

*Escuela de Humanidades y Estudios Sociales*

*Universidad Nacional de Río Negro – Sede Andina*

**VERBALIZACIONES NEOLÓGICAS EN EL ESPAÑOL ACTUAL  
DE LA ARGENTINA: UN ANÁLISIS EN TÉRMINOS DE  
ESTRUCTURAS LÉXICO-RELACIONALES**

**Tesis de Grado – Licenciatura en Letras**

**Noviembre 2015**

Tesista: Emiliano Garcilazo

DNI: 35.171.279

Director de Tesis: Dr. Pascual José Masullo

## ÍNDICE

Introducción.....	3
Capítulo I:.....	8
Consideraciones Generales y Marco Teórico.....	8
1.1 Hipótesis y objetivos de la investigación.....	8
1.2. Estado de la cuestión.....	9
1.3. Marco teórico.....	9
1.3.1. La interfaz léxico-sintaxis.....	10
1.3.2. Estructuras léxico-relacionales.....	10
1.3.3. Aspecto léxico.....	18
1.4. Metodología.....	22
Capítulo II:.....	23
Los datos.....	23
2.1 Introducción.....	23
2.2 Glosario de los datos analizados.....	23
2.2.1 Cambios fonético-fonológicos.....	32
2.2.2 Cambios morfológicos.....	32
2.2.3 Cambios sintácticos.....	33
2.2.4 Cambios semánticos.....	33
Capítulo III:.....	36
Análisis formal de los verbos.....	36
3.1 Introducción.....	36
3.2 Análisis en términos de Estructuras léxico-relacionales.....	37
3.2.1 Estructuras de “acción”.....	37
3.2.2 Estructuras de “cambio”.....	40
3.2.3 Verbos de compleción gradual.....	48
3.2.4 Casos problemáticos.....	50
Conclusiones.....	54
Bibliografía.....	57

***A mis padres,***

*por haberme enseñado a perseguir mis sueños y nunca darme por vencido.*

***A mis abuelos,***

*por su presencia incondicional y su invaluable ayuda y consejo.*

***A mis hermanos,***

*por darme una cuota de alegría siempre que las cosas parecieran complicarse.*

***A mis amigos,***

*por ser el cable a tierra que me permitió llegar entero hasta este momento.*

***A mis maestros,***

*y especialmente al Dr. Pascual Masullo por haber compartido sus saberes y su paciencia para la elaboración de esta tesis.*

***A una persona muy especial,***

*por ser la motivación más grande que alguien pudiera tener.*

*A todos aquellos familiares y amigos que por cuestiones de espacio no puedo mencionar aquí, pero que fueron una parte importante de este proceso de aprendizaje.*

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objetivo central describir formalmente el trayecto semántico y morfosintáctico recorrido por un verbo a partir del lexema base del inglés hasta su constitución como verbo terminado en *-ear* (*loguear, chatear, escanear, stalkear, etc*). Se pondrá énfasis en las verbalizaciones que hacen referencia a distintas operaciones dentro de juegos on-line como *League of Legends, World of Warcraft* y *Tibia*, en los que se verifican neologismos tales como *pevepear, questear, mutear, stunear* y *tauntear*, entre otros.

En los ejemplos anteriormente mencionados, puede observarse que las palabras se han formado a partir de ítems léxicos del inglés que se han adaptado al español a través de diferentes procesos, los que serán motivo de un detallado análisis en esta tesis. De esta manera, dichos préstamos atraviesan procesos derivativos propios del español al constituirse como verbos terminados en *-ear*, lo cual es típico de verbos neológicos. Para esta investigación, se considerará la definición de préstamo propuesta por Campbell:

“Un préstamo lingüístico es un elemento léxico que se ha "tomado prestado" de otra lengua, una palabra que originalmente no era parte del vocabulario de la lengua receptora, pero fue adoptado de alguna otra y forma parte del vocabulario de la lengua a la que es prestado”.

(Campbell, 1998:63)

Puede sostenerse que el proceso de préstamo es producto de un fenómeno de contacto lingüístico. Éste se da por dos factores: necesidad y prestigio (Campbell, 1998). Cuando los hablantes de una lengua adquieren un nuevo ítem léxico de origen extranjero, necesitan una nueva palabra que se complemente con dicha adquisición. Por lo tanto, el término es asimilado acompañado de los valores semánticos que representa. El otro factor es el prestigio, que se evidencia cuando los préstamos poseen una palabra equivalente en el idioma de recepción y por algún motivo el hablante decide no utilizarla. Usualmente se puede observar este tipo de factor cuando la lengua de origen posee un estatus social mayor

y se la considera como una marca de prestigio entre los hablantes de la lengua receptora. Ambos factores podrán observarse dentro de las verbalizaciones que componen el corpus de esta investigación, debido a que este nuevo fenómeno de contacto dentro de los juegos on-line desemboca en la necesidad de adaptación de ciertos términos específicos de la actividad por una parte, y por otra, el desarrollo de adaptaciones e incorporaciones léxicas que solo revisten una motivación de prestigio, ya que existe una terminología equivalente en el español.

Es pertinente atender también a las características generales de los anglicismos ya incorporados al español (Penny, 1991). Se ha documentado que hasta mediados del siglo pasado casi todas las palabras inglesas adquiridas por el español provenían del inglés británico, transmitidas usualmente de manera escrita y a través del francés. A partir de ese momento la principal fuente de préstamos ha sido el inglés americano, transmitiéndolos a través de medios escritos (principalmente en la comunidad científica a través de trabajos y ensayos publicados) y también a través de medios audiovisuales (televisión, cine). Para el español, la principal influencia del inglés se ha dado a través de préstamos léxicos. Este proceso se inició generalmente debido a la necesidad de etiquetar nuevos conceptos, afectando un importante rango de campos semánticos. Uno de estos principales campos es la tecnología, y los juegos on-line son una parte de ella.

Para establecer una contextualización mayormente acabada del ámbito de producción y surgimiento de la mayoría de los neologismos que serán estudiados aquí, es importante introducir una breve reseña de las características y desarrollo de los *juegos de rol online multijugador masivos*<sup>1</sup> (MMORPG por sus siglas en inglés, *Massive Multiplayer On-line Role Playing Game*), categoría dentro de la cual *Tibia* y *World of Warcraft* pueden ser clasificados teniendo en cuenta sus características, y los juegos online de multijugador en arena de batalla<sup>2</sup> (MOBA por sus siglas en inglés, *Multiplayer On-line Battle Arena*), categoría correspondiente a *League of Legends*.

---

<sup>1</sup> Para mayores consideraciones acerca de las características y uso de esa clase de juegos puede visitarse el siguiente sitio web: <http://www.nickyee.com/daedalus>

<sup>2</sup> Mayor información acerca de este término puede obtenerse en: <https://www.techopedia.com/definition/1919/massively-multiplayer-online-role-playing-game-mmorpg>

Los MMORPG son videojuegos de rol que abren a miles de jugadores la posibilidad de introducirse en un mundo virtual de manera simultánea a través de internet, dándoles la posibilidad de interactuar entre sí. Estos juegos consisten, en un primer momento, en la creación de un *personaje* o *avatar*. Durante este proceso, el jugador puede elegir la raza, la profesión y el equipamiento básico, entre otras opciones. Una vez creado el personaje el jugador puede introducirlo en el juego e ir aumentando niveles y experiencia en peleas *PvP* (Personaje contra personaje, del inglés *Player vs. Player*) o *PvE* (Personaje contra Entorno, del inglés *Player vs. Environment*), llevando a cabo diversas aventuras o misiones, conocidas como *quests* (*búsquedas*) en inglés.

Los MOBA se originaron como un sub-genero dentro de los juegos de estrategia en tiempo real (RTS por sus siglas en inglés). En esta clase de videojuegos el jugador controla un personaje que es parte de uno de dos equipos. El objetivo principal es destruir las estructuras que controla el equipo adversario con la asistencia de pequeñas unidades controladas por la computadora que aparecen periódicamente y se dirigen de manera automática hacia el enemigo a través de un camino predeterminado. Los personajes usualmente poseen distintas habilidades que mejoran a medida que el juego avanza, complementándose con las habilidades de los compañeros de equipo.

Los juegos en línea han despertado el interés del mundo académico, sobre todo de los campos de la economía y la psicología. Con la creciente popularidad del género, un número cada vez mayor de psicólogos, sociólogos y antropólogos apuntan sus estudios a las acciones e interacciones de los jugadores. Tal es el caso del *Proyecto Daedalus*<sup>3</sup>, que ha entrevistado más de 35000 jugadores de MMORPG, centrando su estudio en los aspectos psicológicos y sociológicos presentes en los juegos. La proliferación y masificación de los juegos descriptos ha sentado las bases para el desarrollo de un nuevo proceso de préstamo lingüístico, el cual es parte esencial para el estudio de la incorporación y asimilación de palabras extranjeras en el español.

A fin de explicar el proceso de aparición de neologismos y verbalizaciones utilizados por los jugadores en *League of Legends*, es pertinente explicar un suceso que se ha constituido como un punto de separación entre quienes usualmente utilizan las

---

<sup>3</sup> Más información puede encontrarse en el sitio web del Proyecto: <http://www.nickyee.com/daedalus/>

verbalizaciones aquí estudiadas y quienes no lo hacen, o bien directamente no las conocen y por lo tanto no las comprenden.

Este MOBA surgió en Estados Unidos, utilizando un servidor localizado en ese país. Este servidor es un sistema de almacenamiento remoto que desde una ubicación fija se comunica con todos los jugadores al mismo tiempo, sirviendo como el eje a través del cual toda la información pasa. A medida que su popularidad fue aumentando, se advirtió que era imposible mantener una experiencia de juego aceptable para aquellos jugadores que no estaban en Estados Unidos debido a los problemas de conexión por sobresaturación o distancia que ellos podían experimentar. Por lo tanto, en abril de 2013 se ponen en funcionamiento los servidores LAN (*Latin America North*) y LAS (*Latin America South*), entre otros –que no son pertinentes para nuestro estudio-. Tras haber puesto a disposición de los jugadores estos servidores, se sumó también la posibilidad de utilizar el juego en español, con la consiguiente traducción de todas las acciones, ítems y elementos relacionados con él. En este punto es donde comienza a establecerse una brecha entre los jugadores que aprendieron a jugar en inglés y aquellos que conocieron el juego en español, que no debe ser pasada por alto debido a que un punto central de las diferencias se evidencia en el uso o desconocimiento de las verbalizaciones que aquí serán estudiadas.

Aquellos jugadores que fueron introducidos al juego después de abril del 2013 han incorporado una serie de ítems léxicos en español que se contrasta con lo que jugadores más antiguos habían aprendido en su experiencia dentro del servidor estadounidense. De esta manera surgen contrastes tales como los que pueden observarse en los siguientes ejemplos:

(1) a. *Usa destello si ves que te están por agarrar.*

*Flasheá si ves que te están por agarrar.*

b. *Si hacemos empuje divido podemos ganar la partida.*

*Si splitpusheamos podemos ganar la partida.*

Este fenómeno ha generado una actitud negativa de parte de los jugadores que conocieron el juego en inglés para con aquellos que directamente fueron introducidos al

juego cuando éste ya había sido traducido completamente al español. Esto puede ser considerado como una variante de un proceso de contacto en el que el prestigio es el factor principal, ya que la elección de palabras de origen inglés es considerada como una muestra de posesión de un conocimiento y habilidad más avanzados que los que alguien podría tener si sólo ha jugado en español. Es importante recordar que los fenómenos que dan pie a esta investigación se inician con un contacto lingüístico en donde el léxico presentado en el juego es asimilado y/o adaptado por los jugadores, mayoritariamente con el objetivo de mantener la precisión semántica del término o debido a que su traducción implicaría un uso de una mayor cantidad de palabras, tal como se observó en (1).

La presente tesis se organiza de la siguiente manera: En el capítulo I se desarrollan las consideraciones generales, que incluyen las hipótesis y objetivos de la investigación, el estado de la cuestión y la metodología empleada. En este capítulo se incluye también el marco teórico elegido para realizar este trabajo. En el capítulo II se presentan los datos que componen el corpus de la investigación, atendiendo a las características gramaticales, léxicas y semánticas de los mismos. A lo largo del capítulo III se analizan los distintos grupos verbales en términos de las estructuras léxico-relacionales discutidas en el capítulo I, enriqueciendo el análisis con la adición de los rasgos semánticos correspondientes. Para finalizar, el último capítulo presentará las posibles predicciones extraídas de los análisis realizados durante el capítulo III, las conclusiones a las que se llegó luego de la investigación.

## **CAPÍTULO I:**

### **CONSIDERACIONES GENERALES Y MARCO TEÓRICO**

#### **1.1 Hipótesis y objetivos de la investigación**

A continuación se presentan las hipótesis que han dado origen a la presente investigación:

- 1) La producción de neologismos verbales se ha multiplicado dentro del campo de los juegos on-line (tal como fue descrito en la introducción) y esto conlleva un fenómeno nuevo de contacto lingüístico que todavía no ha sido estudiado en profundidad.
- 2) Al utilizar el marco del análisis de estructuras léxico-relacionales se puede verificar lo que Hale y Keyser proponen para cada proceso de verbalización, ya sea de cambio, de acción o de relación fondo-figura.
- 3) Es posible que en el caso de que el proceso de préstamo provenga de un verbo en inglés, éste conserve o pierda parcialmente sus rasgos fonológicos, sus rasgos semánticos o bien su estructura léxico-relacional.

Tomando en cuenta lo anteriormente expuesto, el objetivo general de esta investigación es: con la ayuda del marco teórico propuesto por Hale y Keyser describir formalmente el trayecto semántico y morfosintáctico recorrido por neologismos verbales producidos a través de un proceso de préstamo lingüístico motivado por el uso de videojuegos on-line como *World of Warcraft*, *Tibia* y *League of Legends*. A tal fin, se consideraran los siguientes objetivos específicos:

- 1) Presentar el contexto de surgimiento de los préstamos.
- 2) Identificar y describir los cambios que el ítem léxico del inglés atravesó para conformarse como neologismo verbal en el español, a nivel fonológico, léxico-semántico y sintáctico.
- 3) Analizar las características léxico-relacionales de los neologismos verbales recolectados.
- 4) Comparar los resultados del proceso descrito en 3) con lo propuesto por Hale y Keyser (1993) en pos de verificar si se cumplen las premisas de la teoría.

- 5) Postular predicciones sobre posibles nuevos casos de verbalizaciones del español a partir de préstamos de otras lenguas.

## **1.2. Estado de la cuestión**

El estudio sobre los diferentes procesos de contacto e influencia del inglés ha sido ampliamente desarrollado. Algunos se han focalizado en listar y clasificar el léxico que es prestado sin dar cuenta en profundidad de los procesos de derivación morfológica que atraviesan los ítems léxicos (Penny, 2010). Otras investigaciones han trabajado desde un enfoque sociolingüístico los procesos de préstamo y adaptación de palabras provenientes del inglés (Luján-García, 2013). También existen estudios específicos que tratan sobre los procesos de derivación de-adjetival y de-nominal, principalmente dentro del nivel léxico (Pena, 2008). Sin embargo, la gran mayoría de los estudios anteriores sobre préstamos del inglés han tenido un enfoque diferente del propuesto en este trabajo.

Tal como ha sido puntualizado, el estudio de los neologismos del español ha sido abordado desde diferentes niveles lingüísticos. Sin embargo, no se ha realizado hasta el momento un estudio de las verbalizaciones neológicas a través de sus estructuras léxico-relacionales (Hale y Keyser, 1993), tal como se hace en este trabajo. El abordaje de este fenómeno para su estudio desde la interfaz sintaxis-léxico permite profundizar la comprensión del proceso de préstamo e incorporación, principalmente debido a que se añade a los anteriores abordajes y complementa y se suma a las conclusiones ya extraídas hasta este momento.

Es importante resaltar que a pesar del carácter poco ordenado que los procesos de asimilación parecen evidenciar superficialmente, la elección del ya mencionado marco teórico pretende demostrar que en verdad existe un conjunto subyacente ordenado de reglas que se aplican en los distintos niveles lingüísticos de manera sistemática y que regulan el proceso de préstamo, asimilación y derivación neológicos.

## **1.3. Marco teórico**

### 1.3.1. La interfaz léxico-sintaxis

Dentro de la Gramática Generativa se han sucedido diferentes acercamientos al estudio de la interfaz sintaxis / léxico, los cuales pueden ser divididos en dos tipos: sintácticos y léxico-semánticos. Los primeros postulan que los procesos propios de la interfaz sintáctica tales como las alternancias, las diferencias entre los dos tipos de predicados intransitivos, la realización de la estructura argumental, etc., se formulan mediante las categorías y procesos de la sintaxis. Por lo tanto, los aspectos del significado que establecen su influencia en las oraciones son formalizados a través de estructuras jerárquicas que poseen como núcleos a las categorías sintácticas de *nombre*, *verbo*, *adjetivo* y *preposición* (N, V, A, P). Además, la conformación de las estructuras es realizada a través de la acción de principios correspondientes a la sintaxis como la fusión o el movimiento, entre otros. En cambio, los enfoques léxico-semánticos abordan estos procesos evocando la terminología de la semántica léxica a través de categorías conceptuales y plantillas léxicas.

### 1.3.2. Estructuras léxico-relacionales

Para poder realizar la correspondiente diferenciación entre los dos tipos de enfoque se tomará en cuenta el análisis de un verbo de cambio de estado como *destrozar*:

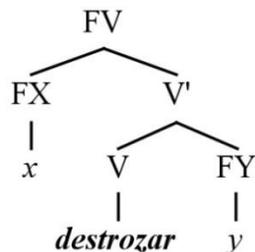
(2) a.

CAUSA{[x]}	
ESTADO <sub>1</sub> ([y <sub>1</sub> ]) > ESTADO <sub>2</sub> ([y <sub>1</sub> ])	
Evento <sub>2</sub>	

Evento<sub>1</sub>

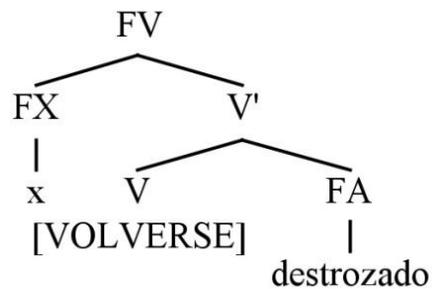
b. *Destrozar* (x,y)

c.

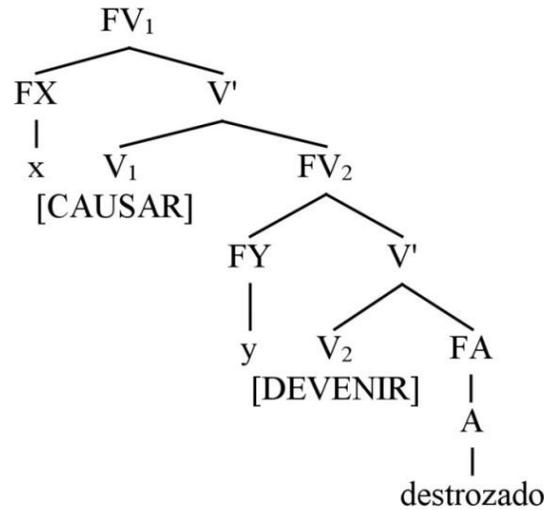


Aquí puede observarse la primera forma de representar un cambio de estado, tal como en (2a). En este caso, se propone que el esquema básico correspondiente a los significados verbales está compuesto por una articulación de elementos conceptuales que implican un cierto número de variables argumentales (Jackendoff, 1983). En concordancia con esto, el verbo *destrozar* puede considerarse un evento causativo en el que una determinada entidad “x” se presenta como responsable de un evento de cambio de estado experimentado por una segunda entidad “y”, más específicamente un cambio material. Este tipo de análisis es conocido como Estructura Léxico-Conceptual, y de ella se pueden derivar los argumentos que exige la sintaxis de cada verbo, conocida como “Estructura Argumental Sintáctica” (Jackendoff, 1990). Siguiendo esta propuesta, la EAS de *destrozar* se podría obtener desde (2a) realizando una abstracción de los primitivos conceptuales de la representación y luego obteniendo un elemento argumental único que iguale las diferentes ocurrencias de una misma variable, tal como puede observarse en (2b). De esa abstracción se desprenden los elementos que deben acomodarse sintácticamente alrededor de la estructura del verbo *destrozar*, como se ejemplifica en (2c).

(3) a.



b.

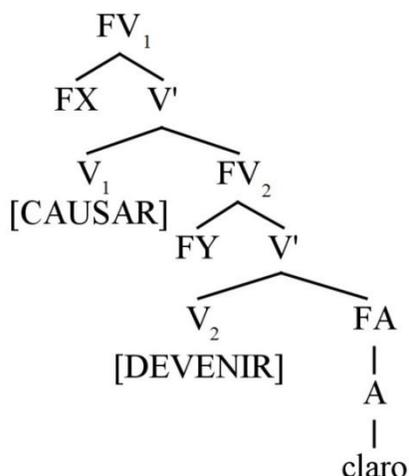


En el análisis mostrado en (3) puede observarse una propuesta distinta a la ejemplificada en (2). En este caso, cada instancia conceptual del contenido verbal se corresponde de manera directa con una determinada categoría gramatical, que se desarrolla bajo los mecanismos de proyección establecidos por la sintaxis. Los resultados de estas proyecciones tienen el nombre de “estructuras léxico-relacionales” (ELR) (Hale & Keyser, 1993). Para esbozar un primer acercamiento a esta teoría, en (3a) puede verse que el significado propio del verbo inacusativo de cambio de estado *destrozarse* (hacer que algo pase a estar en trozos) puede ser caracterizado como el resultado de la fusión sintáctica del adjetivo léxico que expresa ese contenido con un predicado abstracto de cambio. En (3b) está representado el análisis detallado de la ELR, donde cada uno de los eventos proyecta su propia frase verbal. La primera (FV<sub>1</sub>) realiza sintácticamente la entidad conceptual de causa, a la que se le es atribuida la categoría verbal como correlato gramatical. La segunda (FV<sub>2</sub>) realiza la entidad conceptual de cambio de estado, teniendo también como correlato gramatical a la categoría verbal, con la diferencia de que en este caso toma como complemento la proyección de un adjetivo que es la expresión del estado resultante.

Según la propuesta realizada por Hale y Keyser, las ELR representan un análisis léxico-sintáctico composicional, ya que ordenan sintácticamente un conjunto único, universal y mínimo de predicados. Estos predicados básicos son considerados como “cambio”, “acción” y “relación fondo-figura”; proyectándose a través de las categorías gramaticales de Adjetivo (A), Verbo + Nombre (V+N) y Preposición (P), respectivamente.

Son estas categorías las que cargan con el significado de los predicados verbales, y se incorporan a los predicados abstractos (HACER, VOLVERSE, DEVENIR, entre otros), tal como puede observarse en los siguientes ejemplos:

(4) *aclarar*



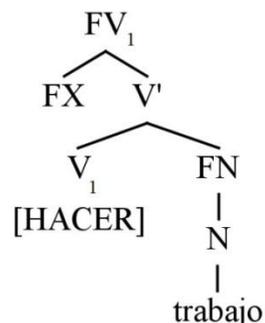
Aquí se puede observar que cada evento incluido en esta representación proyecta su propio sintagma verbal, siendo  $FV_1$  una realización sintáctica de la entidad conceptual causal de la que FX es el agente o causa externa. Por otra parte,  $FV_2$  es una realización de un sub evento de cambio de estado implicado por la presencia del evento mayor de causación expresado por la  $FV_1$ . En este caso, el argumento contenido en FY se configurará como el paciente/tema/objeto afectado, actuando como especificador del predicado abstracto DEVENIR, que se fusionará con el adjetivo *claro*. A su vez, al acoplarse un predicado abstracto causativo se proyecta un agente o causa como argumento externo. Debe recordarse que este análisis muestra un caso prototípico de este tipo verbal que no abarca a todas las realizaciones posibles, ya que la frase adjetival no necesariamente en todos los casos incluye un adjetivo real independiente, sino más bien los rasgos semánticos correspondientes que expresan el estado resultante (Bosque y Masullo, 1998). Es pertinente mencionar que en el caso de querer expresar el estado resultante solamente, se puede apelar a la llamada “pasiva adjetiva” (Levin y Rappaport, 1986) tal como se observa en los siguientes ejemplos:

(5) a. *Juan rompió el vaso / El vaso está roto.*

b. *La nieve se derritió / La nieve esta derretida.*

c. *El lago se congelo / El lago está congelado.*

(6) *trabajar*



En (6) puede observarse que existe un solo evento que proyecta una FV dentro de la que la FX se inserta como un agente que desarrolla una actividad especificada en la FN. En español existen verbos que comparten esta ELR, y que por lo tanto puede proponerse un análisis de V+N tal como en los siguientes ejemplos:

(7) a. *Caminar /hacer camino.*

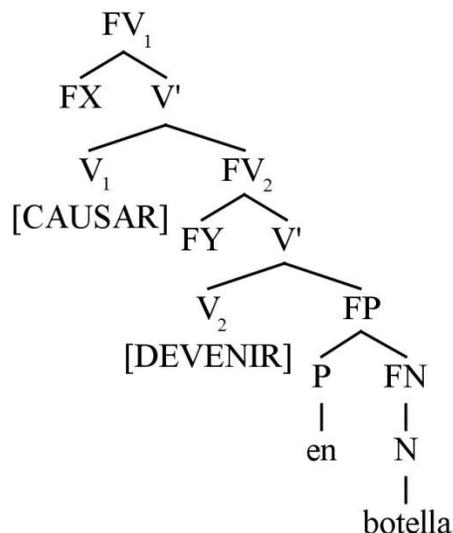
b. *Festejar/ hacer fiesta.*

c. *Actuar / hacer acto.*

Por otra parte, es posible establecer una relación entre el valor atético, que será descrito en 1.3.3, de este tipo de verbos y uno de los rasgos de la frase nominal tomada como complemento por el verbo abstracto HACER. Este rasgo es expresado como  $\pm$  *delimitado* y parte de la idea de que la delimitación de un sustantivo permite establecer una distinción entre los del tipo contable y los del tipo incontable o de masa (Jackendoff, 1991). Los primeros son objetos o entidades individuales que si fueran divididas no se obtendría algo designable por el mismo sustantivo (*manzana*). Los segundos comparten la característica de que al dividirlos se obtiene algo que puede ser designado por el mismo sustantivo (*agua*). Sin embargo, es importante notar que los sustantivos contables plurales

corresponden a la segunda categoría, siendo la presencia del plural lo que los vuelve no delimitados (*manzanas*). Estas consideraciones pueden conectarse con el carácter atético de los verbos que comparten esta ELR ya que en todos los casos la frase nominal que complementa a HACER designa a algo que posee la característica de ser *-delimitado* y por lo tanto transportan este rasgo al verbo resultante.

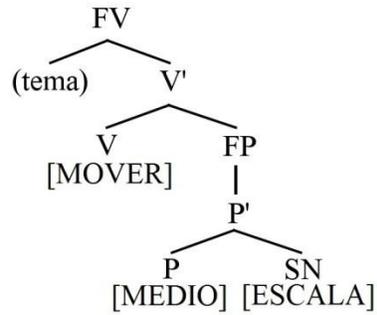
(8) *embotellar*



En (8) pueden observarse dos capas verbales que, como ya ha sido mencionado, proyectan su propia FV. Puede verse que FX es el agente o causa, mientras que FY el paciente/tema/objeto afectado. FV<sub>2</sub> es un sub-evento de cambio de estado implicado por FV<sub>1</sub>, que es el evento mayor de causacion, compartiendo mayoritariamente la ELR propuesta para el análisis de los verbos deadjetivales de cambio de estado (3a). Sin embargo, es importante notar que el verbo abstracto DEVENIR ubicado en la FV<sub>2</sub> se une a una FP que expresa un valor de locacion. Esto llevará a la composición de un verbo causativo parasintético de locación, *embotellar*.

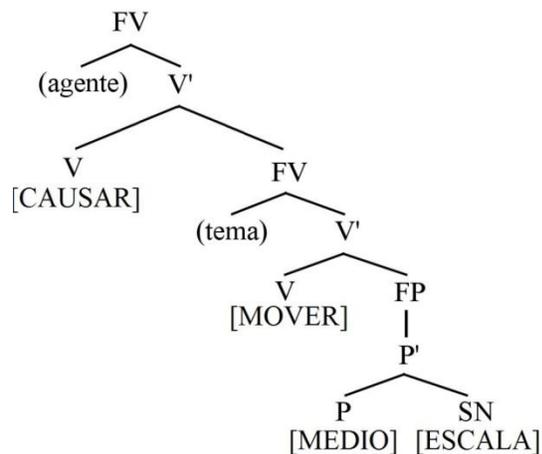
Además de lo ya expuesto hasta aquí, es importante añadir una consideración sobre el análisis de verbos de compleción gradual (Masullo, en prensa). Dentro de esta categoría puede ubicarse a verbos como *disminuir*, *aumentar*, *subir* y *bajar*, entre otros; ya que denotan un proceso de cambio gradual. El análisis propuesto es el siguiente:

(9)



Tal como puede observarse, estos verbos toman un único argumento que se mueve (en términos abstractos) a lo largo de una escala polar. Consecuentemente, su ELR se compone de una capa verbal única donde el tema ocupa la posición de especificador y el núcleo es un verbo abstracto de movimiento al que se incorporará un complemento que expresa un trayecto (abstracto) a lo largo de una escala (de altura, de temperatura, etc.). De tal manera, *aumentar*, *disminuir*, *subir*, *bajar* pueden aparecer como transitivos o inacusativos (*El paciente aumentó/disminuyó de peso*), mientras que *adelgazar*, *envejecer*, *adelantar*, *declinar*, *ascender*, *descender* sólo aparecen como inacusativos. Esta propuesta sugiere que la construcción intransitiva (inacusativa) es básica, mientras que la transitiva (causativa) es derivada. Para obtener la construcción transitiva, se apela a una operación léxica de causativización que genera una capa verbal superior, como se presenta a continuación:

(10)



La consideración de esta propuesta abre la posibilidad de ahondar en el análisis de un tipo de verbo que exige un abordaje específico, debido a que sus características léxico-relacionales no pueden ser clasificadas como parte de alguno de los tipos anteriormente

desarrollados (acción, cambio y relación fondo-figura). Además, es importante resaltar que en todos los procesos de proyección hasta aquí presentados tanto los predicados como los núcleos verbales se fusionan para generar el verbo resultante. Dicho de otra manera, el verbo sintetiza a cada uno de los verbos abstractos y predicados identificados en la ELR.

Tras lo expuesto hasta aquí, es imposible no atender al hecho de que se evidencia un cierto grado de circularidad para este tipo de análisis (Bosque y Masullo, 1998). Esto sucede debido a que la ELR para un verbo como *proteger* incluye el nombre *protección*, que claramente se deriva morfológicamente del verbo, y no a la inversa. Esta “paradoja morfológica” no sólo afecta a algunos verbos, sino que es un problema de mayor alcance que afecta a todos los análisis actuales de descomposición léxica. De todas maneras, debe considerarse que las ELR tienen una base conceptual que no implica necesariamente una relación con la direccionalidad de la derivación morfológica o el cambio diacrónico. Por consiguiente, esta paradoja no surge en la gran mayoría de los análisis propuestos por Hale y Keyser para los verbos denominales y deadjetivales. La paradoja se evidencia en aquellos casos en donde el lexicón no tiene una base morfológica simple, un hecho sujeto a la variación lingüística.

Debe tenerse en cuenta que en los casos en los que se tienen participios adjetivales en lugar de adjetivos como los predicados más bajos, reaparece el problema de la circularidad. De tal manera, si se tratan de identificar las características de un predicado como *romper*, no puede decirse que el verbo se derive del participio *roto*. Considerando la siguiente ELR:

(11)[(agente) CAUSAR[(paciente) DEVENIR ROTO]]

El resultado sería una especie de “paradoja resultativa”, una explicación circular. Para poder resolver este problema, debe recordarse que este análisis se compone de elementos abstractos, en lugar de elementos léxicos reales, un hecho que permite escapar de la paradoja. Por lo tanto podría considerarse que lo que realmente contiene la ELR propuesta en (11) es algo más cercano a “causar devenir no-entero”. El hecho de que el lexicón no contiene un adjetivo morfológicamente derivado que signifique “no-entero” de alguna

manera explica la tentación de proponer el participio pasado roto en la ELR. Es posible considerar, más generalmente, que la “paradoja resultativa” es una consecuencia del hecho de que el lexicón no provee predicados no-verbales de etapas por muchos estados perfectivos.

### 1.3.3. Aspecto léxico

Con el objetivo de continuar con la presentación de las particularidades léxico-relacionales de los verbos, es pertinente recordar que dentro de las características flexionales de los mismos se incluyen: el tiempo, el modo y el aspecto. Estas son las expresiones gramaticales correspondientes a los valores semánticos de temporalidad, modalidad y modo, respectivamente. Para el desarrollo de la presente investigación es oportuno, en primer lugar, exponer y desarrollar las principales propiedades del aspecto verbal. Este consiste en la manera de la que se evidencia la temporalidad de un evento. No es una categoría deíctica, tal como lo es el tiempo verbal, sino que representa la estructura interna del evento de habla. A nivel morfológico, el aspecto en español puede reconocerse dentro de la oposición existente entre el pretérito perfecto simple y el imperfecto:

(12) a. *Pedro golpeó la puerta.* (perfectivo)

b. *Pedro golpeaba la puerta.* (imperfectivo)

Tal como puede observarse en los ejemplos, (12a) presenta un enfoque que considera al evento en su totalidad, mientras que (12b) selecciona un punto dentro del transcurso del evento. Por lo tanto el primer caso sostiene que la acción ya está terminada, mientras que el segundo no permite una inferencia directa del mismo resultado.

Además del contraste básico entre el aspecto perfectivo e imperfectivo de los verbos, es posible identificar otras distinciones que se expresan a través de recursos morfológicos, sintácticos y léxicos. De esta manera, una situación puede ser semelfactiva (del latín “semel”, una vez), a la manera de (13a). Si a esta se le adjunta un adverbio o frase adverbial de carácter durativo, se genera una interpretación iterativa, es decir, una repetición continua (13b). En caso de que la repetición se realice de manera discontinua se

la considerara como habitual (13c). Es posible también focalizar en las distintas fases de un mismo proceso a través del uso de distintos recursos perifrásticos; si se pone la atención en su inicio (13d) se establecerá un valor incoativo o inceptivo, si se atiende al desarrollo del proceso (13e) será durativa o si el foco está sobre el final (13f), conclusiva:

- (13) a. *Ezequiel tosió.*
- b. *Ezequiel tosió toda la noche.*
- c. *Tomás dormía cada vez que estaba triste.*
- d. *Iñaki se largó a llorar.*
- e. *Federico siguió cantando un largo rato.*
- f. *Andrés cocinó una torta*

Por otra parte, existe también un valor del aspecto que se diferencia de lo anteriormente desarrollado, principalmente debido a que en este caso se observa una distinción léxica (y por lo tanto, inherente), que permite dividir a los verbos en clases aspectuales. A modo de ejemplo, en (14a) se ve reflejado un evento puntual, sin duración, mientras que en (14b) se presenta un determinado estado que se extiende en el tiempo sin suponer un límite:

- (14) a. *Pedro golpeó la puerta.*
- b. *Rodrigo dormía plácidamente.*

Para establecer una diferenciación con las características aspectuales morfológicas, esta clasificación es conocida también como *Aktionsart* y en ella se distinguen clases de predicados que tienen relevancia en el comportamiento sintáctico (Vendler, 1967).

En primer lugar, los predicados pueden ser divididos según su valor de telicidad. Este rasgo permite distinguirlos según si la situación que designan posee o no un límite natural o intrínseco. Los verbos télicos (15a) denotan procesos que contienen un completamiento natural. Por otra parte, los verbos atélicos denotan estados que no tienen un límite natural interno y, por lo tanto, pueden continuar indefinidamente (15b). De todas maneras, este tipo puede estar sujeto a una limitación temporal aunque esta nunca está determinada por su significado (15c). Por lo tanto, los límites admitidos por los verbos

atélicos son siempre externos, coincidiendo con la extensión temporal ocupada por la situación referida. Estos pueden expresarse a través de diferentes recursos sintácticos, como por ejemplo los grupos preposicionales de sentido temporal (15d). Si bien existen casos en los que el verbo contiene un valor télico inherente (15e), la combinación o suma de otros elementos puede modificar los valores de telicidad de un verbo resultando en un predicado atélico (15f), o télico (15g):

- (15) *a. Juan llegó tarde a la clase.*  
*b. Ana conoce bien sus limitaciones.*  
*c. Héctor durmió hasta muy tarde.*  
*d. Fermín corrió durante dos horas.*  
*e. Fernando construyó una casa.*  
*f. José estaba corriendo.*  
*g. José estaba corriendo la maratón de San Pablo.*

Otra distinción a considerar es la que se presenta entre verbos durativos y no durativos, que sólo puede ser aplicada a los verbos télicos, ya que los atélicos siempre son durativos. Aquellos que son no durativos suponen un proceso que no insume tiempo, coincidiendo el momento de inicio con el momento final (16a). En contraposición, los durativos expresan, además del cambio de estado, un proceso que tiene una extensión temporal más amplia (16b):

- (16) *a. La bomba explotó en el campo de batalla.*  
*b. El maestro pintó un bellissimo cuadro.*

Finalmente, es posible establecer otra división que contemple la contraposición entre verbos estáticos (17a), que describen una situación que no posee cambios o fases internas por lo que el foco no puede ser puesto en el inicio o fin del estado; y los verbos dinámicos (17b), que implican que la situación posee fases internas:

- (17) *a. Roberto conoce el camino a Esquel.*  
*b. Paula creció muy rápido.*

Atendiendo a los parámetros desarrollados, las distinciones inherentemente cargadas por los predicados pueden enumerarse en una serie de tipos de situaciones. Los *estados*, correspondientes a situaciones estáticas y durativas que no “ocurren” sino que se “dan”, siendo exclusivamente atéticas (18a). Las *actividades*, situaciones dinámicas y durativas que progresan en el tiempo sin exponer una referencia de su punto final, lo que las vuelve atéticas también (18b). Las *realizaciones*, situaciones dinámicas y durativas que avanzan hacia un límite interno, conformándose como téticas (18c). Por último, los *logros*, situaciones dinámicas y delimitadas que no poseen fases y culminan en un punto, también téticas (18d):

- (18) *a. Verónica sabe mucho sobre arqueología.*  
*b. Agustín caminaba solo.*  
*c. Gonzalo dibujó un paisaje.*  
*d. Los tulipanes florecen en noviembre.*

Tras haber sido ejemplificados, los tipos de situaciones y sus características principales pueden resumirse en el siguiente cuadro:

(19)

Situaciones	Estático	Durativo	Tético
Estados	+	+	n/a
Actividades	-	+	-
Realizaciones	-	-	+
Logros	-	-	-

#### **1.4. Metodología**

El corpus a analizar dentro de esta tesis se compone de préstamos que han sido reconocidos durante mi experiencia como jugador de MMORPGs y MOBAs. He jugado estos juegos desde el año 2007, y a partir del año 2013 he comenzado con el registro de neologismos surgidos en ellos. Para ampliar el registro he recurrido a la experiencia de otros jugadores apelando a que ellos presenten y/o definan ítems léxicos provenientes del inglés que conformen neologismos verbales en español. Este proceso ha derivado en la construcción de un listado de veintitrés verbalizaciones que conforman el corpus lingüístico de esta tesis.

Con el objetivo de establecer un punto de partida para el análisis del corpus se ha optado por el armado de una planilla de calculo que permita identificar las características principales de cada préstamo en los niveles fonológico, léxico-semántico y sintáctico; tanto para el ítem léxico del inglés original como para el verbo español resultante.

Finalmente, en consonancia con el marco teórico adoptado, para el análisis propiamente dicho seguiremos los lineamientos propuestos para el estudio de las estructuras léxico-relacionales de los verbos (Hale y Keyser, 1993), sumando también consideraciones sobre la gramática del español y del inglés que permitan establecer un marco de base para identificar y describir los cambios experimentados por cada una de las verbalizaciones.

## CAPÍTULO II:

### LOS DATOS

#### 2.1 Introducción

En la siguiente sección se presentan los datos sobre los que se trabaja en esta investigación. A tal fin se incluye un glosario de los verbos que contiene las definiciones y ejemplificaciones de cada entrada léxica, para luego introducir los cambios experimentados por las verbalizaciones en los diferentes niveles lingüísticos. En términos fonético-fonológicos, se presentarán las características del ítem léxico en inglés y las de la verbalización resultante en español. En cuanto al nivel morfológico, se considerarán las propiedades del proceso de derivación verbal del español actual. En términos sintácticos, se tomará en cuenta la subcategorización que distingue entre verbos transitivos e intransitivos (considerando para estos últimos la posibilidad de que exista una alternancia anticausativa). Por último, para introducir los cambios semánticos, serán descritas las características aspectuales de los verbos, además de considerar la pérdida o adquisición de rasgos semánticos. La descripción precedente será la que constituya la base para posteriormente desarrollar el análisis de las verbalizaciones del corpus en términos de estructuras léxico-relacionales.

#### 2.2 Glosario de los datos analizados

##### **Banear**

v.tr.<sup>4</sup>.: Prohibir el uso de un personaje o ítem.

(del ingl., ban), v.tr.: Establecer que algo no debe ser usado, hecho, visto, etc.

*Ej.: Hay que banear a X (personaje) para poder ganar la partida*

---

<sup>4</sup> Abreviaturas utilizadas: tr. (transitivo), intr. (intransitivo), v. (verbo), n. (nombre), ingl. (inglés).

## **Carrear**

v.tr.: Llevar una situación de juego hacia un resultado favorable a través de acciones realizadas por uno o más jugadores.

El uso de *carrear* siempre implica un valor positivo, que no se evidencia morfológicamente pero posee ese valor semántico. La meta en el uso neológico es un SP vacío (*hacia la victoria, hacia un resultado favorable*).

(del ingl., carry), v.tr.: llevar algo o alguien hacia un nuevo lugar o posición.

*Ej.: El top carreó la partida Ø y nos salvó.*

## **Cecear**

v.tr.: Usar sobre un jugador o un grupo de jugadores una o varias habilidades que imposibiliten su movimiento o uso de habilidades.

(del ingl., CC), n.: La sigla CC significa “crowd control”, y engloba un variado rango de habilidades que aturden, silencian, etc. Su uso se evidenció en *WoW* debido a la gran cantidad de hechizos y habilidades capaces de realizar este “control”. De esta manera, puede tratarse de silenciar, o aturdir o dormir pero resulta más simple referirse a todas como cecear.

*Ej.: Para que ganemos la arena tenés que cecear al mago.*

## **Deletear**

v.tr.: Matar a otro jugador.

(del ingl., delete), v.tr.: En informática, remover algo que ha sido escrito o guardado en una computadora.

*Ej.: Si te mandas solo te van a deletear al toque.*

## **Facecheckear**

v.tr.: Ir hasta alguna parte del mapa en donde no haya visión, con el objetivo de comprobar que no haya enemigos en ese lugar.

(del ingl., check), v.tr.: Hacer algo con el objetivo de encontrar si algo es correcto, real o está en buenas condiciones.

*Ej.: Facecheckea top antes de mandarte.*

## **Farmear**

v.tr.: Acumular algún elemento del juego o puntos para una habilidad a través de la repetición de una determinada acción.

(del ingl., farm), v.tr.: En juegos on-line, el acto de acumular ítems o dinero gracias a realizar una serie de acciones o matar pequeños monstruos repetidas veces.

Es pertinente mencionar que este verbo ya ha experimentado un proceso de especialización semántica en el inglés, debido a que su uso se remonta a los orígenes de los juegos MMORPG y su significado se ha trasladado del inicial “utilizar una porción de tierra para cultivar o para criar animales” para resultar en el significado aquí mencionado, específico de los videojuegos.

*Ej.: Voy a farmear hierro en las montañas. (en el sentido de acumular ítems)*

*Ej.: Si farneas Ø bien en tu línea seguro después haces la diferencia. (en el sentido de matar pequeños monstruos)*

## **Feedear**

v.tr.: En *League of Legends*, jugar mal o a favor del otro equipo muriendo reiteradas veces, ya sea por voluntad propia o por falta de habilidad. Esto deviene en una ventaja para el contrario que le permite comprar mejores ítems, lo que le permite cometer más asesinatos.

Un jugador que provoco un numero alto de muertes es considerado “feedeado”. Este término solo toma como complemento directo a un personaje del equipo contrario, pudiendo utilizarse especificando a que personaje se feedea, aunque siempre se trate de un enemigo.

(del ingl., feed), v.tr.: suministrar algo, generalmente un liquido, gas o electricidad.

Ej.: *X deja de feedear al top o vamos a perder la partida.*

Ej.: *No vas a mejorar hasta que dejes de feedear Ø tanto.*

## **Flashear**

v.intr.: En *League of Legends*, usar una habilidad llamada “Flash”, que teletransporta instantáneamente a un personaje en una dirección determinada.

(del ingl., flash), n.: Una luz que brilla intensamente por un corto espacio de tiempo y luego se detiene.

Ej.: *Para que no te agarren tenés que flashear a tiempo.*

## **Gankear**

v.tr.: Emboscar a un enemigo sorprendiéndolo, con el objetivo de matarlo.

Este verbo ha experimentado un proceso de cambio semántico debido a que en el origen en ingles se refiere a matar a alguien entre varios jugadores, mientras que en español también es utilizado para referirse al hecho de emboscar sin importar si se lo mata o no. Por lo tanto se mantiene el valor colectivo aportado

por “Gang”, aunque no siempre el resultado final de esta acción sea la muerte de otro jugador. Generalmente se usa con un complemento locativo en lugar de un SN q refiera a un jugador.

(del ingl., gank), v.tr.: En lenguaje coloquial, ser gankeado es un término utilizado cuando un jugador es sobrepasado en número y asesinado por un grupo de personajes o monstruos. La expresión original es “gang killing”, asesinato en banda/grupo.

*Ej.: Me gankearon y no pude hacer nada.*

*Gankeo top antes de volver a la base.*

## **Healear**

v.tr.: Restaurar puntos de vida a otro personaje o monstruo del juego.

(del ingl., heal), v.trans.: Curar a algo o alguien.

*Ej.: Si no healeas al tanque nos morimos todos.*

## **Kaesear**

v.tr.: Dar el último golpe a un enemigo que estaba siendo atacado por otro personaje, haciendo que el asesinato cuente como realizado por el segundo atacante y no por quien originalmente lo había debilitado.

Hay que tener en cuenta que el valor semántico original de la sigla *KS* se ha transmitido hacia esta verbalización, por lo que se evidencia el valor transitivo aportado por el verbo inglés *steal*.

(del ingl., KS), n.: Esta sigla significa “kill stealing”, que se refiere a robar un asesinato a quien originalmente había iniciado el combate.

*Ej.: Otra vez me lo kaeseaste Ø!*

### **Levelear**

v.tr., v.intr.: Hacer que un personaje o habilidad suba de nivel. Tiene usos transitivos e intransitivos.

(del ingl., level), n.: una variable particular que denomina a una habilidad o capacidad, por ejemplo en educacion o deporte.

*Ej.: Tengo que ponerme a levelear este fin de semana. (intransitivo, atético)*

*Ej.: Voy a levelear el paladin asi no se queda atrás. (transitivo, télico)*

### **Pekear**

v.tr.: Matar a otro jugador.

(del ingl., PK), n.: En informática, específicamente juegos virtuales, PK es una sigla que refiere a “Player Killing”.

*Ej.: Voy a usar al mago para pekear noobs.*

### **Pevepear**

v. intr.: Practicar un modo de juego en donde se enfrentan jugadores entre sí.

(del ingl., PVP), n.: En informática, específicamente juegos virtuales, PVP es una sigla que refiere a “Player versus Player”. Su significado es “jugador contra jugador”.

*Ej.: Hoy no tengo ganas de pevepear, vayamos a hacer unas dungeon mejor.*

## **Peveear**

v. intr.: Practicar un modo de juego en donde el jugador o los jugadores se enfrentan a monstruos o mobs<sup>5</sup> manejados por inteligencia artificial.

(del ingl., PVE), n.: En informática, específicamente juegos virtuales, PVE son las iniciales de “Player vs. Enviroment”, su significado es “jugador contra el entorno”. En este caso “enviroment” incluye a todos los personajes y monstruos no jugadores.

*Ej.: Hoy voy a peveear que necesito sacar la espada del druid.*

## **Pokear**

v.tr.: Molestar a un enemigo haciendo pequeñas cantidades de daño de manera constante.

(del ingl., poke), v.tr.: Poner o apuntar un objeto punzante sobre algo o alguien.

*Ej.: La clave para ganarle a este personaje es pokearlo constantemente.*

## **Questear**

v.intr.: Hacer misiones dentro de un juego.

(del ingl., quest), n.: Intentar encontrar u obtener algo.

*Ej.: Hoy voy a questear toda la tarde para ponerme al dia.*

## **Refillear**

---

<sup>5</sup> Un “mob” es un monstruo controlado por inteligencia artificial. Usualmente se utiliza esta palabra para referirse a pequeñas unidades que aparecen de forma repetida a lo largo del juego y poseen un comportamiento lineal y automático, dirigiéndose siempre que puedan hacia la base enemiga.

v.tr.: Rellenar o renovar ítems consumibles.

Hay que remarcar que en este caso ha habido un proceso en el que el campo semántico original del ítem léxico inglés se ha expandido al constituirse el neologismo en español. El valor semántico de “renovar” se añadió en este proceso, ya que no solo se rellenan los ítems consumibles sino que se renuevan las cargas que alguno de ellos pudiera tener.

(del ingl., refill), v.tr.: to fill something again.

*Ej.: Tengo que volver a la base a rellenar Ø.*

## **Slowear**

v.tr.: Hacer que otro personaje o monstruo reduzca su velocidad de movimiento.

Si bien el proceso de préstamo ha tomado como punto de partida el verbo *slow*, al momento de analizar la estructura léxico relacional que se proyecta debe tenerse en cuenta que el verbo en inglés se deriva del adjetivo *slow*.

(del ingl., slow), v.tr.: Volverse más lento o hacer que algo se vuelva más lento.

*Ej.: Slowealo antes de que entre así lo matamos seguro.*

## **Streamear**

v.tr.: Transmitir en vivo a través de internet (youtube, twitch, etc.) una partida o una sesión de un juego.

(del ingl., stream); v.tr.: En informática, transferir datos digitales (ya sea audio o video) en una transmisión continua para ser reproducida inmediatamente.

*Ej.: Hoy a la noche X va a streamear unas partidas, vas a verlo?*

## **Targetear**

v.tr.: Apuntar los ataques hacia un objetivo específico, ya sea un monstruo u otro jugador.

Es importante mencionar que en este momento el campo semántico de este neologismo está siendo ocupado cada vez más por otro neologismo, *focusear*. Ambos comparten el mismo significado, por lo tanto el primero está cayendo en desuso.

(del ingl., target), v.tr.: apuntar con algo hacia un lugar determinado.

*Ej.: Para ganar la arena targeteé al healer primero.*

## **Tauntear**

v.tr.: Provocar a otros jugadores o monstruos para que ataquen solo a quien los está provocando.

(del ingl., taunt), v.tr.: Intentar o hacer que alguien se enoje diciéndole cosas desagradables.

*Ej.: Yo entro primero y taunteo al tanque.*

## **Testear**

v.tr.: Hacer una prueba de alguna configuración o ítem dentro del juego.

Hay que mencionar que este neologismo ya ha sido incorporado fuera de la esfera de lo informático, por lo que puede ser identificado en actos de habla no relacionados a los juegos o la computación.

(del ingl., test), v.tr.: Examinar una cosa con el objetivo de encontrar sus cualidades o contenido.

*Ej.: Tengo que testear las maestrías de tanque para ver si el warrior anda mejor.*

### 2.2.1 Cambios fonético-fonológicos

Atendiendo a los cambios fonéticos experimentados, los datos se pueden distinguir en dos grupos. En primer lugar, los siguientes verbos: *streamear* /estri:mjar/, *questear* /kwes'tjar/, *helear* /hi:'ljar/, *facecheckear* /,feis,tʃe'kjar/ y *feedear* /fi'djar/ siguen la pronunciación original del inglés, respetando las reglas de pronunciación y aplicándolas en el préstamo resultante en el español. En cambio, los verbos enumerados a continuación al nativizarse tomaron como punto de partida la ortografía inglesa, pero fonéticamente fueron adaptadas a la pronunciación del español: *targetear*, *tauntear*, *gankear*, *pevepear*, *peveear*, *pekear*, *targetear*, *tauntear*, *testear*, *levelear*, *questear*, *refilllear*, *carrear*, *cecear*, *stackear*, *banneear*, *kaeseear*, *pokeear*, *farmear*, *slowear*, *gankeear*, *flashear*, *splitpushear* y *deleteear*. Los cambios observados para estos casos mostraron que en la mayoría de las verbalizaciones hubo una adaptación al sistema vocálico del español, desapareciendo los alargamientos y sustituyendo vocales abiertas y semi-abiertas por sus contrapartes semi-cerradas. Por lo tanto puede sostenerse que en el proceso de nativización, en un nivel fonético, la tendencia más amplia consiste en mantener la ortografía original y variar la pronunciación adaptándola al español.

### 2.2.2 Cambios morfológicos

En cuanto a los cambios morfológicos, no puede establecerse una diferenciación pronunciada debido a que los procesos de derivación verbal documentados se desarrollaron siguiendo el patrón establecido por defecto en el español actual. De tal manera, a las bases léxicas prestadas fue agregado el morfema -e-, que marca la derivación verbal, además de ser sumada la vocal temática por defecto -a-<sup>6</sup>, y el morfema de infinitivo -r-. Este proceso

---

<sup>6</sup> Existen tres desinencias verbales en el infinitivo del español, -ar, -er e -ir. Actualmente la única terminación que aún es productiva es -ar, debido a que la única vocal temática añadida a las verbalizaciones neológicas es -a-, siendo dejadas de lado las otras dos.

se dio de igual manera en todos los casos, ya hayan sido verbalizaciones deadjetivales, denominales o deverbales.

### 2.2.3 Cambios sintácticos

Otro punto a tener en cuenta para la distinción de estas verbalizaciones neológicas es la transitividad. Este concepto distingue entre los verbos que requieren la presencia de un objeto directo (verbos transitivos), y aquellos que no lo requieren (verbos intransitivos). Siguiendo esta distinción, el corpus de esta investigación puede ser dividido en tres grupos. En primer lugar, aquellos verbos que solamente pueden usarse transitivamente: *streamear*, *targetear*, *tauntear*, *testear*, *refillear*, *pekear*, *healear*, *carrear*, *cecear*, *stackear*, *bannear*, *kaesear*, *facecheckear*, *pokear*, *farmear*, *slowear*, *gankear*, *feedear* y *deletear*. Luego, los siguientes verbos poseen un uso únicamente intransitivo: *pevepear*, *pevear*, *questear*, *flashear* y *splitpushear*. Finalmente, *levelear* puede usarse tanto transitiva como intransitivamente. Tal como puede observarse, la generación de verbalizaciones transitivas ha sido mayormente expandida que las que no lo son. Además, es pertinente puntualizar que de todas las verbalizaciones contenidas en este corpus solo *healear*, *feedear* y *stackear* poseen una contrapartida ergativa con “se”, mientras que el resto no permiten este uso.

### 2.2.4 Cambios semánticos

En el proceso de nativización, los siguientes verbos mantuvieron la semántica básica del ítem léxico original en inglés: *streamear*, *targetear*, *tauntear*, *testear*, *healear*, *carrear*, *cecear*, *stackear*, *bannear*, *kaesear*, *facecheckear*, *pokear*, *farmear*, *slowear*, *feedear*, *pevepear*, *pevear*, *questear*, *flashear*, *splitpushear* y *levelear*. Por otra parte, *refillear* y *gankear* experimentaron un proceso en el que su campo semántico se ha ampliado, principalmente porque se pueden observar nuevos usos que incluyen acepciones no observadas en inglés y que amplían el rango de valores semánticos que este verbo puede expresar. Por otra parte, *deletear* ha sufrido una restricción en su campo semántico luego del proceso de derivación verbal en español.

Atendiendo a las características aspectuales de las verbalizaciones de nuestro corpus, es posible comentar lo siguiente: son atélicos, y más específicamente, actividades<sup>7</sup>, los verbos *pevepear*, *pevear*, *levelear*, *farmear*, *feedear* y *splitpushear*; debido a que ninguno de ellos supone una delimitación temporal. Por otra parte, el resto de las verbalizaciones son télicas, pudiendo distinguirlas entre realizaciones<sup>8</sup> como *streamear*, *questear*, *refillrear*, *healear*, *levelear* y *carrear*; y logros<sup>9</sup> como *targetear*, *tauntear*, *pekear*, *cecear*, *bannear*, *kaesear*, *facecheckear*, *pokear*, *slowear*, *gankear*, *flashear* y *deletear*.

A modo de resumen, el cuadro que se presenta a continuación incluye de manera concisa lo desarrollado en este capítulo:

Forma original en inglés	Transcripción fonológica	Glosa	Categoría léxica original	Neologismo en español	Subcategorización del neologismo	Aspecto léxico
Ban	/bæn/	vetar	Verbo	Bannear	Transitivo	Logro, télico
Carry	/'kɛ <sup>a</sup> ri/	acarrear, llevar	Verbo	Carrear	Transitivo	Realización, télico.
CC	/,si:'si:/	controlar	Nombre	Cecear	Transitivo	Logro, télico
Delete	/dɔ'lit/	borrar	Verbo	Deletear	Transitivo	Logro, télico.
Facecheck	/,feis'tʃɛk/	comprobar	Nombre	Facecheckear	Transitivo	Logro, télico
Farm	/farm/	recolectar	Verbo	Farmear	Transitivo	Actividad, atélico
Feed	/fi:d/	alimentar, suplir	Verbo	Feedear	Transitivo	Actividad, atélico
flashear	/flæʃ/	teletransportar	Nombre	Flashear	Intransitivo	Logro, télico
Gank	/gænk/	emboscada	Nombre	Gankear	Transitivo	Logro, télico
Heal	/hi:l/	curar	Verbo	Healear	Transitivo	Realización, télico.
KS	/,kei'es/	robar	Nombre	Kaesear	Transitivo	Logro, télico
Level	/'levl/	nivel	Nombre	Levellear	Ambos	Intr.: actividad, atélico/ Tr.:realización, télico

<sup>7</sup> Ver 1.3.3 para una definición extendida de las clases aspectuales de los verbos.

<sup>8</sup> Ídem.

<sup>9</sup> Ibídem.

Poke	/pook/	punzar, pinchar	Verbo	Pokear	Transitivo	Logro, télico
PK	/pi:'kei/	asesino de jugadores	Nombre	Pekear	Transitivo	Logro, télico
PVE	/,pi:vi:'i:/	jugador contra el ambiente	Nombre	Pevear	Intransitivo	Actividad, atélico
PVP	/,pi:vi:'pi:/	jugador contra jugador	Nombre	Pevepear	Intransitivo	Actividad, atélico
Quest	/kwest/	misión	Nombre	Questear	Intransitivo	Realización, télico.
Refill	/,ri:'fil/	rellenar	Verbo	Refillear	Transitivo	Realización, télico.
Target	/'targət/	apuntar	Verbo	Targetear	Transitivo	Logro, télico
Taunt	/tənt/	provocar	Verbo	Tauntear	Transitivo	Logro, télico
Test	/tɛst/	probar	Verbo	Testear	Transitivo	Realización, télico.
Slow	/sloo/	lento	adjetivo	Slowear	Transitivo	Logro, télico
Stream	/stri:m/	transmisión	Nombre	Streamear	Transitivo	Actividad, atélico

## CAPÍTULO III: ANÁLISIS FORMAL DE LOS VERBOS

### 3.1 Introducción

A lo largo de este capítulo se analizarán las verbalizaciones neológicas en términos de las estructuras léxico-relacionales discutidas en el capítulo I, presentando rasgos semánticos para cada caso que aporten al armado de un análisis que contenga y desarrolle las características principales de los verbos seleccionados. Siguiendo lo expuesto en 1.3, es posible establecer una diferenciación entre los verbos según la estructura léxico relacional que proyectan, siendo estas presentadas como predicados básicos de “cambio”, “acción” y “relación fondo-figura”; que se proyectan a través de las categorías gramaticales de Adjetivo (A), Verbo + Nombre (V+N) y Preposición (P), respectivamente.

De todas maneras, es importante recordar que en todos los casos la ELR no puede captar necesariamente cada uno de los aspectos semánticos de los predicados. Por lo tanto, el objetivo principal de esta teoría es captar la estructura semántica básica correspondiente a cada verbo, sin agotar los posibles aspectos que cada uno de ellos contenga. También debe tenerse en cuenta que no siempre ha sido posible rastrear de manera transparente y acabada la especialización semántica que los verbos analizados sufrieron previamente en el inglés, como en *cecear*, *farmear* o *refillear*. Esta cuestión está fuera del alcance de esta tesis y podría ser desarrollada en investigaciones futuras.

Otra consideración a tener en cuenta para los análisis que se realizarán en este capítulo, es que la morfofonología no siempre se corresponde con cada rasgo léxico en una relación directa. En cambio, suelen observarse suplecciones debido a que la forma verbal expresa de manera holística cada uno de los núcleos y rasgos de la ELR. Esto puede observarse en verbos del español como *matar*, debido a que no se puede establecer una relación directa entre los componentes léxicos y los rasgos semánticos y los predicados abstractos correspondientes a su análisis. Es pertinente recordar también la existencia de la “paradoja morfológica” (Bosque y Masullo, 1998), ya que evidencia que este análisis se compone de elementos abstractos, en lugar de elementos léxicos reales. Sin embargo, esta situación no representa en sí misma un problema, sino que muestra la independencia y

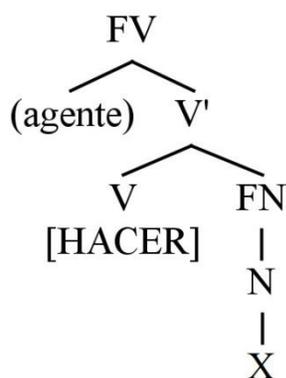
autonomía de cada nivel de representación lingüística. Por lo tanto, como ya ha sido señalado en reiteradas ocasiones, no existe el ideal aglutinativo para la relación entre la morfofonología y el léxico (Spencer, 2001).

### 3.2 Análisis en términos de Estructuras léxico-relacionales

#### 3.2.1 Estructuras de “acción”

En primer lugar, el análisis del corpus demostró que una cuarta parte de los datos recolectados se corresponden a verbos denominales, derivados de la incorporación de un N a un predicado abstracto de acción. De tal manera, la estructura léxico relacional que por defecto se proyecta es la siguiente:

(20)

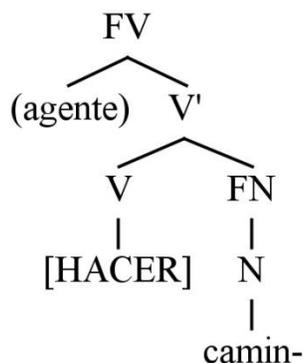


Los verbos que han presentado esta ELR en su análisis fueron: *questear*, *streamear*, *pevepear*, *pevear*, *pokear*, *farmear* (en uno de sus dos usos identificados) y *flashear*.

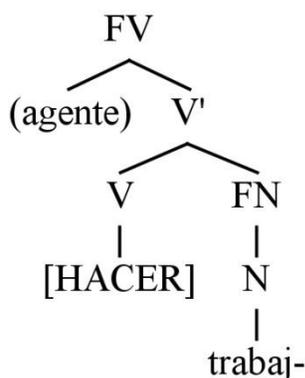
En cuanto a *pevear* y *pevepear* puede observarse comparten la característica de provenir de una sigla, PVE y PVP. Los valores semánticos provenientes de estas siglas se mantuvieron dentro del N y no fueron identificados en otras partes de la ELR, tal como se verá en determinados casos más adelante. Lo mismo ocurrió con *questear* y *flashear*, que atravesaron un idéntico proceso. La incorporación del nombre al predicado abstracto “HACER” ha dado como resultado, en los casos hasta aquí presentados, un verbo

intransitivo inergativo que denota la realización de una actividad, tal como los verbos del español *caminar* y *trabajar*, cuya ELR puede observarse a continuación:

(21)a. *caminar*



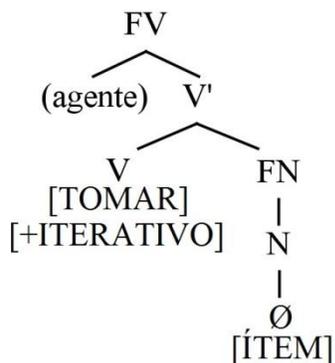
b. *trabajar*



Otro verbos que comparten la misma ELR, aunque con la diferencia de ser transitivos, son los siguientes: *streamear* y *pokear*. Estos ejemplos no evidencian características que los distinguan del comportamiento de aquellos que han sido hasta aquí analizados, ya que el N proveniente del inglés se ha incorporado en un proceso de proyección que prototípicamente se observa en estos casos. Evidencia de este tipo de verbos en el español puede observarse en *leer* y *analizar*, que comparten la misma ELR que aquellos presentados en (21) aunque con la salvedad de que se trata de verbos transitivos.

Por otra parte, se ha identificado que en el caso de *farmear* debe realizarse un análisis diferente, a fin de representar lo mejor posible la ELR de la verbalización:

(22) *farmear*



Aquí puede observarse que la acción de *farmear* parte de la presencia de un rasgo semántico con valor de N, específicamente un ítem del juego. Este rasgo es ocupado luego por el complemento directo dentro de la oración, por ejemplo:

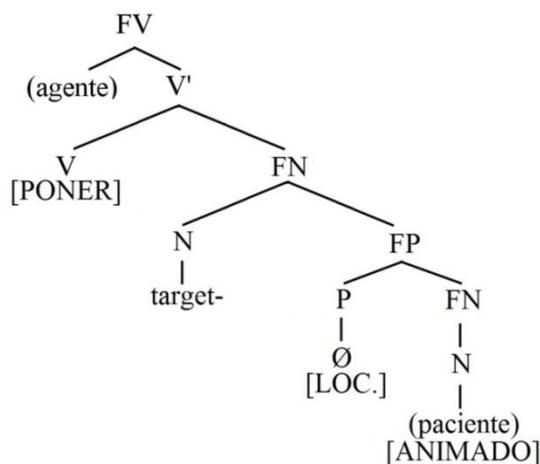
(23) *Hoy necesito farmear hierro en las montañas.*

*Para subir la habilidad tenés que farmear muchas plantas.*

Este nombre se incorpora a un verbo abstracto que posee un valor iterativo debido a que el valor semántico corresponde a “tomar reiteradas veces”. Tal como se ha mencionado en 2.2, este verbo experimentó un proceso de especialización semántica en inglés y por lo tanto los valores semánticos de *farm* son aquellos que expresa el verbo en su uso dentro de los juegos, y no en su significado original. Si bien existen usos tanto transitivos como intransitivos para el uso primario de *farm*, la especialización en su idioma de origen ha devenido en que solo sea utilizado transitivamente y por consiguiente el préstamo posee el mismo comportamiento. En el próximo apartado se analizará otro uso de *farmear*, donde se identificó una ELR distinta a la presentada en (22).

Otra verbalización que puede ser incluida aquí pese a ser más compleja, debido a que se trata de un verbo de *locatum*, es la siguiente:

(24) *targetear*



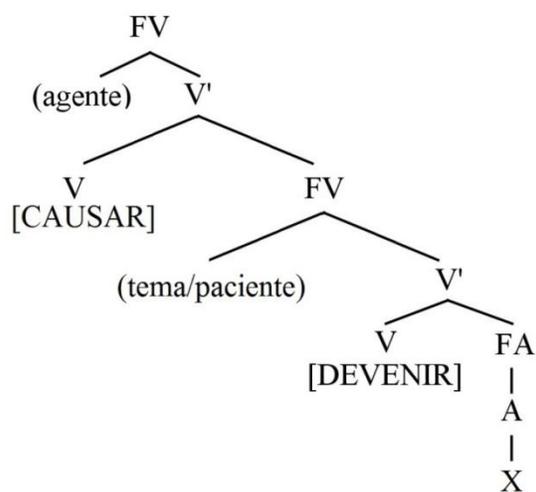
Aquí puede observarse que este verbo evidencia la presencia de una agente que “pone” el “objetivo” (ya que esta es la traducción de “target”) en una entidad representada por el paciente, específicamente por el rasgo [ANIMADO]. Este rasgo se contiene en el FP al incorporarse a una P vacía con un rasgo de locación.

Es importante recordar que este neologismo está cayendo en desuso frente a la aparición de otra verbalización neológica, *focusar*. Por lo tanto, es posible desde ahora considerar que la ELR que este verbo proyectará presentará las mismas características que las observadas en (24). Ambos neologismos comparten el mismo significado, con la diferencia de que en lugar de la raíz “target-”, se presentará “focus-”.

### 3.2.2 Estructuras de “cambio”

Las verbalizaciones que serán introducidas en este apartado pueden ser caracterizadas como el resultado de la fusión sintáctica de un adjetivo léxico con un predicado abstracto de cambio, tal como ha sido detalladamente desarrollado en 1.3.2. La ELR identificada prototípicamente para este tipo de verbos es la siguiente:

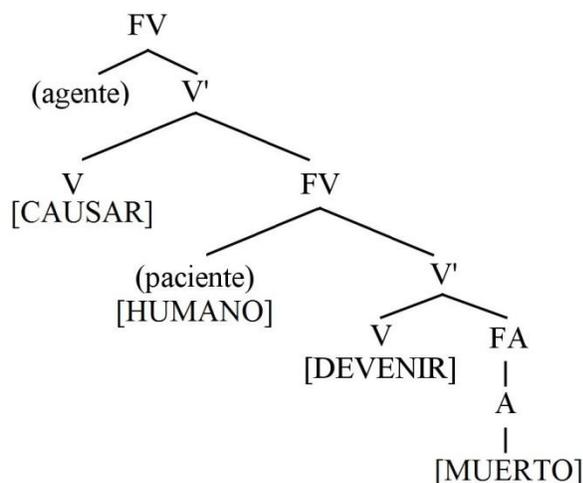
(25)



Los verbos que presentan esta ELR, o bien variaciones de esta, son: *bannear*, *carrear*, *cecear*, *deletear*, *gankear*, *kaesear*, *pekear*, *refilliar*, *slowear*, *targetear*, *tauntear* y *testear*. A continuación serán presentadas las correspondientes características identificadas en cada una de las ELR que tengan un comportamiento prototípico tal como ha sido ejemplificado en (25). Aquellos que exijan un análisis más detallado serán desarrollados posteriormente a fin de presentar las correspondientes particularidades de cada verbo.

En el caso de *bannear*, el rasgo semántico correspondiente al adjetivo que se incorpora al predicado abstracto de cambio designa un valor que puede ser propuesto como [PROHIBIDO]. Lo mismo se evidencia en *slowear*, siendo el rasgo semántico [LENTO], proveniente del valor aportado por la entrada léxica del inglés “slow”, cuya traducción es “lento”. En cuanto a *deletear*, si bien los primeros usos de este préstamo se corresponden con la existencia de un rasgo semántico que podría ser considerado como [BORRADO], en este caso los usos observados permiten proponer que dicho rasgo sea [MUERTO]. Para establecer un punto de comparación, puede observarse la ELR de un verbo del español que evidencia las mismas características que los analizados en este párrafo:

(26) *matar*

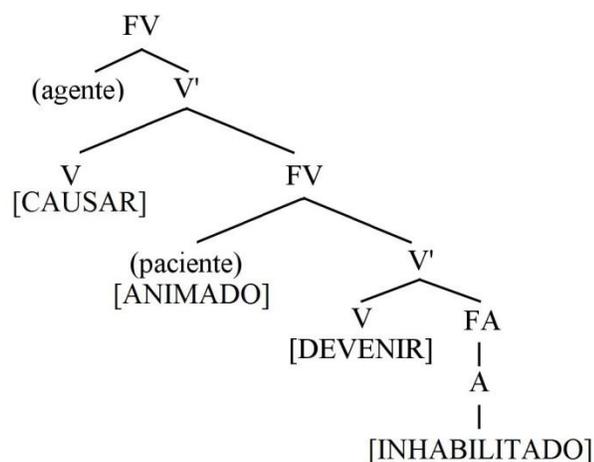


Aquí se puede ver que esta clase de verbos de cambio de estado se comportan de la misma manera que otros que ya son parte del español. La ELR mostrada en (26) tiene un correlato

directo con la observada en *deletear*, pero también es una evidencia del comportamiento prototípico de este tipo de verbos, tal como *bannear* y *slowear*.

Otro caso que presenta una ELR prototípica de cambio de estado es el siguiente:

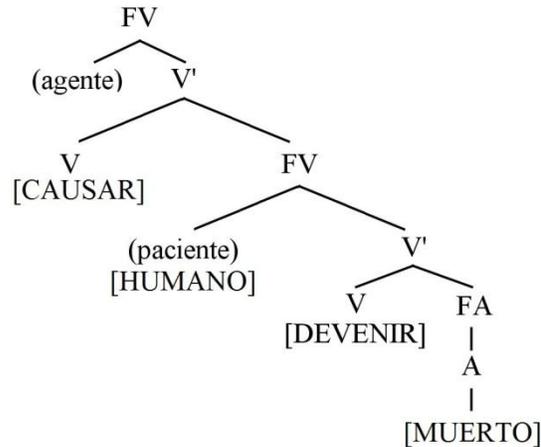
(27) *cecear*



Aquí el neologismo tiene su punto de partida en una sigla: CC. La misma refiere a “Crowd Control”, y si bien la propuesta de (27) pretende presentar los rasgos semánticos correspondientes, debe recordarse que no siempre es posible reconstruir de manera acabada los cambios experimentados por las bases léxicas del inglés dentro de su propio idioma. Sin embargo es posible considerar que el rasgo [ANIMADO] del paciente proviene de la palabra “crowd”, mientras que [INHABILITADO] parte desde la palabra “control”. Un proceso parecido al mencionado puede observarse también en *pekear*, ya que también proviene de una sigla: “PK”. Ésta se refiere a “Player Killing” y puede evidenciarse la presencia del rasgo semántico [MUERTO] en la posición de adjetivo, correspondiente a su correlato en inglés [KILLED]. También se evidencia que el valor [ANIMADO] del paciente está conectado con la palabra “player” (jugador).

Continuando con el análisis de verbalizaciones provenientes no de palabras simples, sino de siglas o palabras compuestas, pueden identificarse dos ELR para *gankear*, la primera:

(28) *gankear*



Aquí debe recordarse que *gankear* tiene origen en “gank”, una abreviatura de “gang killing” (asesinato en grupo). Para este primer uso puede sostenerse que el rasgo [MUERTO] proviene de “killing”, mientras que el rasgo [HUMANO] proviene del hecho de que en *League of Legends gankear* siempre involucra a un jugador en el lugar de paciente. En este caso el valor grupal aportado por “gang” se ha perdido y se pudieron identificar usos en donde el acto de *gankear* focaliza en el cambio de estado del paciente y no en las características del agente. La segunda ELR de este verbo ha sido difícil de analizar debido a que no expresa el valor asertivo del cambio de estado hacia [MUERTO]. Por lo tanto, una posible solución sería añadirle al predicado de causación un rasgo semántico [+POTENCIAL]. De esta manera podría mostrarse que la acción realizada tiene un valor potencial en cuanto a que este segundo uso de *gankear* no siempre implica el resultado representado en la FA. Esto puede observarse en los siguientes ejemplos:

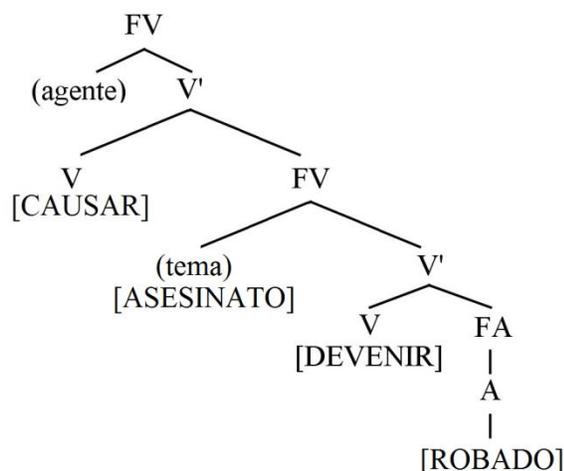
(29) *Me gankearon y perdí mucha experiencia.*

*Gankeo al top antes de volver a la base.*

En cuanto a la comparación con verbos actuales del español, puede sostenerse que para *cecear*, *pekear* y *gankear* la ELR de matar, mostrada en (28), es también una evidencia de que estos neologismos experimentan el mismo proceso de incorporación léxica.

Otro ejemplo que comparte la característica de provenir de una sigla es *kaesear*. En este caso el origen es “KS”, utilizada para referirse a “kill stealing” (robar un asesinato). Esta expresión es utilizada cuando un jugador comienza un combate y al momento de matar al enemigo otro jugador se adelanta y le da el golpe final. Es importante tener en cuenta esta definición, ya que partiendo de ella es posible proponer la siguiente ELR:

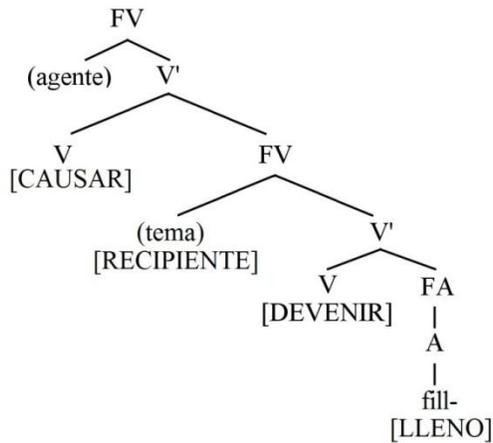
(30) *kaesear*



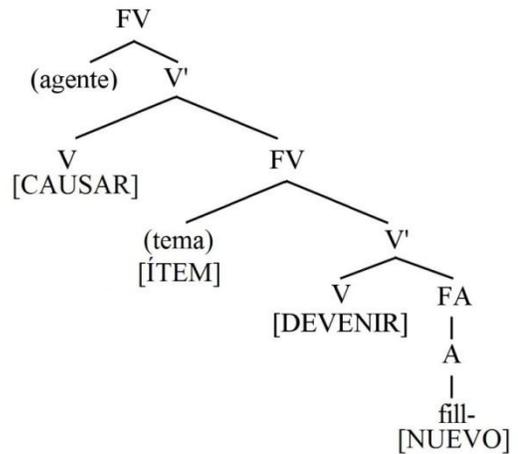
Tal como puede observarse, haber dado una definición exacta de lo que este verbo representa facilita la comprensión de su ELR. El rasgo semántico [ROBADO] se incorpora a un predicado abstracto de cambio, importante a tener en cuenta debido a que aquí lo que se evidencia es un cambio de posesión y no cambio de estado. Este rasgo proviene de la segunda letra de la sigla, que hace referencia a “stealing”. El lugar de tema es ocupado por el elemento que experimenta ese cambio de posesión, en este caso el [ASESINATO]. El origen de este rasgo está en la primera letra de la sigla de origen, que se refiere a “kill”. Si bien este tipo de ELR posee las mismas características que la del verbo *robar*, que es parte del español desde hace mucho tiempo, es importante que se atienda a los valores semánticos específicos del neologismo que permiten introducir un análisis detallado del proceso de incorporación léxica.

Así como con *kaesear*, para poder comprender acabadamente las características del verbo *refillear* es necesario tener en cuenta su significado y sus usos:

(31) a. *refillear*



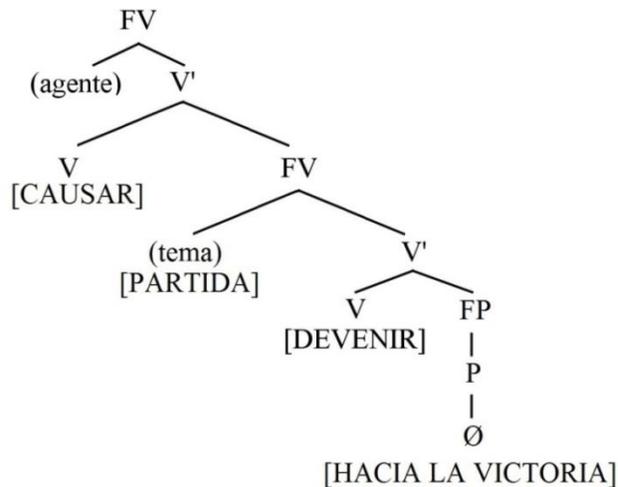
b. *refillear*



Tomando en cuenta su origen, esta verbalización proviene de un verbo (*refill*) que significa “llenar algo nuevamente”. Partiendo desde aquí, dentro del juego pudo observarse que *refillear* es utilizado para referirse no solo al hecho de volver a llenar ítems consumibles (tales como pociones o elixires), como se ve en (31a) sino que también es utilizado para referirse al hecho de renovar cargas o usos de otros ítems (por ejemplo una espada con tres cargas que una vez utilizadas es “refillearada” por el jugador volviendo a su base y renovando la cantidad de cargas que posee), tal como en (31b).

Para continuar, a partir de aquí serán presentados aquellos verbos que no tienen una ELR idéntica a la ejemplificada en (25). Para comenzar puede verse la siguiente ELR:

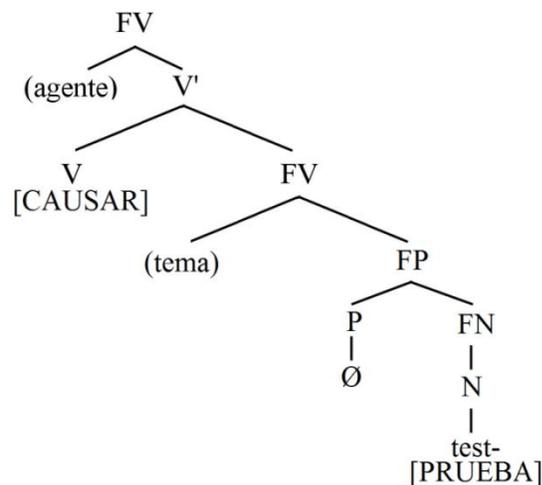
(32) *carrear*



En este caso debe tenerse en cuenta que *carrear* proviene del verbo “carry” (llevar). Puede verse que el predicado abstracto de cambio implica siempre un valor positivo, expresado aquí por una FP vacía cuyos rasgos podrían considerarse como [HACIA LA VICTORIA]. Además, el tema siempre es ocupado por un rasgo que puede considerarse como [PARTIDA], ya que no se han visto usos de *carrear* que no impliquen la existencia de un valor positivo por un lado, y de un tema que no sea el aquí evidenciado.

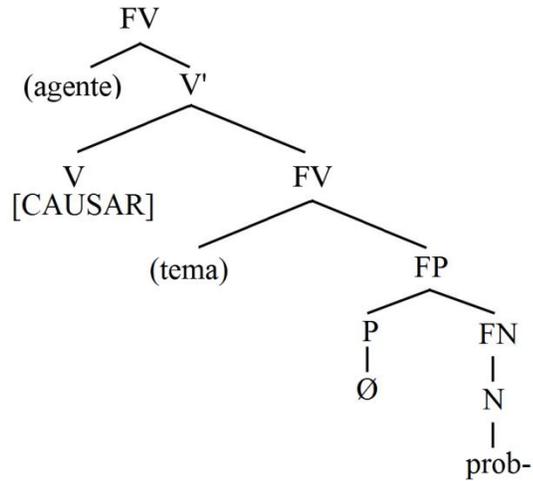
En el siguiente caso puede observarse que hay una diferencia respecto a las características generales de la ELR:

(33) *testear*



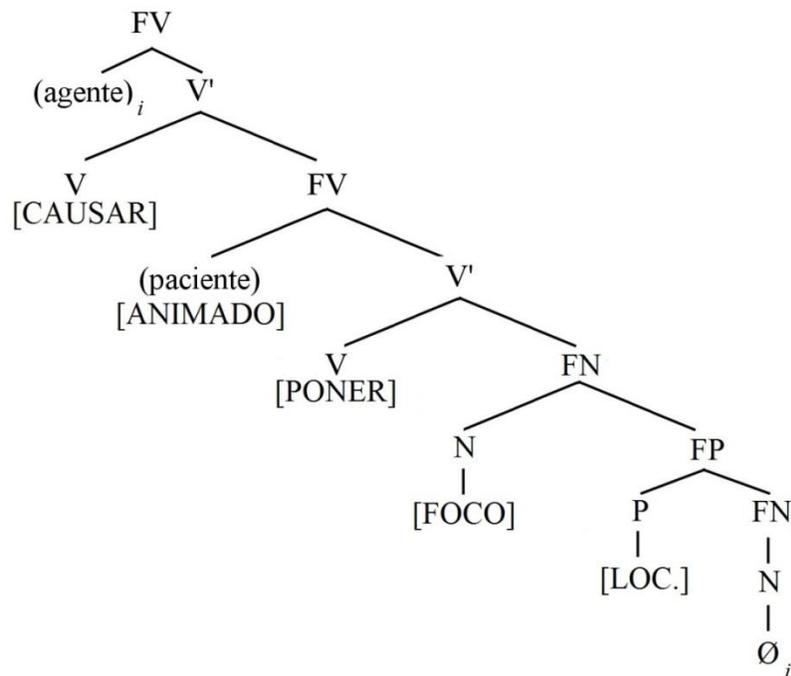
Aquí el análisis de *testear* muestra que supone la presencia de un tema que es aquel que pasa “a través de” (presente dentro de la FP como una P vacía), una [PRUEBA]. Esta misma ELR puede verse en el siguiente verbo del español, con la única diferencia de que el rasgo semántico está directamente contenido en la raíz “prob-“:

(34) *probar*



Por último, otro caso en el que conocer la definición exacta del verbo resulta de ayuda es en *tauntear*. Esta sostiene: “Provocar a otros jugadores o monstruos para que ataquen solo a quien los está provocando”. Partiendo desde esta definición es posible proponer la siguiente ELR:

(35) *tauntear*

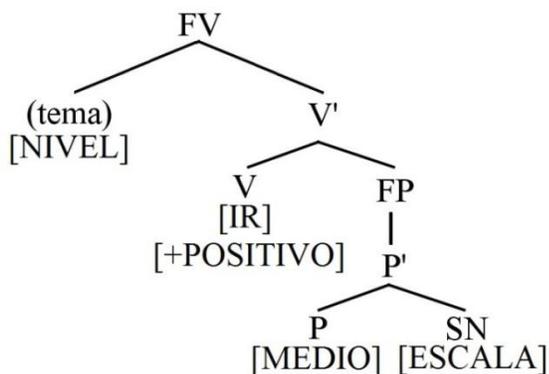


Siguiendo la definición citada, puede observarse que este verbo exige la presencia de un agente, que además de ocupar su lugar dentro de la primera FV, se manifiesta en un N vacío que se une a un rasgo locativo para formar una FP que modifica al rasgo [FOCO]. Esto se da debido a que el paciente es obligado a, tal como se observa en la definición, poner el foco en quien lo está “taunteando”.

### 3.2.3 Verbos de compleción gradual

Las verbalizaciones analizadas en este apartado pueden ser caracterizadas atendiendo a que su ELR se compone de una capa verbal única donde el tema ocupa la posición de especificador y el núcleo es un verbo abstracto de movimiento al que se incorporará un complemento que expresa un trayecto (abstracto) a lo largo de una escala (de altura, de temperatura, etc.). También debe recordarse que esta propuesta sugiere que la construcción intransitiva (inacusativa) es básica, mientras que la transitiva (causativa) es derivada. Para obtener la construcción transitiva, se apela a una operación léxica de causativización que genera una capa verbal superior, tal como se observó en 1.3.2 y más específicamente en (10). En primer lugar se identificó el siguiente verbo de compleción gradual, con un único evento:

(36) *levelear*



Tal como puede verse, el uso intransitivo de *levelear* presenta una ELR prototípica para este tipo de verbos. Aquí el tema se mueve a lo largo de una escala, aunque con la salvedad

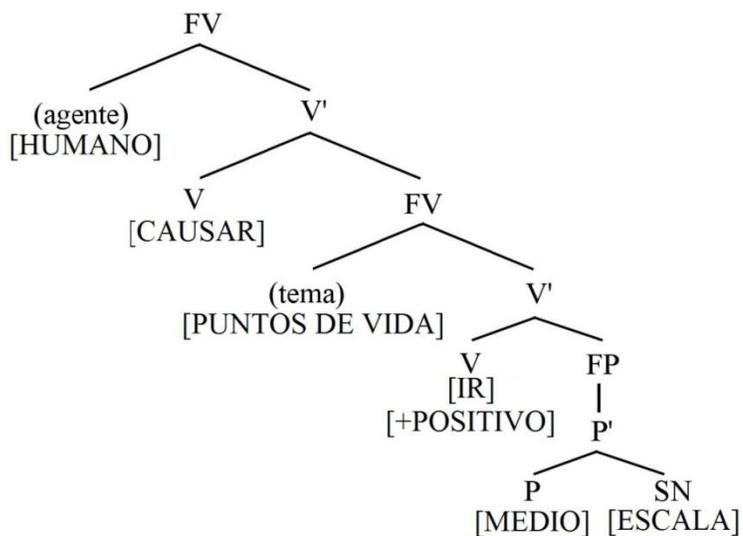
de tener siempre un valor positivo ya que la acción de *levelear* porta un rasgo que así lo denota. Es posible que este valor provenga del origen inglés, más específicamente debido a que el uso original es “level up”, un tipo de construcción que el español no posee. Para introducir el análisis del uso transitivo de este verbo, debe tenerse en cuenta que la ELR no presenta una variación en sus componentes principales. Por lo tanto, el único cambio identificado fue la adición de un agente (portador de un rasgo [HUMANO]) que es quien impulsa el proceso de subir de nivel. Un contraste puede observarse en los siguientes ejemplos:

(37) *Hoy voy a levelear toda la noche. (intransitivo)*

*Hay que levelear la habilidad de stun en nivel uno. (transitivo)*

Otro caso en donde pudo identificarse que se trataba de un verbo de compleción gradual fue el siguiente:

(38) *healear*



Pese a que esta habilidad es reconocida como “curar”, la definición detallada corresponde a “restaurar puntos de vida a otro personaje o monstruo del juego”. Por lo tanto, puede considerarse que este verbo presenta un agente con un rasgo [HUMANO] que causa que los

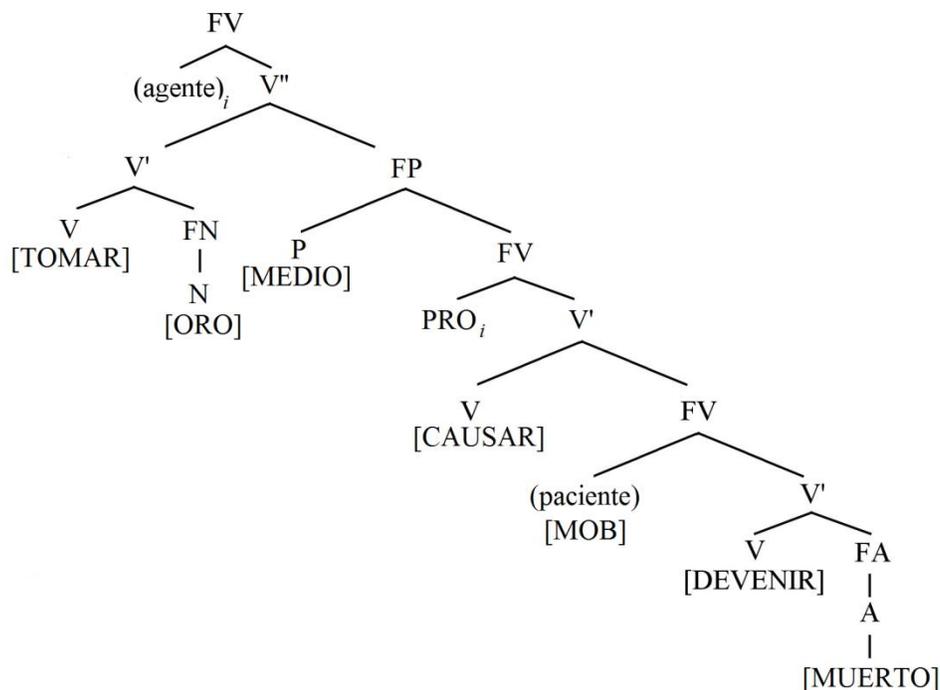
puntos de vida se muevan (siempre positivamente, es decir, aumentando) a lo largo de una escala.

### 3.2.4 Casos problemáticos

Hasta aquí las ELR identificadas en cada análisis pudieron ser clasificadas como pertenecientes a alguno de los subtipos como “acción” o “cambio”, además de haberse añadido el análisis de dos casos en los que se trataba de un verbo de compleción gradual. Sin embargo, ciertas verbalizaciones han exigido un análisis de una complejidad mayor, lo que permite que sean incluidas en este apartado.

Siguiendo con el análisis, el verbo *farmear* ha evidenciado dos usos. El primero de ellos ya ha sido descrito en 3.2.1, mientras que un segundo uso exigió la propuesta de una ELR mucho más compleja que la primera:

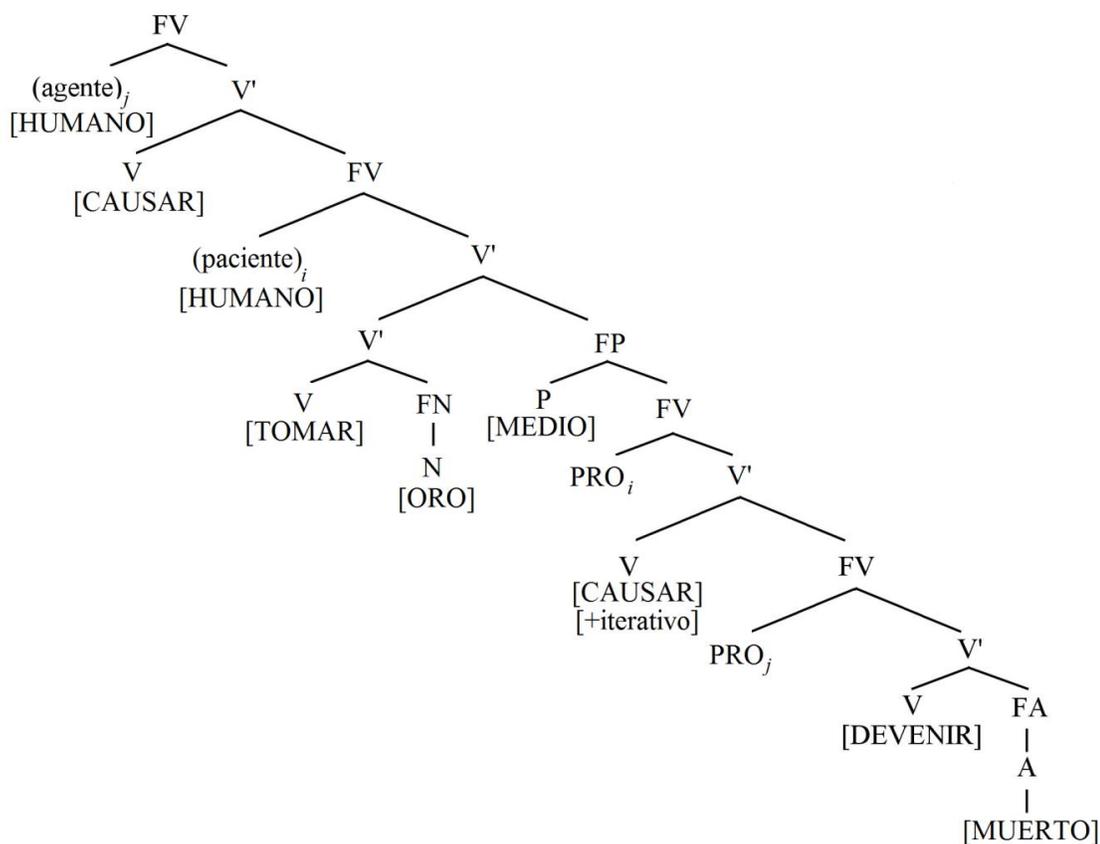
(39) *farmear*



Para comprender este análisis es importante recordar que *farmear*, en este caso, puede ser definido como “acción de obtener oro a través de matar mobs”. A fin de presentar los valores semánticos de este verbo, es necesario remarcar que exige la presencia de un agente, que “toma oro” (rasgos semánticos evidenciados en la primera V’), “a través de” (rasgo de [MEDIO] propuesto dentro de una FP) llevar adelante el proceso causativo de cambio de estado evidenciado en la segunda FV. En primer lugar, el rasgo semántico [MUERTO] se incorpora a un predicado abstracto de cambio tal como lo hemos visto en otros ejemplos. Para el caso del paciente, este posee el rasgo [MOB] debido a que este uso infiere que lo que se está matando es siempre un pequeño monstruo. A lo ya descrito se añade una capa causativa en donde PRO toma el lugar del agente, relación expresada a través de los sub-índices propuestos.

Un análisis parecido al anteriormente desarrollado puede ser considerado para el siguiente verbo:

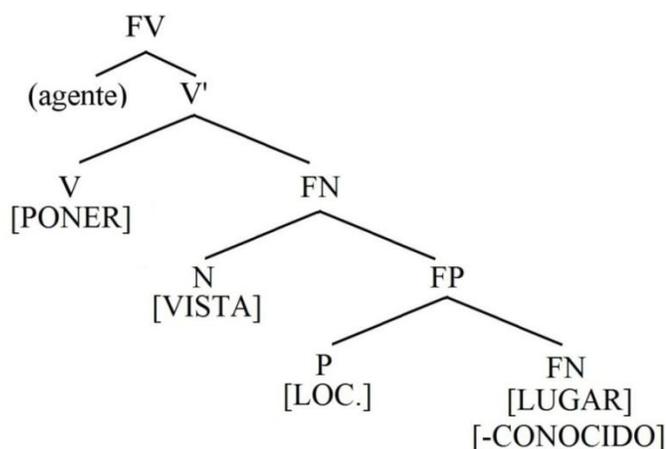
(40) *feedear*



Tal como en el caso anterior, la definición de este neologismo debe ser el punto de partida para comprender la ELR en su totalidad. *Feedear* es definido como “jugar mal o a favor del otro equipo muriendo reiteradas veces, ya sea por voluntad propia o por falta de habilidad. Esto deviene en una ventaja para el contrario que le permite comprar mejores ítems, consiguiendo más asesinatos.” Partiendo desde aquí, se puede postular que este verbo presenta una capa causativa, en donde el agente afecta a un paciente, cuyo rasgo es [HUMANO], haciendo que éste obtenga oro a través de que el mismo paciente cause reiteradas veces que el agente sufra un proceso de cambio de estado que resulte en que pase a estar muerto. Los sub-índices permiten reconstruir la compleja relación existente entre el agente y el paciente, particularmente debido a que es el primero el que comanda la acción en la capa causativa para luego pasar a ocupar un lugar de paciente dentro del proceso de cambio de estado.

Para el análisis de *facecheckear* debe considerarse que, a mi mejor saber y entender, no se ha realizado todavía un análisis léxico-sintáctico cabal de verbos del tipo *mirar*, *examinar*, *observar*, *revisar*, etc. Este tipo de verbos ha presentado un desafío para la teoría, por lo que se propone la siguiente ELR:

(41)



Este análisis es provisorio, debido a que es una propuesta inicial para acercarse al desarrollo de una ELR que pueda ser aplicada a este tipo de verbos. Los rasgos aquí

presentados suponen la existencia de un agente que es quien dirige (evidenciado en un predicado abstracto de locación) la vista hacia un lugar, teniendo este la característica de ser desconocido, tal como ha sido puntualizado en la definición propuesta en 2.2.

## CONCLUSIONES

En la presente tesis se ha pretendido desarrollar un análisis que aborde desde una teoría léxico-sintáctica el proceso de préstamo y adaptación de neologismos identificados en juegos on-line, provenientes del inglés. Además, han podido ser puestas a prueba las hipótesis planteadas en el inicio: pudo comprobarse que la construcción de neologismos verbales es variada y productiva para usuarios de estos juegos, y ha sido posible desarrollar la descripción de un nuevo fenómeno de contacto lingüístico que cada día se extiende más en el español. También pudo verificarse la teoría propuesta por Hale y Keyser, aunque debe tenerse en cuenta que las consideraciones básicas acerca de las estructuras léxico relacionales en ciertos casos no han sido suficientes para agotar el análisis del proceso de verbalización.

La influencia del inglés sobre el español ha sido el elemento principal en los procesos de derivación verbal recolectados en el corpus de la investigación, especialmente debido a que todos los ítems léxicos provienen de esa lengua. Se ha podido cumplir con el primer objetivo específico propuesto en 1.1, ya que se ha presentado el contexto de surgimiento de los neologismos, atendiendo a las características tanto generales como específicas de cada uno de los juegos elegidos como fuente de datos para esta tesis. Se puede sostener que el origen inglés de los juegos sienta las bases para el posterior desarrollo de procesos de préstamo y formación de neologismos, ya que los jugadores se ven obligados a interiorizarse en el léxico utilizado en el idioma original. Además, se ha documentado la existencia de usos que evidencian una marca de prestigio, principalmente en casos en los que la utilización de palabras de origen inglés representa para los jugadores un nivel de conocimiento o pericia mayor respecto de quienes no son capaces de comprender el léxico de base inglesa.

Tal como se propuso en el segundo objetivo específico de esta investigación, introducido en 1.1, a lo largo del análisis de los datos recolectados ha sido posible presentar los cambios identificados en los diferentes niveles lingüísticos, siendo los mismos un aporte muy valioso para el posterior análisis léxico relacional de cada verbo. El desarrollo de dicho análisis permitió identificar que algunas verbalizaciones presentan un

comportamiento que se condice con lo que la teoría postulaba como comportamiento prototípico para ellas, principalmente debido a que la ELR proyectada poseía las mismas características básicas que aquellas propuestas por Hale y Keyser. Sin embargo, en ciertos casos fue necesario proponer una ELR diferente a las correspondientes a los tres subtipos ya conocidos, principalmente allí donde se trataba de verbos que poseían particularidades que presentaban un desafío para la teoría (*facecheckear*), o bien porque fue necesario realizar una adaptación que contuviese en detalle las características específicas de cada neologismo (*feedear*, *farmear*). Además, la utilización de rasgos semánticos que evidencian las relaciones léxicas que contiene cada verbo ha resultado de gran ayuda para presentar un análisis exhaustivo de cada caso, cumpliendo con lo propuesto en el objetivo específico 3) del apartado 1.1.

Es importante mencionar también que el desarrollo de un análisis léxico-sintáctico ha permitido ahondar en la comprensión de un proceso que superficialmente no evidenciaba un carácter ordenado o predecible. Si bien puede postularse que aquellos verbos que posean la característica de ser intransitivos proyectarán una ELR de acción con un evento simple, o que aquellos verbos causativos de cambio de estado presentaran una ELR de cambio, no ha sido posible clasificar al corpus solamente según su correspondencia con alguna de los tres tipos básicos de ELR. Por lo tanto, realizar predicciones respecto del comportamiento de los verbos neológicos en general, tal como se propuso en el objetivo 5), resulta muy difícil. Esto pudo observarse en casos como *feedear* o *farmear*, donde los rasgos semánticos presentes exigieron un análisis mucho más complejo que los postulados en la teoría. Principalmente debido a que existen rasgos, características y usos específicos a cada verbo que no pueden ser abstraídos fácilmente como para poder clasificarlos y consiguientemente predecir como otros procesos de las mismas características se comportarán. En último lugar, se ha podido identificar que existen procesos de pérdida o adquisición de rasgos tanto fonológicos como semánticos dentro del proceso de derivación y asimilación del préstamo.

A manera de reflexión final, se evidenció que pese a haber presentado y descrito las características generales de los procesos de préstamo y adaptación al español, sería necesario añadir un análisis pormenorizado de los cambios que en primer lugar los ítems

léxicos experimentaron en inglés para poder ser considerados para el estudio de la ELR de cada neologismo. Esto permitiría la reconstrucción completa del camino recorrido por cada ítem léxico, en primer lugar atendiendo a los cambios experimentados en la lengua de origen, y en segundo lugar aquellos experimentados al incorporarse al español. También es pertinente plantear una pregunta relacionada con los préstamos identificados en el corpus de esta investigación: ¿Persistirá el uso de los términos que fueron analizados tal y como han sido identificados hasta ahora, o serán reemplazados por sus respectivas traducciones al español tal como se ha observado en jugadores nuevos? De todas maneras, esta propuesta excede los límites de la presente tesis, razón por la cual se la deja planteada para ser considerada en futuras investigaciones.



Emiliano Garcilazo

DNI: 35.171.279

## BIBLIOGRAFÍA

- Bosque, I. y Demonte, V. (directores), (1999). *Gramática descriptiva de la lengua española*, Madrid: Espasa Calpe Mexicana, S.A.
- Bosque, I. y Masullo, P. (1998) “On verbal quantification in spanish”, en Fullana, O. y Roca, F. (eds): *Studies on the Syntax of Central Romance Languages*. Universitat de Girona, pp. 9-63
- Campbell, L. (1998). *Historical Linguistics: an Introduction*. Edinburgh: Edinburgh University Press
- Clark, H.H., (1996). *Using language*, New York: Cambridge University Press.
- Hale, K. y Keyser, S. J. (1991) “On the syntax of Argument Structure”, Lexicon Project Working Papers. Cambridge, Massachusetts: MIT.
- Hale, K. y Keyser, S. J. (1993) “On argument structure and the lexical expression of syntactic relations”, en Hale, K. y Keyser, S. J., eds, *The View from Building 20: Essays in Linguistics in Honor of Sylvain Bromberger*, Massachusetts: MIT Press.
- Hale, K. y Keyser, S.J. (2002). *Prolegomenon to a theory of argument structure*, Cambridge, MA: MIT Press.
- Haspelmath, M. y Sims, A. (2010). *Understanding morphology*, New York: Oxford University Press.
- Jackendoff, R (1983). *Semantics and Cognition*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Jackendoff, R (1990). *Semantic Structures*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Jackendoff, R. (1991). “Parts and boundaries”, en Levin, B. y Pinker, S. (eds.) *Lexical and Conceptual Semantics*, Cambridge, MA & Oxford, UK: Blackwell.

- Lang, M., (2004). *Formacion De Palabras En Español / Spanish Word Formation: Morfologia Derivativa Productiva en el Lexico Moderno / Productive Derivational Morphology in the Modern Lexis*, Catedra Ediciones.
- LeJack, Y. (2012) *A Brief History of The Battle Arena, Part One*. Disponible en: <http://www.rockpapershotgun.com/2012/10/25/a-brief-history-of-the-battle-arena-part-one/>. [Último acceso: 30/11/2015]
- Levin, B. & M. Rappaport. (1986). "The Formation of Adjectival Passives", *Linguistic Inquiry* 17, pp. 623-661.
- Luján-García, C. (2003) El impacto del inglés y el empleo de anglicismos entre los jóvenes españoles. Disponible en: [https://portal.utpa.edu/utpa\\_main/daa\\_home/coah\\_home/modern\\_home/hipertexto\\_home/docs/Hiper17LujanGarcia.pdf](https://portal.utpa.edu/utpa_main/daa_home/coah_home/modern_home/hipertexto_home/docs/Hiper17LujanGarcia.pdf) [Último acceso: 30/11/2015]
- Masullo, P. (en prensa) "Capas verbales e inacusatividad en español: presencia y ausencia del clítico se en construcciones inacusativas", *Revista RASAL Lingüística*.
- Ortega, S.V., (1993). *La Formación de palabras*, Madrid: Taurus Universitaria.
- Pena, J. (2008) *El cambio morfológico en el interior de las series de derivación*, *Revista de Investigación Lingüística*, nº 11; Universidad de Murcia, pp. 233-248. Disponible en: <http://revistas.um.es/ril/article/view/53771/51791> [Último acceso: 30/11/2015]
- Penny, R. (1991) *A History of the Spanish Language*, New York: Cambridge University Press.
- Penny, R.J. y Penny, R., (2002). *A History of the Spanish Language*, United Kingdom: Cambridge University Press.
- Pustejovsky, J., (1996). *The generative lexicon*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press.<sup>90</sup>
- Real Academia Española, (2009). *Nueva gramática de la lengua española*, Morfología y Sintaxis I., Madrid: Espasa Libros.

Saeed, John I. (1997) *Semantics*, Oxford: Blackwell Publishers.

Spencer, A. (2001) "Morphology", Cap. 9, en Arnoff, M. y Rees-Miller, J. (eds), *The handbook of Linguistics*, pp. 213-237

Spencer, A. y Zwicky, A.M., (1998). *The handbook of morphology*, Spencer, A. y Zwicky, A. M. (eds): Malden, Massachusetts: Blackwell Publishers.

"The Daedalus Project", *Nick Yee*, disponible en: <http://www.nickyee.com/daedalus>  
[Último acceso: 30/11/2015]