teniendo en cuenta el objetivo general y los objetivos específicos que se plantearon en este trabajo de investigación.

Esta investigación tuvo como objetivo general analizar los anglicismos utilizados en los videojuegos online de tipo shooters y RPG, sobre este punto, y después de realizar el análisis propuesto, se demostró una marcada presencia de anglicismos en este campo. Teniendo en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) quien define como anglicismo aquella palabra tomada de la lengua inglesa, la cual es introducida al español, ya sea en su forma original o con alguna alteración; por lo tanto, se lograron identificar y encontrar 42 términos que corresponden al concepto de anglicismo. Montero plantea una división según la forma en que esta palabra se introduce al español (préstamo puro, calco semántico y neologismo); sin embargo, en el análisis desarrollado no se encontró una misma cantidad de términos para cada subcategoría. Se logró identificar que existe una mayor presencia de préstamos y neologismo frente a una casi nula presencia de calcos semánticos.

Para poder realizar una descripción más detallada de los resultados obtenidos, se mostrarán a continuación los resultados en base a cada objetivo específico planteado.

El primer objetivo específico fue analizar los préstamos puros utilizados en los videojuegos online de tipo shooters y RPG. Es importante recordar que, según Montero (s.f.), un préstamo puro es aquella palabra tomada de la lengua inglesa, la cual mantiene en su totalidad su forma original. Según el análisis desarrollado, se obtuvo como resultado que existe una mayor cantidad de este tipo de términos en el discurso gamer; por lo tanto, se podría concluir que los *gamers* prefieren utilizar palabras en inglés en su forma original sin tener mayor problema en entender su significado. Se encontraron 22 préstamos puros, los cuales fueron: *Battle Royal*, *challenge*, *hater*, *squad*, *lobby*, *hacker*, *headshot*, *cover*, *pack*, *kills*, *skin*, *loot*, *lag*, *sniper*, *jetpack*, *RPG*, *bug*, y *drop*.

Un objetivo específico también fue analizar los neologismos presentes en los videojuegos online de tipo shooters y RPG. Montero (s.f.) afirma que un neologismo es una palabra nueva creada de elementos ya existentes, teniendo esto en cuenta, se obtuvo como resultado que existen neologismos presentes en el discurso *gamer*. Después de desarrollar el análisis, se encontraron 20 neologismos, los cuales fueron: *hostear*, *tryhard*, *lootear*, *rushear*, *campear*, *lageado*, *lagazo*, *lagear*, *troleo*, *kickear* y *campeo*.

El último objetivo específico fue analizar los calcos semánticos utilizados en los videojuegos de tipo shooters y RPG. Según Montero (s.f.) un calco semántico es la adopción de un significado para una palabra que ya existe en el español. Como se mencionó anteriormente, no se encontraron palabras que correspondan al concepto de calco semántico.

La siguiente parte de este análisis descriptivo corresponde a puntos y características adicionales que se han identificado en los anglicismos encontrados.

Es importante resaltar que la mayor parte de estos anglicismos cumplen la función de sustantivos, los cuales en su mayoría se introducen a la lengua española como préstamos puros; sin embargo, también se ha podido identificar que aquellos términos que actúan como verbos son adaptados mayormente agregándoles un sufijo (-AR), en muchos casos, se pudo observar que a una palabra tomada como préstamo bastó con agregarle el mencionado sufijo para pasar de sustantivo a verbo, como se puede ver en los siguientes ejemplos: *Lag*, *lagear*, *lagazo* y *lageo*; *bug*, *bugear* y *bugeado*.

Considerando la experiencia vivida en este campo y los resultados obtenidos, se podría afirmar que en el mundo *gamer* se prefieren utilizar estos términos encontrados debido a la fluidez y rapidez de su uso, ya que durante una partida online, lo que más importa es la concentración y la capacidad de reacción, por lo tanto, como el siguiente ejemplo lo demuestra, es preferible utilizar y decir “le metí un *headshot*” en lugar de decir “le metí un disparo a la cabeza”. Otra característica que se identificó fue que la creación y uso de muchos de estos anglicismos está de alguna manera justificada ya que en español no existe una unidad de palabra para representar el concepto global que se tiene en el campo de los videojuegos, como se puede observar en el caso de “*campear*” cuyo significado es aquella acción que realiza un jugador al ir escondido y por las espaldas de los rivales, para aprovechar la distracción y de esta manera derrotarlos.

Por último, después de analizar los videos elegidos, se pudo demostrar que estos anglicismos se conocen y aparecen en el discurso *gamer* de manera repetitiva, ya que se analizaron videos de Youtubers peruanos, españoles, mexicanos y argentinos.

IV. DISCUSIÓN

En esta parte del desarrollo de la investigación realizaremos una comparación de los resultados que se han obtenido durante todo el proceso de investigación con los resultados obtenidos en las investigaciones de los autores quienes fueron utilizados como referentes de trabajos previos, cuyo campo de investigación fue el mismo que el nuestro.

Considerando nuestro objetivo general, el cual consistió en analizar los anglicismos en el campo de los videojuegos online, y dando una visión de manera amplia ya que en los siguientes puntos se discutirán de manera específica cada objetivo. Nuestros resultados concuerdan con los 3 trabajos de investigación elegidos para esta discusión (Castañeda (2017), Jiménez (2013) y Torres (2013)), los cuales muestran la presencia de una cantidad considerable de anglicismos en el campo de los videojuegos, lo cual logra confirmar el aporte de nuestra investigación, ya que podemos observar un comportamiento distinto, poco conocido y con una tendencia a incrementar dentro de la comunicación que surge entre los

gamers, entre los cuales podemos encontrar términos como: *Bug*, *bugeado*, *bugear*, *lag*, *lageado*, *lagear*, *boss*, *campero*, *campear*, etc.

Considerando el primer objetivo específico de nuestra investigación, la cual logró identificar un total de 42 anglicismos dentro del campo de los videojuegos online de tipo *shooters* y *RPG*, y en donde predominó el uso de los préstamos puros y neologismos sobre los calcos semánticos, además se evidenció que los *gamers* de hoy en día prefieren utilizar el término sin modificación alguna antes de una traducción, lo cual no presenta una dificultad para que ellos puedan lograr entender el significado y contexto del anglicismo. Este resultado coincide con Castañeda (2017) quien en su tesis titulada Los anglicismos en los videojuegos MOBA y MMOG de enfoque cualitativo encontró un total de 243 anglicismos, de los cuales tres cuartas partes de estos pertenecen a préstamos puros, lo cual, a pesar de que existe una diferencia numérica en la cantidad de términos encontrados debido a la diferencia en el tamaño del corpus elegido, se puede de igual manera interpretar que existe una mayor presencia de préstamos puros en el campo de los videojuegos. Como se mencionó anteriormente, esto se debe al contacto que tienen los *gamers* con juegos que en su mayor parte se desarrollan y crean con base en el idioma anglosajón.

De acuerdo con el segundo objetivo planteado, el cual analiza los neologismos en los videojuegos online de tipo *shooters* y *RPG*, en donde se encontró 20 términos que corresponden al concepto de neologismos. Los resultados obtenidos en la tesis de Jiménez (2013) titulada Neologismos de las telecomunicaciones y videojuegos en la sección de tecnología del periódico El Tiempo de Colombia de enfoque cualitativo, confirman los resultados que se obtuvieron tras desarrollar el respectivo análisis de cada neologismo, los cuales muestran que una de las técnicas más usadas para la creación de estos nuevos términos es la sufijación, la cual consiste en agregar un morfema al final de una palabra para así generar un sustantivos, verbos, etc., como por ejemplo en los casos de *Lag-Lagear* o *Bug-Bugear*. Para este punto cabe mencionar que esta problemática se debe a que los *gamers* prefieren crear nuevos términos cuyo significado es entendido dentro de este campo, ya que al momento de un juego online, lo que se busca es la fluidez y rapidez en la comunicación.

Por último, con respecto al tercer objetivo de nuestra investigación, el cual involucra a los calcos semánticos, tras desarrollar la respectiva selección de estos términos, no se encontró presencia de estos en el campo de los videojuegos. Para confirmar nuestros resultados se tiene en cuenta la tesis desarrollada por Torres (2013) titulada El uso de préstamos y calcos como medio de inmersión cultural en la terminología militar de tres videojuegos, de enfoque cualitativo, cuyos resultados fueron una casi nula presencia de calcos en este campo (en el primer videojuego “Battlefield” se obtuvo un 5%, en el segundo “Call of Duty” se obtuvo 2% y por último en “Rainbow” no se encontró presencia de calcos). De esta misma manera, se puede referir también al primer trabajo previo utilizado en esta discusión, en la tesis de Castañeda (2017) se encontró una presencia casi nula de calcos semánticos. Con esto se puede demostrar que no existen muchos calcos en los corpus relacionados con videojuegos online.

V. CONCLUSIONES

Considerando el objetivo general de esta investigación se concluye que existe una presencia marcada de anglicismos en la comunicación entre *gamers*, y como hemos mencionado anteriormente esto se debe a que el inglés se utiliza como idioma base para poder comunicarse entre todos los jugadores alrededor del mundo, además estos videojuegos se crean y desarrollan principalmente en empresas americanas cuyo audio principal es el idioma anglosajón, por la tanto, por estos motivos es más fácil que estos términos se introduzcan y formen parte del habla *gamer*.

Según los objetivos específicos, los cuales analizaban los tipos de anglicismos (préstamos puros, calcos semánticos y neologismos), se puede concluir que existe mayor cantidad de préstamos puros dentro del lenguaje *gamer*, tales como: *Boss*, *challenge*, *squad*, *lag*, etc.

Asimismo, se puede encontrar también una notable presencia de neologismos, tales como: *Lagear*, *campear*, *hostear*, *banear*, etc., en comparación con la nula presencia de calcos semánticos.

Como hemos logrado demostrar, en muchos casos los *gamers* prefieren utilizar préstamos puros, sin modificar la palabra en su forma escrita, y sin perder el concepto de la palabra; este mismo comportamiento ocurre con los neologismos, y todo esto sucede ya que muchas veces no se tiene un equivalente exacto que transmita toda la carga semántica que el término origen conlleva en el idioma en español, y además en este tipo de comunicación lo que se busca es la rapidez y fluidez al momento de hablar ya que el jugador está concentrado en la partida de la que viene siendo parte.

VI. RECOMENDACIONES

Como hemos demostrado durante toda nuestra investigación, este comportamiento que viene ocurriendo en el campo de los videojuegos no se puede dejar de lado, y más aún cuando esto sucede no sólo en este campo, sino que ocurre en otras ramas como por ejemplo la medicina. Es fácil identificar que con la globalización el idioma inglés tiene una mayor influencia y por lo tanto ingresa de manera más fácil a todos los distintos idiomas a través de la tecnología, la moda, la música, etc. Por estos motivos, se recomienda a las universidades a realizar cursos, talleres o inclusive incluir un curso de anglicismos dentro de la malla curricular de la carrera, en donde se incluya temas como los fenómenos lingüísticos actuales, análisis morfológicos o los distintos procesos de formación de palabras.

Segundo, se recomienda también a los estudiantes interesados en estos temas a crear glosarios en donde recopilen todos los términos nuevos creados en el campo de los videojuegos con su respectivo concepto para así dar a conocer esta terminología y facilitar el trabajo si en el caso algún profesional de la carrera de Traducción e Interpretación se encuentre con un texto o discurso sobre este campo mencionado.

Y por último, como vemos, no existen muchos trabajos similares en el ámbito nacional, por lo tanto, se recomienda que se realicen más trabajos relacionados con este campo para así poder dejar antecedentes a futuras investigaciones.

REFERENCIAS

- Cabré, M. (2000). La enseñanza de la terminología en España: problemas y propuestas. *Hermeneus*. Disponible en [file:///C:/Documents%20and%20Settings/User/Mis%20documentos/Downloads/Hispadoc-LaEnsenanzaDeLaTerminologiaEnEspaña-199725%20\(1\).pdf](file:///C:/Documents%20and%20Settings/User/Mis%20documentos/Downloads/Hispadoc-LaEnsenanzaDeLaTerminologiaEnEspaña-199725%20(1).pdf)
- Cabré, M. (2005). *La terminología: representación y comunicación*. (1.^a ed.). Girona, España: Documenta Universitaria
- Cabrera, C. (2015). El léxico de las revistas de videojuegos españolas: Propuesta de normalización terminológica (Tesis doctoral). Disponible en https://acceda.ulpgc.es:8443/bitstream/10553/17610/4/0724868_00000_0000.pdf
- Castañeda, M. (2017). Los Anglicismos en los videojuegos MOBA y MMOG (Tesis de Fin de Grado). Disponible en <https://bibacceda01.ulpgc.es/bitstream/10553/22867/5/TFGDefinitivo.pdf>
- Escribano, F. (setiembre, 2012). Videojuegos y juventud. *Revista de estudios de juventud*. Disponible en http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista98_completa.pdf
- Gómez, J. (julio, 2009). El tratamiento de préstamo lingüístico y el calco en los libros de texto de bachillerato y en las obras divulgativas. *Tonos*. Disponible en <http://www.um.es/tonosdigital/znum17/secciones/tritonos-1-librosdetexto.htm>
- Gomez, S. (2012). *Metodología de la investigación*. (1.^a ed.). México: Red Tercer Milenio.
- Jesús DL. (17 de enero de 2017). Opinión: el uso exagerado de los anglicismos. [Mensaje en un blog]. Disponible en <http://gamedustria.com/opinion-uso-exagerado-anglicismos/>
- Jiménez, J. (2013). Neologismos de las telecomunicaciones y videojuegos en la sección de tecnología del periódico El Tiempo de Colombia (Tesis de maestría). Disponible en <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/9152/1/CB-0433934.pdf>

- Junta de Galicia (s.f.). La morfología. Disponible en <http://www.edu.xunta.gal/centros/iesnumero1ribeira/?q=system/files/Formaci%C3%B3n%20de%20palabras%202%C2%BA%20Bac.pdf>
- López, F. (2002). El análisis de contenido como método de investigación. XXI, *Revista de educación*. Disponible en <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1912/b15150434.pdf>
- Luna, R. (15 de junio 2015). Nuevas tribus urbanas: los gamers. [Mensaje en un blog]. Disponible en https://www.upf.edu/web/antenas/el-neologismo-del-mes/-/asset_publisher/GhGirAynV0fp/content/id/3561521/maximized#.WvDd29ThAdB
- Macía, J. (2015). Los anglicismos en el español peninsular (Tesis de maestría). Disponible en <http://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/10651/33769/3/TFM%20Mac%C3%ADa%20Arenas.pdf>
- Martínez, P. (2006). El método de estudio de caso. Disponible en <http://www.redalyc.org/pdf/646/64602005.pdf>
- Medina, J. (2004). *El anglicismo en el español actual*. (2.^a ed.). Madrid, España: Arco Libros.
- Montero, B. (s.f.). Terminología científica: préstamos, calcos y neologismos. *Universidad Politécnica de Valencia*. Disponible en https://cvc.cervantes.es/ENSEÑANZA/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_39/congreso_39_07.pdf
- Morales, L. (2015). La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea (Tesis de fin de grado). Disponible en <http://www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2015/10/vol-02-05.pdf>
- Mundo Deportivo. (16 de febrero de 2018). Fortnite: Qué es y por qué tiene tanto éxito. [Mensaje en un blog]. Disponible en

<http://www.mundodeportivo.com/elotromundo/tecnologia/20180216/44814876048/fortnite-battle-royale-videojuego-zombis-que-es-exito-pack-celebracion.html>

Pita, S. y Pértegas, S. (27 de mayo de 2002). Investigación cuantitativa y cualitativa. *Fisterra*
Disponible en https://www.fisterra.com/mbe/investiga/cuanti_cuali/cuanti_cuali2.pdf

Plan Ceibal. (s.f.). ¿Qué es un videojuego? [Mensaje en un blog]. Disponible en
<http://blogs.ceibal.edu.uy/formacion/faqs/que-es-un-videojuego/>

Santamaría, I. (2006). *La terminología: definición, propuestas y aplicaciones*. (1.^a ed.).
España: E-Excellence.

Tecnología fácil. (s.f.). ¿Qué son los juegos en línea? [Mensaje en un blog]. Disponible en
<https://tecnologia-facil.com/que-es/que-son-los-juegos-en-linea-2/>

Torres, D. (2013). El uso de préstamos y calcos como medio de inmersión cultural en la terminología militar de tres videojuegos (Tesis de Maestría). Disponible en
<http://www.mogap.net/pmt/diegotorres.pdf>

Universidad Naval (s.f.). Metodología de la investigación [Manual]. Disponible en
https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/133491/METODOLOGIA_DE_INVESTIGACION.pdf

Vargas, Z. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista educación* 33 (1). Disponible en
<http://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>

Páginas web de consulta:

Fundéu (2018). Disponible en <https://www.fundeu.es/>

GamerDic (2018). Disponible en <http://www.gamerdic.es/>

Real Academia Español (2018). Disponible en <http://www.rae.es/>

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Anglicismos utilizados en los videojuegos online de tipo shooters y RPG, Lima, 2018				
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
<p>Problema General</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se manifiestan los anglicismos utilizados en los videojuegos de tipo shooters online y RPG, Lima, 2018? 	<p>Objetivo General</p> <ul style="list-style-type: none"> Analizar los anglicismos utilizados en los videojuegos de tipo shooters online y RPG, Lima, 2018. <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> Analizar los préstamos puros utilizados en los videojuegos de tipo shooters online y RPG, Lima, 2018. Analizar los calcos semánticos utilizados en los videojuegos de tipo shooters online y RPG, Lima, 2018. Analizar los neologismos utilizados en los videojuegos de tipo shooters online y RPG, Lima, 2018. 	<p>Anglicismos</p> <p>Montero, B. (s.f)</p>	<p>Préstamos puros</p> <p>Calcos semánticos</p> <p>Neologismos</p>	<p>Diseño: Estudio de caso</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Enfoque: Cualitativo</p> <p>Metodología de la investigación: Inductivo</p> <p>Técnica: Análisis de contenido</p> <p>Instrumento: Ficha de análisis</p> <p>Corpus: Videos de audio en español de partidas online</p>


ANEXO 2: FICHAS DE ANÁLISIS

Anglicismos utilizados en los videojuegos de tipo shooters y RPG, Lima, 2018

Ficha de Análisis N° 1

Datos de la fuente							
Nombre del video: HEADSHOT! Luzu y FernanFloo (15:52)							
Canal de Youtube: Luzugames							
Año: 2018							
País: España - Guatemala							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=kexC7f4MgP0</u>							
Minuto: 0:18							
Transcripción: Yo siempre lo digo, los juegos de <u>Battle Royal</u>, siempre jugamos todo el mundo a pelear, a rushear, a no sé qué y no sé cuál, pero son juegos de supervivencia, eso quiere decir que tú puedes sobrevivir de muchas maneras la partida y no hay una sola manera de jugar [...]							
Anglicismo: BATTLE ROYALE							
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <table style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center; padding: 2px 5px;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">Calco Semántico</td> <td style="text-align: center; padding: 2px 5px;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">Neologismo</td> <td style="text-align: center; padding: 2px 5px;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> </div>	Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input type="checkbox"/>						
Análisis: El anglicismo “Battle Royale” que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.							
Observaciones, propuesta y justificación: Teniendo en cuenta el portal especializado en videojuegos “GamerDic”, se podría considerar una traducción literal como “Batalla Real”; sin embargo, esta no sería tan específica y abarcaría diversos campos que no necesariamente involucran al campo en que se desarrolla esta investigación; en el ámbito de los videojuegos, “Battle Royale” hace referencia a un género de juego en el cual muchos jugadores, quienes empiezan la partida con un mínimo de equipamiento, deben luchar entre sí con el fin de solo quedar un superviviente quien será el ganador de la partida.							

Ficha de Análisis N° 2

Datos de la fuente	
Nombre del video: HEADSHOT! Luzu y FernanFloo (15:52)	
Canal de Youtube: Luzugames	
Año: 2018	
País: España – Guatemala	
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=kexC7f4MgP0</u>	
Minuto: 6:18	
Transcripción: Tengo la duda de si va a ser como el Twitch Rivals en el cual van a estar los que son muy buenos pero también otros Twitch Partners, como por ejemplo es mi caso, que no soy un súper jugador, porque este no es un Summer Skirmish normal sino es uno <u>hosteado</u> por Twitch [...]	
Anglicismo:	HOSTEAR
Categoría gramatical: Verbo	
Tipo de anglicismo según su formación	
	Préstamo Puro <input type="checkbox"/> Calco Semántico <input type="checkbox"/> Neologismo <input checked="" type="checkbox"/>
<p>Análisis: Considerando el aspecto morfológico, el anglicismo <i>Hostear</i>, que se escucha en el video mencionado, presenta una estructura modificada y esto se debe a que al término <i>host</i>, el cual proviene del idioma anglosajón, se le agregó el sufijo -EAR para de esta manera ser introducido y adaptado al idioma español como verbo. Por lo tanto, considerando la teoría planteada por Montero (s.f.), se puede afirmar que esta palabra corresponde al concepto de neologismo ya que es una palabra nueva creada de elementos que ya existen.</p>	
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Debido a que los diccionarios Cambridge y Oxford traducen el término como presentar y/o ofrecer, se puede deducir que no existe una palabra en español exacta para poder describir el sentido que tiene el término en el campo de los videojuegos e informática. Según los foros de Wordreference, en los campos mencionados, <i>hostear</i> significa albergar u hospedar un servidor. En el campo de los videojuegos hace referencia a cuando un jugador, de entre todos aquellos que están en la partida, es elegido para poder sostener e instalar los datos para que esta partida pueda funcionar online, eso quiere decir que si el jugador abandona la partida, esta se da por terminada inmediatamente.</p>	


Ficha de Análisis N° 3

Datos de la fuente							
Nombre del video: EL DUO TIBURON ATACA! Luzu y FernanFloo (19:49)							
Canal de Youtube: Luzugames							
Año: 2018							
País: España – Guatemala							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=ieOaTwE_wyA</u>							
Minuto: 1:38							
Transcripción: Luzu: Me queda un cofre, ¿De dónde saco este último cofre Fernan? Fernan: También hay un <u>challenge</u> de abrir estas cajas de municiones en una misma partida [...] Luzu: Esa la tengo hecha ya creo.							
Anglicismo:	CHALLENGE						
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <table border="0"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> </div>	Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input type="checkbox"/>						
Análisis: El anglicismo <i>Challenge</i> que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración.							
Observaciones, propuesta y justificación: Según el diccionario Cambridge, el término <i>challenge</i> se traduce como reto y/o desafío, por lo tanto, se considera injustificada la creación y uso de este anglicismo, ya que se entendería de la misma manera en su versión en español.							


Ficha de Análisis N° 4

Datos de la fuente	
Nombre del video: EL DUO TIBURON ATACA! Luzu y FernanFloo (19:49)	
Canal de Youtube: Luzugames	
Año: 2018	
País: España – Guatemala	
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=ieOaTwE_wyA</u>	
Minuto: 2:00	
Transcripción: Luzu: Soy un <u>hater</u> de Pueblo Tomate Fernan. Fernan: Algún día el karma se lo regresará a Luzu y yo me quedaré sentado, riéndome.	
Anglicismo:	HATER
Categoría gramatical: Sustantivo	
Tipo de anglicismo según su formación	
	Préstamo Puro <input checked="" type="checkbox"/> Calco Semántico <input type="checkbox"/> Neologismo <input type="checkbox"/>
<p>Análisis: El anglicismo <i>Hater</i> que se escuchó en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.</p>	
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Según Fundéu, la creación y uso del anglicismo <i>hater</i> es injustificado, ya que existen palabras en español que se pueden usar y tienen la misma connotación, como por ejemplo, enemigo, detractor, difamador o preferiblemente odiador. En el campo de los videojuegos e informática, un <i>hater</i> es aquella persona que siempre muestra odio y rencor hacia alguien o alguna cosa.</p>	
Enlace: <u>https://www.fundeu.es/recomendacion/odiador-hater/</u>	


Ficha de Análisis N° 5

Datos de la fuente							
Nombre del video: HEADSHOT! Luzu y FernanFloo (15:52)							
Canal de Youtube: Luzugames							
Año: 2018							
País: España – Guatemala							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=kexC7f4MgP0</u>							
Minuto: 2:34							
Transcripción: Me divertí bastante y el que jugué de <i>squads</i> hace un par de semanas, también me lo pase, que te digo deberías de vez en cuando jugar unas partiditas [...]							
Anglicismo:	<i>SQUAD</i>						
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación							
	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center; padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Calco Semántico</td> <td style="text-align: center; padding: 2px;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Neologismo</td> <td style="text-align: center; padding: 2px;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>	Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input type="checkbox"/>						
<p>Análisis: El anglicismo <i>Squad</i> que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Según el diccionario Cambridge, el término <i>squad</i> se puede traducir como equipo, por lo tanto, su creación y uso son injustificados, ya que su concepto se entendería de la misma manera con el término en español. Otro anglicismo que se utiliza frecuentemente y que denota el mismo sentido es <i>team</i>.</p>							


Ficha de Análisis N° 6

Datos de la fuente							
Nombre del video: HEADSHOT! Luzu y FernanFloo (15:52)							
Canal de Youtube: Luzugames							
Año: 2018							
País: España – Guatemala							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=kexC7f4MgP0</u>							
Minuto: 2:34							
Transcripción: Luzu: Hay cosas que tienen que cambiar del juego que para mí nunca han funcionado ni van a funcionar, como por ejemplo, el tiempo que tardas en conseguir una partida [...] Fernan: Hay gente que tarda muchísimo en el <i>lobby</i> para buscar partida [...]							
Anglicismo:	LOBBY						
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	 <table border="0" style="margin-left: 10px;"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>	Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input type="checkbox"/>						
<p>Análisis: El anglicismo <i>Lobby</i> que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Teniendo en cuenta el portal especializado en videojuegos “GamerDic”, <i>lobby</i> en el campo de los videojuegos, es la zona de espera previa al comienzo de la partida donde se reúnen los jugadores que van a participar en la misma. Normalmente deben aguardar a completar el cupo mínimo de jugadores o el tiempo de espera preestablecido para comenzar. Asimismo, también se puede encontrar este término en la vida diaria, por ejemplo, el <i>lobby</i> de un hotel, que tiene el mismo sentido, un lugar de espera.</p>							

Ficha de Análisis N° 7

Datos de la fuente							
Nombre del video: HEADSHOT! Luzu y FernanFloo (15:52)							
Canal de Youtube: Luzugames							
Año: 2018							
País: España – Guatemala							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=kexC7f4MgP0</u>							
Minuto: 4:23							
Transcripción: Pero también en PUGB hubieron muchos <i>hackers</i>, en cambio en Fortnite me he topado solo con un hacker en los 4 meses que llevo jugando, y en PUGB me topaba muy seguido.							
Anglicismo:	HACKER						
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	 <table border="0" style="margin-left: 10px;"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>	Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input type="checkbox"/>						
<p>Análisis: El anglicismo <i>Hacker</i> que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Teniendo en cuenta el portal especializado en videojuegos “GamerDic”, menciona que un <i>hacker</i> es aquella persona, que usualmente de manera ilegal, ha alterado o modificado un programa o videojuego para obtener un beneficio propio. Es importante resaltar que este anglicismo ya fue aceptado por la Real Academia de la Lengua Española.</p>							

Ficha de Análisis N° 8

Datos de la fuente	
Nombre del video: HEADSHOT! Luzu y FernanFloo (15:52)	
Canal de Youtube: Luzugames	
Año: 2018	
País: España – Guatemala	
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=kexC7f4MgP0</u>	
Minuto: 5:55	
Transcripción: Y esos que venían en el carro eran súper <i>tryhard</i>, menos mal que los matamos.	
Anglicismo:	<i>TRYHARD</i>
Categoría gramatical: Adjetivo	
Tipo de anglicismo según su formación	
	Préstamo Puro <input type="checkbox"/> Calco Semántico <input type="checkbox"/> Neologismo <input checked="" type="checkbox"/>
<p>Análisis: El anglicismo <i>Tryhard</i> que se escucha en el video mencionado, proviene de la frase en inglés <i>try hard</i> que significa esforzarse; como se puede ver en este caso, el término para ser introducido a la lengua en español sufrió un cambio en su estructura, la cual fue modificada para convertirse en una sola palabra que cumplirá la función de adjetivo, por lo tanto, considerando la teoría planteada por Montero (s.f.), se puede afirmar que esta palabra corresponde al concepto de neologismo ya que es una palabra nueva creada de elementos que ya existen.</p>	
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Teniendo en cuenta el portal especializado en videojuegos “GamerDic”, una persona <i>tryhard</i> es aquel jugador que tiene un único objetivo ganar la partida, poniendo mucho esfuerzo y concentración, usualmente este tipo de jugadores generan cierto rechazo de parte de los otros <i>gamers</i> ya que dejan de lado la diversión.</p>	

Ficha de Análisis N° 9

Datos de la fuente	
Nombre del video: HEADSHOT! Luzu y FernanFloo (15:52)	
Canal de Youtube: Luzugames	
Año: 2018	
País: España – Guatemala	
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=kexC7f4MgP0</u>	
Minuto: 16:03	
Transcripción: Fernan: ¡Oh no! Me dieron un <u>headshot</u>. Luzu: Ven aquí y cuidado que la tía está abajo.	
Anglicismo:	<i>HEADSHOT</i>
Categoría gramatical: Sustantivo	
Tipo de anglicismo según su formación	
	Préstamo Puro <input checked="" type="checkbox"/> Calco Semántico <input type="checkbox"/> Neologismo <input type="checkbox"/>
<p>Análisis: El anglicismo <i>Headshot</i> que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.</p>	
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Considerando la transparencia del significado de la palabra, se puede decir que su creación y uso son injustificados, ya que si se utiliza “disparo a la cabeza” se comprendería de la misma manera; sin embargo, esta creación se debe a la fluidez que requiere su uso en una partida online.</p>	

Ficha de Análisis N° 10

Datos de la fuente	
Nombre del video: COMO DESTRUIR A THANOS! Fortnite Battle Royale (23:10)	
Canal de Youtube: Luzugames	
Año: 2018	
País: España	
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=jZWq0kS-mww</u>	
Minuto: 0:39 – 1:15	
Transcripción: ¿A dónde me lanzo donde pueda <u>lootear</u> un poco y salir de zona? [...] Voy a ir a Alameda y me marcho rápido, <u>looteo</u> lo que haya y me voy [...]	
Anglicismo:	<i>LOOTEAR</i>
Categoría gramatical: Verbo	
Tipo de anglicismo según su formación	
	Préstamo Puro <input type="checkbox"/> Calco Semántico <input type="checkbox"/> Neologismo <input checked="" type="checkbox"/>
Análisis: Considerando el aspecto morfológico, el anglicismo <i>Lootear</i> , que se escucha en el video mencionado, presenta una estructura modificada y esto se debe a que al término <i>loot</i> , el cual proviene del idioma anglosajón, se le agregó el sufijo -EAR para de esta manera ser introducido y adaptado al idioma español como verbo. Por lo tanto, considerando la teoría planteada por Montero (s.f.), se puede afirmar que esta palabra corresponde al concepto de neologismo ya que es una palabra nueva creada de elementos que ya existen.	
Observaciones, propuesta y justificación: Según el diccionario Cambridge, esta acción se puede traducir como saquear, la cual en cierta manera se podría comprender en el campo <i>gamer</i> ; sin embargo, su significado va un poco más allá. Según el portal “GamerDic”, “lootear” es la acción de abrir cofres o matar enemigos con el fin de llevarse todos los ítems que poseen.	

Ficha de Análisis N° 11

Datos de la fuente							
Nombre del video: COMO DESTRUIR A THANOS! Fortnite Battle Royale (23:10)							
Canal de Youtube: Luzugames							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=jZWq0kS-mww</u>							
Minuto: 9:35							
Transcripción: Nos quedan 9 por eliminar [...] no sé si este es un buen lugar para entrar con tanto <u>cover</u> [...]							
Anglicismo:	<i>COVER</i>						
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	<div style="display: flex; align-items: center; gap: 10px;"> <table border="0"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> </div>	Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input type="checkbox"/>						
<p>Análisis: El anglicismo <i>Cover</i> que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: La creación y uso de este anglicismo es injustificado, ya que, considerando el significado propuesto por el diccionario Cambridge, se podría entender si se usa cobertura o protección.</p>							

Ficha de Análisis N° 12

Datos de la fuente							
Nombre del video: COMO DESTRUIR A THANOS! Fortnite Battle Royale (23:10)							
Canal de Youtube: Luzugames							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=jZWq0kS-mww</u>							
Minuto: 19:02							
Transcripción: En cuanto vea que le baja la vida ahí es cuando tenemos que <u>rushear</u> y robar el guantelete [...]							
Anglicismo:	RUSHEAR						
Categoría gramatical: Verbo							
Tipo de anglicismo según su formación	<div style="display: flex; align-items: center; gap: 10px;"> <table style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table> </div>	Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>						
<p>Análisis: Considerando el aspecto morfológico, el anglicismo <i>Rushear</i>, que se escucha en el video mencionado, presenta una estructura modificada y esto se debe a que al término <i>rush</i>, el cual proviene del idioma anglosajón, se le agregó el sufijo -EAR para de esta manera ser introducido y adaptado al idioma español como verbo. Por lo tanto, considerando la teoría planteada por Montero (s.f.), se puede afirmar que esta palabra corresponde al concepto de neologismo ya que es una palabra nueva creada de elementos que ya existen.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Teniendo en cuenta el portal especializado en videojuegos “GamerDic” (2013), este término hace referencia a la acción que realizan los jugadores al atacar a un rival, aprovechando la superioridad numérica que tienen, en estos casos, esa desventaja es más importante que cualquier habilidad o capacidad que pueda tener el jugador rival, por lo tanto, no existe un término exacto en español para representar el concepto de este anglicismo.</p>							


Ficha de Análisis N° 13

Datos de la fuente							
Nombre del video: CÓMO conseguir *GRATIS* el NUEVO Pack EXCLUSIVO de FORTNITE: Battle Royale (23:10)							
Canal de Youtube: Willyrex							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=hD8-BL4MAEw</u>							
Minuto: 01:15							
Transcripción: Si gusta esta nueva estela del pack, bueno realmente no sé si viene con el <u>pack</u> pero gusta mucho.							
Anglicismo:	PACK						
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	<table style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">Préstamo Puro <input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">Calco Semántico <input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">Neologismo <input type="checkbox"/></td> </tr> </table>		Préstamo Puro <input checked="" type="checkbox"/>		Calco Semántico <input type="checkbox"/>		Neologismo <input type="checkbox"/>
	Préstamo Puro <input checked="" type="checkbox"/>						
	Calco Semántico <input type="checkbox"/>						
	Neologismo <input type="checkbox"/>						
<p>Análisis: El anglicismo <i>Pack</i> que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Según Fundéu (2012), el uso de este anglicismo no es apropiado ya que se cuentan con equivalentes en español que muestran su mismo concepto (paquete, envase, lote o conjunto). En el campo de los videojuegos, este anglicismo usualmente hace referencia al conjunto de armas, <i>skins</i>, movimientos, etc., que un jugador podría conseguir como premio de una partida.</p>							

Ficha de Análisis N° 14

Datos de la fuente							
Nombre del video: CÓMO conseguir *GRATIS* el NUEVO Pack EXCLUSIVO de FORTNITE: Battle Royale (23:10)							
Canal de Youtube: Willyrex							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=hD8-BL4MAEw							
Minuto: 7:33							
Transcripción: A ver llevamos 5 <i>kills</i>, no está nada mal llevar 5 <i>kills</i> [...]							
Anglicismo:	<i>KILLS</i>						
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <table border="0"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> </div>	Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input type="checkbox"/>						
<p>Análisis: El anglicismo <i>Kills</i> que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: El uso de este préstamo puro es injustificado ya que se podría traducir como “muertes” y se entendería de la misma manera en el campo en que se desarrolla esta investigación; este término hace referencia a las muertes o enemigos ejecutados que ha conseguido un determinado jugador.</p>							

Ficha de Análisis N° 15

Datos de la fuente							
Nombre del video: CÓMO conseguir *GRATIS* el NUEVO Pack EXCLUSIVO de FORTNITE: Battle Royale (23:10)							
Canal de Youtube: Willyrex							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=hD8-BL4MAEw							
Minuto: 7:33							
Transcripción: Llevamos ya 10 kills ¿no será esta acaso el <u>skin</u> de la suerte? [...]							
Anglicismo:	SKIN						
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	 <table style="margin-left: auto; margin-right: 0;"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>	Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input type="checkbox"/>						
<p>Análisis: El anglicismo <i>Skin</i> que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Teniendo en cuenta el portal especializado en videojuegos “GamerDic” (2013), ya que su significado en los videojuegos es la apariencia que puede tener un personaje, este anglicismo no tendría un equivalente exacto en el idioma español que pueda determinar su concepto con precisión.</p>							

Ficha de Análisis N° 16

Datos de la fuente							
Nombre del video: INTENTO LA "GRAN JUGADA" con NUEVA ARMA! FORTNITE: Battle Royale (44:24)							
Canal de Youtube: Willyrex							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=rNSXbHZGXrk&t=1777s</u>							
Minuto: 4:04							
Transcripción: Yo no considero que en Fornite <u>campee</u> la gente, la verdad, [...]							
Anglicismo: CAMPEAR							
Categoría gramatical: Verbo							
Tipo de anglicismo según su formación	<div style="display: flex; align-items: center; gap: 10px;"> <table style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table> </div>	Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>						
<p>Análisis: Considerando el aspecto morfológico, el anglicismo <i>Campear</i>, que se escucha en el video mencionado, presenta una estructura modificada y esto se debe a que al término “camp”, el cual proviene del idioma anglosajón, se le agregó el sufijo -EAR para de esta manera ser introducido y adaptado al idioma español como verbo. Por lo tanto, considerando la teoría planteada por Montero (s.f.), se puede afirmar que esta palabra corresponde al concepto de neologismo ya que es una palabra nueva creada de elementos que ya existen.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Teniendo en cuenta el portal especializado en videojuegos “GamerDic” (2013), <i>campear</i> es la acción que realizan determinados jugadores dentro de un partida, los cuales en lugar de afrontar cara a cara el encuentro, siempre se pasan escondidos y esperando en un solo lugar y así aprovechar el factor sorpresa para eliminar a su rival. Considerado esta definición, y tomando en cuenta que <i>camp</i> se traduce como acampar, no se puede encontrar una palabra que defina su concepto con precisión.</p>							

Ficha de Análisis N° 17

Datos de la fuente							
Nombre del video: INTENTO LA "GRAN JUGADA" con NUEVA ARMA! FORTNITE: Battle Royale (44:24)							
Canal de Youtube: Willyrex							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=rNSXbHZGXrk&t=1777s</u>							
Minuto: 7:08							
Transcripción: Hay una cantidad de <i>loot</i> ahí chicos, que me está dando unas ganas de ir [...] lo han <i>looteado</i> a ese chico [...]							
Anglicismo:	<i>LOOT</i>						
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <table border="0"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> </div>	Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input type="checkbox"/>						
<p>Análisis: El anglicismo <i>Loot</i> que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Teniendo en cuenta el portal especializado en videojuegos “GamerDic” (2013), <i>loot</i> hace referencia a los elementos que se consiguen tras eliminar a un enemigo, estos pueden ser armas, skins, equipamiento, etc., por lo tanto, como plantea el diccionario Cambridge (2014), el uso de este anglicismo es injustificado, ya que se podría utilizar “botín” y se entendería de la misma manera.</p>							

Ficha de Análisis N° 18

Datos de la fuente							
Nombre del video: LA PARTIDA CON MAS LAG DE TODO FORTNITE BATTLE ROYALE (18:11)							
Canal de Youtube: Torti							
Año: 2018							
País: México							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=zf1rKAmxfIE&t=618s</u>							
Minuto: 1:59							
Transcripción: Me estoy dando cuenta que voy con un poco de <i>lag</i> así que voy a ir un poco más calmado [...]							
Anglicismo:	LAG						
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <table border="0"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> </div>	Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input type="checkbox"/>						
<p>Análisis: El anglicismo <i>Lag</i> que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Teniendo en cuenta el portal especializado en videojuegos “GamerDic” (2013), este anglicismo hace referencia a un retraso producido debido a una mala conexión de internet, el cual genera que el jugador tenga dificultad o le sea imposible mantenerse en la partida, por lo tanto, no se tendría un equivalente exacto en español para este término.</p>							


Ficha de Análisis N° 19

Datos de la fuente							
Nombre del video: LA PARTIDA CON MAS LAG DE TODO FORTNITE BATTLE ROYALE (18:11)							
Canal de Youtube: Torti							
Año: 2018							
País: México							
Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=zf1rKAmxfIE&t=618s							
Minuto: 5:14							
Transcripción: Nos ganamos un <i>sniper</i> [...], llevamos 5 muertes que no están nada mal.							
Anglicismo:	SNIPER						
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	 <table border="0" style="margin-left: 10px;"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>	Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input type="checkbox"/>						
<p>Análisis: El anglicismo <i>Sniper</i> que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Según el diccionario Cambridge, este préstamo puro cuenta con el equivalente en español de “francotirador”, por lo tanto, su uso es injustificado, ya que se entendería con el mismo sentido en el campo de los videojuegos. Según GamerDic (2013), un <i>sniper</i> es aquel jugador que tiene la habilidad de jugar a larga distancia con armas de largo alcance.</p>							

Ficha de Análisis N° 20

Datos de la fuente							
Nombre del video: LA PARTIDA CON MAS LAG DE TODO FORTNITE BATTLE ROYALE (18:11)							
Canal de Youtube: Torti							
Año: 2018							
País: México							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=zf1rKAmxfIE&t=618s</u>							
Minuto: 6:18							
Transcripción: Voy un poco <i>lageado</i> [...], no puedo usar el internet en todo el día y ahora es que se van a poner usarlo.							
Anglicismo:	LAGEADO						
Categoría gramatical: Adjetivo							
Tipo de anglicismo según su formación	<div style="display: flex; align-items: center; gap: 10px;"> <table border="0"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table> </div>	Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>						
<p>Análisis: Considerando el aspecto morfológico, el anglicismo <i>Lageado</i>, que se escucha en el video mencionado, presenta una estructura modificada y esto se debe a que al término “lag”, el cual proviene del idioma anglosajón, se le agregó el sufijo -ADO para de esta manera ser introducido y adaptado al idioma español como adjetivo. Por lo tanto, considerando la teoría planteada por Montero (s.f.), se puede afirmar que esta palabra corresponde al concepto de neologismo ya que es una palabra nueva creada de elementos que ya existen.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Teniendo en cuenta el portal especializado en videojuegos “GamerDic” (2013), este anglicismo hace referencia al retraso producido debido a una mala conexión de internet, el cual genera que el jugador tenga dificultad o le sea imposible mantenerse en la partida, por lo tanto, no se tendría un equivalente exacto en español para este término.</p>							

Ficha de Análisis N° 21

Datos de la fuente							
Nombre del video: Lo más raro que verás en Fortnite... (17:52)							
Canal de Youtube: TheGref							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=1Wqa7pxTLZc</u>							
Minuto: 1:30							
Transcripción: ¿Qué pasa? Ya hemos pasado de los <i>lagazos</i> de congelación a los <i>lagazos</i> de quedarte parado y que puedes mover la cámara [...]							
Anglicismo:	LAGAZOS						
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación							
	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">Préstamo Puro</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Calco Semántico</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Neologismo</td> <td style="text-align: right; padding: 2px;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table>	Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>						
<p>Análisis: Considerando el aspecto morfológico, el anglicismo <i>Lagazo</i>, que se escucha en el video mencionado, presenta una estructura modificada y esto se debe a que al término <i>lag</i>, el cual proviene del idioma anglosajón, se le agregó el sufijo <i>-AZO</i> para de esta manera ser introducido y adaptado al idioma español como sustantivo. Por lo tanto, considerando la teoría planteada por Montero (s.f.), se puede afirmar que esta palabra corresponde al concepto de neologismo ya que es una palabra nueva creada de elementos que ya existen.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Teniendo en cuenta el portal especializado en videojuegos “GamerDic” (2013), este anglicismo hace referencia al retraso producido debido a una mala conexión de internet, el cual genera que el jugador tenga dificultad o le sea imposible mantenerse en la partida, por lo tanto, no se tendría un equivalente exacto en español para este término.</p>							


Ficha de Análisis N° 22

Datos de la fuente							
Nombre del video: Lo más raro que verás en Fortnite... (17:52)							
Canal de Youtube: TheGref							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=1Wqa7pxTLZc</u>							
Minuto: 2:35							
Transcripción: Vamos a intentar salir por aquí y por favor videojuego no te vuelvas a <i>lagear</i>, no me lo puedo creer, es que esto es increíble, pero es que ya el <i>troleo</i> llega a niveles que yo no puedo entender [...]							
Anglicismo:	<i>LAGEAR</i>						
Categoría gramatical: Verbo							
Tipo de anglicismo según su formación	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <table border="0"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table> </div>	Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>						
<p>Análisis: Considerando el aspecto morfológico, el anglicismo <i>Lagear</i>, que se escucha en el video mencionado, presenta una estructura modificada y esto se debe a que al término “lag”, el cual proviene del idioma anglosajón, se le agregó el sufijo -AR para de esta manera ser introducido y adaptado al idioma español como verbo. Por lo tanto, considerando la teoría planteada por Montero (s.f.), se puede afirmar que esta palabra corresponde al concepto de neologismo ya que es una palabra nueva creada de elementos que ya existen.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Teniendo en cuenta el portal especializado en videojuegos “GamerDic” (2013), este anglicismo hace referencia al retraso producido debido a una mala conexión de internet, el cual genera que el jugador tenga dificultad o le sea imposible mantenerse en la partida, por lo tanto, no se tendría un equivalente exacto en español para este término.</p>							


Ficha de Análisis N° 23

Datos de la fuente							
Nombre del video: Lo más raro que verás en Fortnite... (17:52)							
Canal de Youtube: TheGref							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=1Wqa7pxTLZc</u>							
Minuto: 2:40							
Transcripción: Vamos a intentar salir por aquí y por favor videojuego no te vuelvas a lagear, no me lo puedo creer, es que esto es increíble, pero es que ya el <u>troleo</u> llega a niveles que yo no puedo entender [...]							
Anglicismo:	TROLEO						
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <table border="0"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table> </div>	Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>						
<p>Análisis: Considerando el aspecto morfológico, el anglicismo <i>Troleo</i>, que se escucha en el video mencionado, presenta una estructura modificada y esto se debe a que al término <i>troll</i>, el cual proviene del idioma anglosajón, se le agregó el sufijo -O para de esta manera ser introducido y adaptado al idioma español como sustantivo. Por lo tanto, considerando la teoría planteada por Montero (s.f.), se puede afirmar que esta palabra corresponde al concepto de neologismo ya que es una palabra nueva creada de elementos que ya existen.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Según Fundéu (2015), la creación y uso de este anglicismo ya son aceptados en la lengua española, su concepto en el campo de los videojuegos hace referencia a la acción de molestar hasta el cansancio, además de tomar el pelo o hacer una broma pesada.</p>							

Ficha de Análisis N° 24

Datos de la fuente							
Nombre del video: Lo más raro que verás en Fortnite... (17:52)							
Canal de Youtube: TheGref							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=1Wqa7pxTLZc</u>							
Minuto: 5:02							
Transcripción: [...] una escopeta legendaria y un <i>jetpack</i>, esto es lo más surrealista, osea estoy alucinando, nunca sabes lo que te vas a encontrar en un directo.							
Anglicismo:	JETPACK						
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	 <table border="0" style="margin-left: 10px;"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>	Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input type="checkbox"/>						
<p>Análisis: El anglicismo <i>Jetpack</i> que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Según el diccionario Cambridge, <i>jetpack</i> es un dispositivo que se utiliza en la espalda y que mediante gas o agua eleva a su usuario hacia el aire, por lo tanto, se podría plantear como una traducción como “mochila propulsora” que se entendería de la misma manera en vez de usar el préstamo puro.</p>							


Ficha de Análisis N° 25

Datos de la fuente							
Nombre del video: Lo más raro que verás en Fortnite... (17:52)							
Canal de Youtube: TheGref							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=1Wqa7pxTLZc</u>							
Minuto: 15:48							
Transcripción: Puedo ganar este hombre la partida [...] y ojalá tuviera un <u>RPG</u> para estrellárselo en la cara [...]							
Anglicismo:	<i>RPG</i>						
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	 <table border="0" style="margin-left: 10px;"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>	Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input type="checkbox"/>						
<p>Análisis: El anglicismo <i>RPG</i> que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Según el portal GamerDic (2013), “RPG” corresponden a las siglas en inglés de <i>Rocket-Propelled Grenade Launcher</i>, sin embargo, si se utiliza su el término “lanzacohetes” se entendería de la misma manera, por lo tanto, su uso es injustificado.</p>							


Ficha de Análisis N° 26

Datos de la fuente							
Nombre del video: El BUG que CASI ARRUINA MI PARTIDA en FORTNITE (11:00)							
Canal de Youtube: Ampeterby7							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=1Wqa7pxTLZc							
Minuto: 8:41							
Transcripción: Esto <u>bugs</u> de verdad que son horrendos, y me ha vuelto a pasar el <u>bug</u> de la escopeta [...]							
Anglicismo:	BUG						
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	<table style="border: none;"> <tr> <td style="border: none; text-align: center;"></td> <td style="border: none; padding-left: 10px;">Préstamo Puro <input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="border: none;"></td> <td style="border: none; padding-left: 10px;">Calco Semántico <input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="border: none;"></td> <td style="border: none; padding-left: 10px;">Neologismo <input type="checkbox"/></td> </tr> </table>		Préstamo Puro <input checked="" type="checkbox"/>		Calco Semántico <input type="checkbox"/>		Neologismo <input type="checkbox"/>
	Préstamo Puro <input checked="" type="checkbox"/>						
	Calco Semántico <input type="checkbox"/>						
	Neologismo <input type="checkbox"/>						
<p>Análisis: El anglicismo <i>Bug</i> que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Teniendo en cuenta el portal especializado en videojuegos “GamerDic” (2013), no existe un equivalente exacto en español que plantee el mismo significado en el campo de los videojuegos. Un <i>bug</i> es un error en el desarrollo o programación de un videojuego que impide su buen funcionamiento.</p>							


Ficha de Análisis N° 27

Datos de la fuente							
Nombre del video: YOUTUBERS REACCIONAN AL "MAYOR" CAMPERO DE FORTNITE (16:18)							
Canal de Youtube: BlackTower							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=1PVODQreSdU</u>							
Minuto: 0:02							
Transcripción: Agarra ya el <u>drop</u> que puedes ganar la partida, el <u>drop</u> está tu derecha [...]							
Anglicismo: <i>DROP</i>							
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	 <table style="border: none;"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>	Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input type="checkbox"/>						
<p>Análisis: El anglicismo <i>Drop</i> que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: En este caso el concepto de este anglicismo es el mismo que el de <i>loot</i>. Según el portal especializado en videojuegos “GamerDic” (2013), <i>drop</i> hace referencia a los elementos que se consiguen tras eliminar a un enemigo, estos pueden ser armas, <i>skins</i>, equipamiento, etc., por lo tanto, como plantea el diccionario Cambridge (2014), el uso de este anglicismo es injustificado, ya que se podría utilizar “botín” y se entendería de la misma manera.</p>							


Ficha de Análisis N° 28

Datos de la fuente	
Nombre del video: YOUTUBERS REACCIONAN AL "MAYOR" CAMPERO DE FORTNITE (16:18)	
Canal de Youtube: BlackTower	
Año: 2018	
País: España	
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=1PVODQreSdU</u>	
Minuto: 2:12	
Transcripción: Yo tendría cuidado porque el señor de Epic dijo que si estaban campeando muchísimo se le <u>kickearía</u> del server, asi que puede que te <u>kickeen</u> hermano [...]	
Anglicismo:	<i>KICKEAR</i>
Categoría gramatical: Verbo	
Tipo de anglicismo según su formación	
	Préstamo Puro <input type="checkbox"/> Calco Semántico <input type="checkbox"/> Neologismo <input checked="" type="checkbox"/>
<p>Análisis: Considerando el aspecto morfológico, el anglicismo <i>Kickear</i>, que se escucha en el video mencionado, presenta una estructura modificada y esto se debe a que al término <i>Kick</i>, el cual proviene del idioma anglosajón, se le agregó el sufijo -AR para de esta manera ser introducido y adaptado al idioma español como verbo. Por lo tanto, considerando la teoría planteada por Montero (s.f.), se puede afirmar que esta palabra corresponde al concepto de neologismo ya que es una palabra nueva creada de elementos que ya existen.</p>	
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Teniendo en cuenta el portal especializado en videojuegos “GamerDic” (2013), <i>kickear</i> es la acción de expulsar a un jugador de una partida, por lo tanto, su uso y creación son injustificados, ya que si se utiliza expulsar se entendería de la misma forma.</p>	

Ficha de Análisis N° 29

Datos de la fuente							
Nombre del video: YOUTUBERS REACCIONAN AL "MAYOR" CAMPERO DE FORTNITE (16:18)							
Canal de Youtube: BlackTower							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=1PVODQreSdU							
Minuto: 5:57							
Transcripción: [...] es peor hacer esto porque te vas a ganar el apodo de <u>campero</u> para toda tu vida, te está viendo todo Youtube [...] osea ¿cómo tiene el coraje de hacer esto? [...] más de un millón de personas viendo el campeo [...]							
Anglicismo:	CAMPERO						
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	 <table style="margin-left: auto; margin-right: 0;"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table>	Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>						
<p>Análisis: Considerando el aspecto morfológico, el anglicismo <i>Campero</i>, que se escucha en el video mencionado, presenta una estructura modificada y esto se debe a que al término <i>camp</i>, el cual proviene del idioma anglosajón, se le agregó el sufijo -ERO para de esta manera ser introducido y adaptado al idioma español como sustantivo. Por lo tanto, considerando la teoría planteada por Montero (s.f.), se puede afirmar que esta palabra corresponde al concepto de neologismo ya que es una palabra nueva creada de elementos que ya existen.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Teniendo en cuenta el portal especializado en videojuegos “GamerDic” (2013), <i>campero</i> es aquel jugador que, dentro de una partida, en lugar de afrontar cara a cara el encuentro, siempre se pasa escondido y esperando en un solo lugar y así aprovechar el factor sorpresa para eliminar a su rival. Considerado esta definición, y tomando en cuenta que <i>camp</i> se traduce como acampar, no se puede encontrar una palabra que defina su concepto con precisión.</p>							

Ficha de Análisis N° 30

Datos de la fuente	
Nombre del video: YOUTUBERS REACCIONAN AL "MAYOR" CAMPERO DE FORTNITE (16:18)	
Canal de Youtube: BlackTower	
Año: 2018	
País: España	
Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=1PVODQreSdU	
Minuto: 6:25	
Transcripción: [...] es peor hacer esto porque te vas a ganar el apodo de campero para toda tu vida, te está viendo todo Youtube [...] osea ¿cómo tiene el coraje de hacer esto? [...] más de un millón de personas viendo el <i>campeo</i> [...]	
Anglicismo:	CAMPEO
Categoría gramatical: Sustantivo	
Tipo de anglicismo según su formación	
	Préstamo Puro <input type="checkbox"/> Calco Semántico <input type="checkbox"/> Neologismo <input checked="" type="checkbox"/>
<p>Análisis: Considerando el aspecto morfológico, el anglicismo <i>Campeo</i>, que se escucha en el video mencionado, presenta una estructura modificada y esto se debe a que al término <i>camp</i>, el cual proviene del idioma anglosajón, se le agregó el sufijo -O para de esta manera ser introducido y adaptado al idioma español como sustantivo. Por lo tanto, considerando la teoría planteada por Montero (s.f.), se puede afirmar que esta palabra corresponde al concepto de neologismo ya que es una palabra nueva creada de elementos que ya existen.</p>	
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Teniendo en cuenta el portal especializado en videojuegos “GamerDic” (2013), <i>campeo</i> es la acción que realizan determinados jugadores dentro de una partida, los cuales, en lugar de afrontar cara a cara el encuentro, siempre se pasan escondidos y esperando en un solo lugar y así aprovechar el factor sorpresa para eliminar a su rival. Considerado esta definición, y tomando en cuenta que <i>camp</i> se traduce como acampar, no se puede encontrar una palabra que defina su concepto con precisión.</p>	

Ficha de Análisis N° 31

Datos de la fuente							
Nombre del video: ME BANEAN EN FORTNITE (11:00)							
Canal de Youtube: TheGrefg							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=igZINoflOME</u>							
Minuto: 1:21							
Transcripción: Ya me estoy asustando [...] si me meto otra vez y me da error, me rayaría muchísimo, wow! Rarísimo, nunca me había pasado, te vanearon, se imaginan que me hayan <u>baneado</u>.							
Anglicismo:	BANEAR						
Categoría gramatical: Verbo							
Tipo de anglicismo según su formación	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="font-size: 2em; margin-right: 10px;">➔</div> <table style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table> </div>	Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>						
<p>Análisis: Considerando el aspecto morfológico, el anglicismo <i>Banear</i>, que se escucha en el video mencionado, presenta una estructura modificada y esto se debe a que al término <i>ban</i>, el cual proviene del idioma anglosajón, se le agregó el sufijo -AR para de esta manera ser introducido y adaptado al idioma español como verbo. Por lo tanto, considerando la teoría planteada por Montero (s.f.), se puede afirmar que esta palabra corresponde al concepto de neologismo ya que es una palabra nueva creada de elementos que ya existen.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Teniendo en cuenta el portal especializado en videojuegos “GamerDic” (2014), <i>banear</i> es la acción con la cual un jugador está expulsado o prohibido de volver a ingresar a un determinado juego por una mal conducta dentro del mismo. Considerado esta definición, se podría afirmar que su creación y uso es injustificada, ya que se pondría entender de la misma forma usando su equivalente en español.</p>							

Ficha de Análisis N° 32

Datos de la fuente							
Nombre del video: ME BANEAN EN FORTNITE (11:00)							
Canal de Youtube: TheGrefg							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=igZINoflOME</u>							
Minuto: 7:16							
Transcripción: [...] Me ha dejado entrar, esto significa que no estoy <u>baneado</u>							
Anglicismo:	<i>BANEADO</i>						
Categoría gramatical: Adjetivo							
Tipo de anglicismo según su formación	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <table border="0"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table> </div>	Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>						
<p>Análisis: Considerando el aspecto morfológico, el anglicismo <i>Baneado</i>, que se escucha en el video mencionado, presenta una estructura modificada y esto se debe a que al término <i>ban</i>, el cual proviene del idioma anglosajón, se le agregó el sufijo <i>-ADO</i> para de esta manera ser introducido y adaptado al idioma español como adjetivo. Por lo tanto, considerando la teoría planteada por Montero (s.f.), se puede afirmar que esta palabra corresponde al concepto de neologismo ya que es una palabra nueva creada de elementos que ya existen.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Teniendo en cuenta el portal especializado en videojuegos “GamerDic” (2014), <i>banear</i> es la acción con la cual un jugador está expulsado o prohibido de volver a ingresar a un determinado juego por una mal conducta dentro del mismo. Considerado esta definición, se podría afirmar que su creación y uso es injustificada, ya que se pondría entender de la misma forma usando su equivalente en español.</p>							


Ficha de Análisis N° 33

Datos de la fuente							
Nombre del video: ME BANEAN EN FORTNITE (11:00)							
Canal de Youtube: TheGrefg							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=igZINoflOME</u>							
Minuto: 9:58							
Transcripción: Ha llegado el momento de la verdad, si mi cuenta se sale me voy a rayar muchísimo porque va a ser problema mío, de EpicGames, de mi cuenta, del <u>baneo</u> del siglo [...]							
Anglicismo:	BANEO						
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <table border="0"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table> </div>	Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>						
<p>Análisis: Considerando el aspecto morfológico, el anglicismo <i>Baneo</i>, que se escucha en el video mencionado, presenta una estructura modificada y esto se debe a que al término <i>ban</i>, el cual proviene del idioma anglosajón, se le agregó el sufijo -O para de esta manera ser introducido y adaptado al idioma español como sustantivo. Por lo tanto, considerando la teoría planteada por Montero (s.f.), se puede afirmar que esta palabra corresponde al concepto de neologismo ya que es una palabra nueva creada de elementos que ya existen.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Teniendo en cuenta el portal especializado en videojuegos “GamerDic” (2014), <i>banear</i> es la acción con la cual un jugador está expulsado o prohibido de volver a ingresar a un determinado juego por una mal conducta dentro del mismo. Considerado esta definición, se podría afirmar que su creación y uso es injustificada, ya que se pondría entender de la misma forma usando su equivalente en español.</p>							


Ficha de Análisis N° 34

Datos de la fuente							
Nombre del video: ME BANEAN EN FORTNITE (11:00)							
Canal de Youtube: TheGrefg							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=igZINoflOME</u>							
Minuto: 1:30							
Transcripción: Justo en ese momento me empecé a rayar bastante, a que en el <i>chat</i> de mi directo empezaron con: te han baneado, eso me pasó a mi [...]							
Anglicismo:	CHAT						
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <table border="0"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> </div>	Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input type="checkbox"/>						
<p>Análisis: El anglicismo <i>Chat</i> que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: En el caso de este anglicismo encontrado se puede afirmar que ya ha sido aceptado por la Real Academia de la Lengua Española.</p>							

Ficha de Análisis N° 35

Datos de la fuente							
Nombre del video: ME BANEAN EN FORTNITE (11:00)							
Canal de Youtube: TheGrefg							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=igZINoflOME</u>							
Minuto: 5:40							
Transcripción: No es coincidencia que en la Play me bote y que en PC se <u>crashee</u> el juego [...]							
Anglicismo: CRASHEAR							
Categoría gramatical: Verbo							
Tipo de anglicismo según su formación	<div style="display: flex; align-items: center; gap: 10px;">  <table border="0"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table> </div>	Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>						
<p>Análisis: Considerando el aspecto morfológico, el anglicismo <i>Crashear</i>, que se escucha en el video mencionado, presenta una estructura modificada y esto se debe a que al término <i>crash</i>, el cual proviene del idioma anglosajón, se le agregó el sufijo -AR para de esta manera ser introducido y adaptado al idioma español como verbo. Por lo tanto, considerando la teoría planteada por Montero (s.f.), se puede afirmar que esta palabra corresponde al concepto de neologismo ya que es una palabra nueva creada de elementos que ya existen.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Según el diccionario Cambridge, <i>crashear</i> en el campo de la tecnología sucede cuando un sistema, o en este caso, un videojuego deja repentinamente de funcionar, considerando este concepto, se podría afirmar que su creación es injustificada ya que en esta área, se puede utilizar el término colgar que presenta la misma connotación.</p>							

Ficha de Análisis N° 36

Datos de la fuente							
Nombre del video: MATO AL JEFE DE LOS ZOMBIES Y GANO LA PARTIDA EN FORNITE (12:15)							
Canal de Youtube: Milan926							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=TcCTSmSUGLQ							
Minuto: 0:36							
Transcripción: [...] Nos empezaron a salir un montón de zombies, nuestra partida estaba siendo muy buena, estábamos bailando muy bien [...] <i>zoneabamos</i> muy bien, ¡SPOILER AQUÍ! [...]							
Anglicismo:	<i>SPOILER</i>						
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	 <table style="border: none;"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>	Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input type="checkbox"/>						
<p>Análisis: El anglicismo <i>Spoiler</i> que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Según el portal especializado en videojuegos “GamerDic” (2013), <i>spoiler</i> hace referencia a una información importante que si en caso es revelada malogrará el final del juego. Por lo tanto, para este caso, no podríamos encontrar un equivalente en español que logre transmitir el mismo significado. Sin embargo, según Fundéu es mejor utilizar el verbo destripar o reventar pero con lo cual no estoy de acuerdo.</p>							


Ficha de Análisis N° 37

Datos de la fuente							
Nombre del video: MATO AL JEFE DE LOS ZOMBIES Y GANO LA PARTIDA EN FORNITE (12:15)							
Canal de Youtube: Milan926							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=TcCTSmSUGLQ							
Minuto: 0:30							
Transcripción: [...] Nos empezaron a salir un montón de zombies, nuestra partida estaba siendo muy buena, estábamos bailando muy bien [...] <u>zoneabamos</u> muy bien, ¡ SPOILER AQUÍ! [...]							
Anglicismo:	ZONEAR						
Categoría gramatical: Verbo							
Tipo de anglicismo según su formación	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <table border="0"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table> </div>	Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>						
<p>Análisis: Considerando el aspecto morfológico, el anglicismo <i>Zonear</i>, que se escucha en el video mencionado, presenta una estructura modificada y esto se debe a que al término <i>Zone</i>, el cual proviene del idioma anglosajón, se le agregó el sufijo -AR para de esta manera ser introducido y adaptado al idioma español como verbo. Por lo tanto, considerando la teoría planteada por Montero (s.f.), se puede afirmar que esta palabra corresponde al concepto de neologismo ya que es una palabra nueva creada de elementos que ya existen.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Según GamerDic (2015), <i>zonear</i> hace referencia a la acción que un jugador realiza cuando intenta ganar o abarcar más terreno con el fin de obtener una ventaja sobre su rival, ya que con esto podría impedir que su rival adquiriera alguna mejor arma o se posicione mejor. Considerando este concepto su puede afirmar que no existe un equivalente exacto para representar el concepto en general de ese término.</p>							


Ficha de Análisis N° 38

Datos de la fuente							
Nombre del video: MATO AL JEFE DE LOS ZOMBIES Y GANO LA PARTIDA EN FORNITE (12:15)							
Canal de Youtube: Milan926							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=TcCTSmSUGLQ							
Minuto: 0:54							
Transcripción: Haremos un video enseñando como se pueden <i>farmear</i> los zombies							
Anglicismo:	FARMEAR						
Categoría gramatical: Verbo							
Tipo de anglicismo según su formación	<div style="display: flex; align-items: center; gap: 10px;"> <table border="0"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table> </div>	Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input checked="" type="checkbox"/>						
<p>Análisis: Considerando el aspecto morfológico, el anglicismo <i>Farmear</i>, que se escucha en el video mencionado, presenta una estructura modificada y esto se debe a que al término <i>Farm</i>, el cual proviene del idioma anglosajón, se le agregó el sufijo -AR para de esta manera ser introducido y adaptado al idioma español como verbo. Por lo tanto, considerando la teoría planteada por Montero (s.f.), se puede afirmar que esta palabra corresponde al concepto de neologismo ya que es una palabra nueva creada de elementos que ya existen.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Según GamerDic (2013), <i>farmear</i> hace referencia a la acción que un jugador realiza repetidamente con el fin de ganar y aumentar su nivel d experiencia en el juego, como por ejemplo, recolectar muchos suministros. Considerando este concepto su puede afirmar que no existe un equivalente exacto para representar el concepto en general de ese término.</p>							


Ficha de Análisis N° 39

Datos de la fuente							
Nombre del video: MATO AL JEFE DE LOS ZOMBIES Y GANO LA PARTIDA EN FORNITE (12:15)							
Canal de Youtube: Milan926							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=TcCTSmSUGLQ</u>							
Minuto: 9:30							
Transcripción: ¿Por qué no meten un <u>spawn</u> de 5 zombies en vez de 500?							
Anglicismo: SPAWN							
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	 <table style="border: none;"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>	Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input type="checkbox"/>						
<p>Análisis: El anglicismo <i>Spawn</i> que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Según el portal especializado en videojuegos “GamerDic” (2013), <i>spawn</i> proviene del término <i>respawn</i>, el cual también es usado en los videojuegos y este hace referencia a cuando un jugador vuelve a reaparecer después de haber sido derrotado. Por lo tanto, para este caso, no podríamos encontrar un equivalente en español que logre transmitir el mismo significado.</p>							




Ficha de Análisis N° 40

Datos de la fuente							
Nombre del video: MATO AL JEFE DE LOS ZOMBIES Y GANO LA PARTIDA EN FORNITE (12:15)							
Canal de Youtube: Milan926							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=TcCTSmSUGLQ</u>							
Minuto: 11:09							
Transcripción: Vamos un total de 7 kills, hay que meterle <u>auto-aim</u> [...]							
Anglicismo: <i>AUTO-AIM</i>							
Categoría gramatical: Sustantivo							
Tipo de anglicismo según su formación	 <table style="border: none;"> <tr> <td>Préstamo Puro</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Calco Semántico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Neologismo</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>	Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>	Calco Semántico	<input type="checkbox"/>	Neologismo	<input type="checkbox"/>
Préstamo Puro	<input checked="" type="checkbox"/>						
Calco Semántico	<input type="checkbox"/>						
Neologismo	<input type="checkbox"/>						
<p>Análisis: El anglicismo <i>Auto-aim</i> que se escucha en el video mencionado ha sido introducido a la lengua española manteniendo totalmente su estructura en inglés, por lo tanto, tomando en cuenta la teoría planteada por Montero (s.f.) esta palabra correspondería al concepto de préstamo puro ya que esta ha mantenido su forma tanto escrita como oral, sin sufrir alguna alteración. Dentro del campo de investigación, este anglicismo cumple la función de sustantivo.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Según el portal especializado en videojuegos “GamerDic” (2013), <i>auto-aim</i> hace referencia a una mira o apuntado automático. Por lo tanto, su creación y uso es injustificado.</p>							

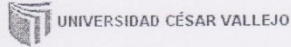
Ficha de Análisis N° 41

Datos de la fuente	
Nombre del video: Baitear a un enemigo con una doble edición en Fortnite (10:22)	
Canal de Youtube: Rike	
Año: 2018	
País: España	
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=wevymoTToMw</u>	
Minuto: 0:13	
Transcripción: Les traigo un consejo muy útil, el cual consiste en editar algunos pisos para así poder <i>baiter</i> [...]	
Anglicismo:	<i>BAITEAR</i>
Categoría gramatical: Verbo	
Tipo de anglicismo según su formación	
	Préstamo Puro <input type="checkbox"/> Calco Semántico <input type="checkbox"/> Neologismo <input checked="" type="checkbox"/>
<p>Análisis: Considerando el aspecto morfológico, el anglicismo <i>Baitear</i>, que se escucha en el video mencionado, presenta una estructura modificada y esto se debe a que al término <i>Bait</i>, el cual proviene del idioma anglosajón, se le agregó el sufijo -AR para de esta manera ser introducido y adaptado al idioma español como verbo. Por lo tanto, considerando la teoría planteada por Montero (s.f.), se puede afirmar que esta palabra corresponde al concepto de neologismo ya que es una palabra nueva creada de elementos que ya existen.</p>	
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Según GamerDic (2014), <i>baitear</i> hace referencia a la acción que un jugador realiza este actúa como si fuera una carnada o cebo, por ejemplo, haciéndose el que no sabe jugar para después atacar a su rival. Considerando este concepto su puede afirmar que no existe un equivalente exacto para representar el concepto en general de ese término.</p>	

Ficha de Análisis N° 42

Datos de la fuente							
Nombre del video: ME HAGO PASAR POR NOOB Y LES GANO LA PARTIDA (19:54)							
Canal de Youtube: Ryux							
Año: 2018							
País: España							
Enlace: <u>https://www.youtube.com/watch?v=unGUR8qqLN0</u>							
Minuto: 0:30							
Transcripción: En este video me voy hacer pasar por <u>noob</u> y jugar unas cuantas partidas [...]							
Anglicismo: <i>NOOB</i>							
Categoría gramatical: Sustantivo/adjetivo							
Tipo de anglicismo según su formación	<table style="border: none;"> <tr> <td style="border: none; padding-right: 10px;"></td> <td style="border: none;">Préstamo Puro <input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="border: none;"></td> <td style="border: none;">Calco Semántico <input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="border: none;"></td> <td style="border: none;">Neologismo <input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table>		Préstamo Puro <input type="checkbox"/>		Calco Semántico <input type="checkbox"/>		Neologismo <input checked="" type="checkbox"/>
	Préstamo Puro <input type="checkbox"/>						
	Calco Semántico <input type="checkbox"/>						
	Neologismo <input checked="" type="checkbox"/>						
<p>Análisis: Considerando el aspecto morfológico, el anglicismo <i>Noob</i>, que se escucha en el video mencionado, presenta una estructura modificada ya que proviene del término en inglés <i>newbie</i>. Por lo tanto, considerando la teoría planteada por Montero (s.f.), se puede afirmar que esta palabra corresponde al concepto de neologismo ya que es una palabra nueva creada de elementos que ya existen.</p>							
<p>Observaciones, propuesta y justificación: Según el portal especializado en videojuegos “GamerDic” (2013), <i>noob</i> hace referencia a un jugador novato, es decir, su creación y uso es injustificada ya que su equivalente en español presenta a misma connotación.</p>							

ANEXO 3: FICHA DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres:
- 1.2. Cargo e institución donde labora:
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación
- 1.4. Autor(a) de instrumento:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2
		Por mejorar	Aceptable
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		✓
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		✓
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		✓
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales		✓
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis.		✓
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		✓
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores.		✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		✓
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		✓

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN :

8'

20

Observaciones:

Lima, 06 mayo de 2018

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI No. 70452035 Telf.:

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: *Galvez Novas Betty Mautze*
 1.2. Cargo e institución donde labora: *Docente UCV*
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación
 1.4. Autor(a) de instrumento:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2
		Por mejorar	Aceptable
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		✓
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		✓
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		✓
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales		✓
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis.		✓
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		✓
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores.		✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		✓
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		✓

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

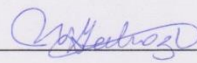
<i>X</i>

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN :

<i>20</i>

Observaciones:

Lima, *22 Junio* de 2018



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
 DNI No. *43250734* Telf: *975499999*

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: *Villanueva Cepeda Victoria*
- 1.2. Cargo e institución donde labora:
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación
- 1.4. Autor(a) de instrumento:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2
		Por mejorar	Aceptable
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		2
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		2
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		2
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.	1	
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales		2
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis.		2
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		2
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores.		2
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		2
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		2

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

1

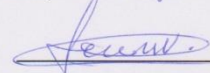
IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN :

19

Observaciones:

Colocar celda de propuesta y justificación.

Lima, *26* de junio de 2018



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI No. *46770660* Telf:.....



ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Código : F06-PP-PR-02.02
Versión : 09
Fecha : 23-23-2018
Página : 1 de 1

Yo: ROSSANA DELIA MEZARINA CASTAÑEDA, docente de la Facultad de Educación e Idiomas y Escuela Profesional de Idiomas de la Universidad César Vallejo Lima Norte, revisora de la tesis titulada "ANGLICISMOS UTILIZADOS EN LOS VIDEOJUEGOS ONLINE DE TIPO SHOOTERS Y RPG, LIMA, 2018", del estudiante MEZONES GALICIO, MARIO MANUEL, constató que la investigación tiene un índice de similitud de 1.7% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

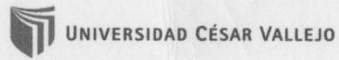
La suscrita analizó reporte y concluyó que cada una de la coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 30 de noviembre del 2018

ROSSANA DELIA MEZARINA CASTAÑEDA

DNI: 09788067

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------



FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA PROFESIONAL DE IDIOMAS

ANGLICISMOS UTILIZADOS EN LOS VIDEOJUEGOS ONLINE DE TIPO SHOOTERS
Y RPG, LIMA, 2018

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

AUTOR:

MARIO MANUEL MEZONES GALCIO

ASESORA:

MGR. ROSSANA DELIA MEZARINA CASTAÑEDA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

TRADUCCIÓN Y TERMINOLOGÍA

LIMA - PERÚ

2018

Resumen de coincidencias

17 %

1	repositorio.ucv.edu.pe	2 %
2	tecnologia-facil.com	1 %
3	rua.ua.es	1 %
4	www.aui.edu	1 %
5	www.revistaelectronica...	1 %
6	www.gamerdic.es	1 %
7	bibliotecadigital.univall...	1 %
8	refdb.ru	1 %
9	his.diva-portal.org	1 %
10	Entregado a Pontificia ...	1 %



Rossana Delia Mezarina Castañeda

**Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"**

**FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA
PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS**

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

Mezones Galicio, Mario Manuel

D.N.I. : 70692284

Domicilio : Av. Gerardo Unger 1189

Teléfono : Fijo : 5348021

Móvil : 997659113

E-mail : manu.sxe.14@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : Educación e Idiomas

Escuela : Idiomas

Carrera : Traducción e Interpretación

Título : Licenciado en Traducción e Interpretación

Tesis de Post Grado

Maestría

Doctorado

Grado :

Mención :

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Mezones Galicio, Mario Manuel

Título de la tesis:

Anglicismos utilizados en los videojuegos online de tipo shooters y RPG,
Lima, 2018.

Año de publicación : 2018

**4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN
ELECTRÓNICA:**

A través del presente documento,

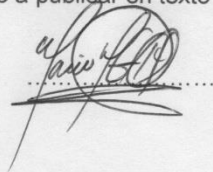
Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



Firma :



Fecha: 21/12/2018



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

La Escuela Profesional de Idiomas

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Mario Manuel Mezones Galicio

INFORME TITULADO:

Anglicismos utilizados en los videojuegos online de tipo shooters y RPG, Lima, 2018.

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciado en Traducción e Interpretación

SUSTENTADO EN FECHA: 13/12/2018

NOTA O MENCIÓN: 17



[Handwritten signature]

FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN