



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE GIRÓN

CARRERA DE COMUNICACIÓN

**EL USO DE NEOLOGISMOS EN LA COMUNIDAD VIRTUAL DE GAMERS:
DEL CAMBIO SOCIO-TÉCNICO AL IMPACTO SOCIO-CULTURAL DE
NUEVAS IDENTIDADES DE LOS USUARIOS**

Trabajo de titulación previo a la obtención del
Título de Licenciado en Comunicación

AUTOR: Jose Miguel Nájera Camacho

TUTOR: Grace Catalina Benalcázar Zambrano

Quito-Ecuador

2025

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Jose Miguel Nájera Camacho con documento de identificación N°

1727668343 manifiesto que:

Soy el autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 28 de mayo del año 2025

Atentamente,



Jose Miguel Nájera Camacho

1727668343

CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

Yo, Jose Miguel Nájera Camacho con documento de identificación No. 1727668343, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtudde que soy autor del Artículo Académico: “El Uso De Neologismos En La Comunidad Virtual De Gamers: Del Cambio Socio-Técnico al Socio-Cultural de nuevas identidades de los usuarios”, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado en Comunicación, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 28 de mayo del año 2025

Atentamente,



Jose Miguel Nájera Camacho
1727668343

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Grace Catalina Benalcázar Zambrano con documento de identificación N° 1712890514, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: EL USO DE NEOLOGISMOS EN LA COMUNIDAD VIRTUAL DE GAMERS: DEL CAMBIO SOCIO-TÉCNICO AL IMPACTO SOCIO-CULTURAL DE NUEVAS IDENTIDADES DE LOS USUARIOS realizado por Jose Miguel Nájera Camacho con documento de identificación N° 1727668343, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Artículo académico que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 28 de mayo del año 2025

Atentamente,



Grace Catalina Benalcázar Zambrano
1712890514

DEDICATORIA

A mis padres, Rafael y Rita, por ser mi mayor fuente de inspiración y fortaleza.

A Rafael, por enseñarme el valor de la perseverancia y la dedicación en cada paso de mi vida. Tu ejemplo de trabajo duro y tu apoyo incondicional me han guiado siempre.

A Rita, por ser mi refugio y mi mayor apoyo emocional. Tu amor, paciencia y sabiduría han sido fundamentales para mi crecimiento personal y académico.

Gracias por creer en mí y por darme las herramientas para alcanzar mis sueños. Este logro es tan suyo como mío.

Jose Miguel Nájera Camacho

AGRADECIMIENTOS

A mi profesora y tutora Grace Benalcazar, por su invaluable guía y constante apoyo a lo largo de este proceso. Su paciencia, conocimiento y dedicación han sido esenciales para la realización de este trabajo. Gracias por sus consejos, por motivarme a dar lo mejor de mí y por creer en mi capacidad para alcanzar este objetivo.

A mi tía Guissel, por su amor incondicional y su apoyo constante. Has estado a mi lado en cada paso del camino, brindándome ánimo y cariño en los momentos difíciles. Tu amor y apoyo han sido una fuente constante de inspiración y fortaleza para mí.

Jose Miguel Nájera Camacho

Contenido

Introducción.....1

Videojuego industria cultural.....5

El videojuego nuevo medio de comunicación.....6

Cultura digital o Ciberculturas.....9

El lenguaje de los videojuegos: una mirada a la comunicación entre jugadores.....11

La comunidad como identidad: profundizando en la dimensión social del lenguaje de los videojuegos.....13

El léxico y los neologismos.....15

Metodología.....16

Resultados.....17

Para organizar y analizar los datos del grupo focal, se utilizará la siguiente tabla simplificada:.....17

Tabla para identificación de términos más usados.....17

Observación Participante:.....19

Selección de Participantes.....19

- Representatividad:.....19

- Diversidad de Interacciones:.....20

- Riqueza de Datos:.....20

- Interacciones Seleccionadas:.....20

Tabla para la Netnografía en Discord(Canal Valorant ESP).....21

Conclusiones.....25

Referencias.....28

Resumen

La presente investigación analiza el cambio de lo sociotécnico a lo sociocultural a través de los neologismos utilizados en la cultura gamer del videojuego Valorant. La hipótesis plantea que los neologismos actúan como representaciones de la identidad gamer, creando formas de comunicación que configuran la cultura del videojuego tanto en contextos online como offline, afectando las interacciones sociales entre jugadores y no jugadores.

Para alcanzar los objetivos específicos, se identificaron los neologismos más comunes en el contexto online de Valorant, se analizaron como formas de comunicación que configuran la cultura gamer, y se determinó su impacto en las interacciones sociales offline mediante una metodología que combina netnografía y grupos focales. La netnografía se llevó a cabo en Discord, específicamente en el canal Valorant ESP, seleccionando cinco participantes cuyas interacciones incluían neologismos repetitivos.

Los resultados evidencian que los neologismos no solo facilitan la comunicación técnica dentro del juego, sino que también actúan como símbolos potentes de identidad gamer, reforzando la cohesión del grupo y estableciendo un sentido de comunidad. Además, el uso de estos términos en contextos offline puede crear barreras de comprensión con personas ajenas a la cultura gamer, pero también fortalece los vínculos entre aquellos que comparten esta jerga. Este estudio subraya el papel de la comunicación como ritual en la formación de identidades comunitarias en el contexto de los videojuegos.

Palabras clave: Neologismos, Cultura, Videojuegos, Comunicación, Netnografía, Identidad.

Abstract

This research analyzes the shift from sociotechnical to sociocultural through neologisms used in the gamer culture of the video game Valorant. The hypothesis suggests that neologisms act as representations of gamer identity, creating communication forms that shape the gaming culture in both online and offline contexts, affecting social interactions between players and non-players.

To achieve the specific objectives, the most common neologisms in the online context of Valorant were identified, analyzed as forms of communication that configure the gamer culture, and their impact on offline social interactions was determined through a methodology combining netnography and focus groups. The netnography was conducted on Discord, specifically in the Valorant ESP channel, selecting five participants whose interactions included repetitive neologisms.

The results show that neologisms not only facilitate technical communication within the game but also act as potent symbols of gamer identity, reinforcing group cohesion and establishing a sense of community. Additionally, using these terms in offline contexts can create comprehension barriers with people unfamiliar with gamer culture but also strengthen bonds among those who share this jargon. This study highlights the role of communication as a ritual in forming community identities within the context of video games.

Keywords: Neologisms, Culture, Videogames, Communication, Netnography, Identity.

Introducción

En las décadas de los 70's y los 80's, con la llegada de las primeras consolas como el Nintendo, el Atari y computadoras personales, los videojuegos empezaron a sumar popularidad y ganar terreno en las industrias capitalistas. En esos años, el lenguaje de los jugadores en los videojuegos estaba en sus inicios y no existían o no se pensaban aún en términos específicos de los *gamers*. A medida que la industria se desarrollaba y se globalizaba la cultura, mientras los juegos se volvían más complejos, surgieron términos técnicos y jerga especializada para describir elementos del juego, estrategias y modos de juego.

Durante los años 90 y principios de los 2000, con la popularización de los juegos en línea y la comunicación entre jugadores a través de internet, la comunidad *gamer* comenzó a crear y adoptar neologismos de manera más amplia. El uso de foros, chats y luego plataformas de juego en línea como Steam, Xbox Live y PlayStation Network, facilitó la difusión y el uso de términos específicos de esta cultura.

En este artículo se aborda el uso de neologismos de los jugadores en su comunidad virtual de *gamers*, específicamente, del videojuego “Valorant”¹. Debido a la popularización de la cultura *gamer*, el aspecto lingüístico ha experimentado varios cambios; por ejemplo, hoy en día se ha vuelto común usar neologismos propios de esta comunidad. Esta nueva terminología se caracteriza por mixturar el inglés y el español con

¹*Valorant* es un videojuego de disparos táctico en primera persona desarrollado y publicado por *Riot Games*. Se lanzó inicialmente en junio de 2020 y ha ganado popularidad significativa en la comunidad de juegos en línea desde entonces. En *Valorant*, la comunicación efectiva juega un papel importante donde la coordinación y la estrategia son clave para el éxito.

palabras como “Pickear” o “Pushear”, que parten del idioma anglicano, considerando como la lengua predominante en esta industria de entretenimiento. Y que emergen como resultado de la interacción entre los jugadores de los videojuegos en línea, en este caso juegos de categoría *shooter* o *FPS* (First Person Shooter) que son videojuegos donde el jugador controla un personaje que dispara armas desde la perspectiva en primera persona. Esta vista coloca al jugador dentro del mundo y la narrativa del juego como si fuera el propio personaje, lo que añade inmersión a la experiencia de juego.

Considerando el cambio sociotécnico derivado de las nuevas tecnologías del ecosistema mediático contemporáneo, esta investigación explora el impacto socio-cultural de éstas en la configuración de identidades de los jugadores que creativamente transforman el lenguaje a través de su práctica de juego tanto en la esfera *on line*, así como la *off line* (las interacciones sociales dentro y fuera de las plataformas de juego en línea). Con el uso de neologismos en este campo de interacciones, se vuelve esencial analizar cómo estas transformaciones socio-culturales se extienden más allá del espacio virtual y se reflejan en el mundo físico. Esto implica examinar la manera en que estos neologismos influyen en la construcción de identidades individuales y colectivas. El marco teórico de esta investigación se fundamenta en la teoría de la comunicación como ritual de James Carey, que considera la comunicación no solo como una mera transmisión de información, sino como un proceso ritual que crea y mantiene un sentido compartido de realidad y pertenencia. Carey (2008)

Además, se contextualiza el videojuego dentro de la industria cultural, siguiendo el concepto de la teoría de Adorno (1947), que sugiere que los productos culturales son producidos y distribuidos en masa, afectando la percepción y el comportamiento del público. Villagómez (2014) En este sentido, Valorant no solo es un juego, sino un producto cultural que influye en las prácticas sociales y lingüísticas de

sus jugadores, convirtiéndose en un medio a través del cual se generan y diseminan nuevos términos y formas de interacción.

Desde un punto de vista teórico, resulta relevante revisar este fenómeno para comprender cómo los neologismos utilizados por la comunidad *gamer* reflejan y contribuyen a la evolución del lenguaje, la comunicación y la cultura en entornos virtuales. Los hallazgos enriquecerán el cuerpo teórico de la comunicación social al abordar la complejidad de la comunicación digital y la cultura contemporánea.

Investigaciones previas han intentado delinear cómo los neologismos son empleados por los jugadores para caracterizar su identidad y como estas fortalecen su comunidad. Algunos de estas investigaciones lo abordan desde la perspectiva del lenguaje como *Gamer speak* del autor Deharbe (2020) o *Neologismos léxicos de videojuegos* Vólkhina (2022) se han centrado en analizar la creación, difusión y significado de neologismos específicos dentro de la jerga *gamer*. Estas investigaciones han explorado cómo los jugadores emplean el lenguaje para construir identidades digitales, establecer relaciones sociales y expresar su pertenencia a la comunidad *gamer*.

Por otro lado, desde el enfoque de las *culturas digitales*, se han realizado estudios que examinan cómo la comunidad *gamer* se configura como una cultura digital con sus propias normas, valores y prácticas, donde los neologismos juegan un papel crucial en la construcción de la identidad y la cohesión grupal en artículos como *Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture* de Murray (2009). Finalmente, en el ámbito de las identidades, trabajos como *Dinámicas de identidad y representación en la cultura gamer ecuatoriana* Peralta (2014) se han investigado cómo la construcción y negociación de identidades individuales y colectivas dentro de la comunidad *gamer*, considerando aspectos como la autoexpresión, la identificación grupal y la representación simbólica en el espacio digital. Estos estudios

previos proporcionan un panorama amplio y profundo sobre la relación entre los neologismos, el lenguaje, las *ciberculturas* y las identidades en la comunidad *gamer*.

Y para llevar a cabo esta investigación se requiere de un enfoque exploratorio, pues “los estudios exploratorios se efectúan, normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes.” (Sampieri, 1994, p. 13) Y tomado en cuenta la escasez de estudios previos y lo relativamente nuevo del fenómeno; este enfoque permite adentrarse en este territorio lingüístico, y sociocultural de manera amplia y abierta.

Para el desarrollo de este artículo se trata de responder la cuestión sobre los neologismos como representación (sociotécnico) de la identidad *gamer*, en el contexto online y offline que crean formas de comunicación que configuran la cultura *gamer* del videojuego valorant capaz de trascender la realidad on line, lo que repercute en interacciones sociales (sociocultural) diferenciadas, afectando la comunicación entre jugadores y no jugadores del videojuego en contextos offline En el marco de esta investigación, en un primer aspecto el objetivo principal es analizar los neologismos en la comunicación de la comunidad virtual de los jugadores y su influencia en los cambios socio-culturales que configuran nuevas identidades en los usuarios.

En segundo lugar, los objetivos específicos que orientan el análisis de este fenómeno complejo se despliegan en dos ejes. Primero, Identificar las palabras utilizadas en función de su origen, significado, frecuencia de uso y contexto de aplicación dentro de la comunidad *gamer* del videojuego. Posteriormente, es necesario analizar la relación entre los neologismos, su participación en la comunicación y las identidades individuales y colectivas dentro de esta comunidad.

Por último, se busca distinguir el impacto de los neologismos en las interacciones sociales dentro y fuera del ámbito virtual. Este análisis considerará cómo estos términos influyen en la representación de la identidad *gamer* en diferentes contextos, abarcando tanto las interacciones online como offline, y cómo esto repercute en la configuración de la identidad, la forma de usar la comunicación y la cultura *gamer* del videojuego en su conjunto.

Videojuego industria cultural

Los videojuegos son un fenómeno cultural que ha evolucionado mucho en las últimas décadas, convirtiéndose en una forma de entretenimiento muy consumida en todo el mundo por personas de diversas culturas, géneros y edades Otero (2020) Desde los simples juegos de arcade hasta los complejos mundos virtuales de hoy en día, los videojuegos han crecido en popularidad y sofisticación, y ahora son una parte integral de la cultura contemporánea.

Como industria cultural, los videojuegos abarcan una amplia gama de aspectos. En primer lugar, son una forma de expresión artística, donde los diseñadores, artistas y músicos colaboran para crear experiencias interactivas capaces de contar historias, transmitir emociones como en “El concepto de Industria cultural en términos de Adorno es la transformación de obras de arte en objetos al servicio de la comodidad” (Villagómez, 2014, p. 1). Los videojuegos pueden ser tan diversos como las películas o la literatura en términos de su capacidad para explorar temas profundos y sus efectos en los jugadores.

Los juegos de video también son una forma de comunidad y socialización. Muchos juegos permiten a los jugadores interactuar entre sí en línea, formar equipos, competir o simplemente compartir experiencias. Esta interacción social ha formado

comunidades de jugadores en línea activas y apasionadas y así no estaría equivocado tomar el videojuego como medio de comunicación.

El videojuego nuevo medio de comunicación

Con los años, los juegos de vídeo se han tomado la cultura como un medio de comunicación en el panorama contemporáneo, trascendiendo su función tradicional de entretenimiento para convertirse en una plataforma poderosa para transmitir mensajes, ideas y narrativas. A través de la integración de elementos narrativos, visuales y auditivos, los videojuegos “ofrecen una manera novedosa de hacer llegar los mensajes al público, convirtiéndose en transmisor de información, ideologías y valores ofrecen experiencias inmersivas que pueden rivalizar con otras formas de narrativa como el cine o la literatura” (Detchans, 2015, pp. 93-110) Los jugadores no solo son espectadores pasivos, sino que también son participantes activos en la construcción de la historia a través de sus decisiones y acciones dentro del juego. Esta interactividad única permite una conexión emocional más profunda con los temas y personajes del juego, lo que a su vez amplifica el impacto de la comunicación.

A diferencia de los medios tradicionales como la televisión o la radio, los videojuegos requieren la participación de los jugadores. Esta interactividad permite una comunicación bidireccional y dinámica, donde las acciones de los jugadores pueden influir directamente en el desarrollo del juego y en la experiencia de otros jugadores. Los videojuegos integran diversos modos de comunicación, incluyendo visual, auditivo y textual. A través de gráficos, sonidos, música, y texto, creando un entorno rico en estímulos que facilita la comunicación y la inmersión.

Muchos videojuegos cuentan con el “storytelling”² de historias complejas y bien desarrolladas que los jugadores pueden explorar. Estas narrativas no solo sirven como entretenimiento, sino que también permiten a los jugadores reflexionar sobre temas sociales, culturales y personales, actuando como un medio para la transmisión de valores y mensajes. Los videojuegos modernos, especialmente los multijugadores en línea como Valorant, proporcionan espacios donde los jugadores pueden interactuar socialmente. Estas interacciones pueden ser cooperativas o competitivas, y fomentan la formación de comunidades y lazos sociales que trascienden el juego mismo.

Los jugadores a menudo crean y desarrollan sus identidades dentro del juego (Ruiz-Estramil, 2019). A través de la elección de avatares, estilos de juego y la participación en comunidades de juego, los jugadores expresan y construyen aspectos de su identidad personal y social. Esta construcción de identidad es una característica distintiva de los videojuegos como medio de comunicación, permitiendo a los individuos explorar y manifestar múltiples facetas de su personalidad y pertenencia cultural.

Desde una perspectiva sociotécnica, los juegos de video como medios de comunicación representan una integración de tecnología y prácticas sociales. La tecnología de los videojuegos facilita nuevas formas de interacción y comunicación, permitiendo a los jugadores conectarse y colaborar en tiempo real. Esta relación entre tecnología y uso social redefine cómo entendemos la comunicación y la interacción en la era digital, evidenciando cómo los avances tecnológicos pueden transformar las dinámicas sociales y culturales.

² El storytelling ha logrado que las tecnologías como el internet accedan a un nuevo autor o emisor, que generan relatos y logran captar su atención, dado que ellos deciden el tipo de contenido y la forma del mensaje para modificarlo, convirtiéndose ellos mismos en sus coautores. (Aristizábal, 2014, p.58)

En el ámbito sociocultural, los videojuegos actúan como plataformas donde se desarrollan y negocian significados culturales³. Los jugadores no solo consumen contenido, sino que también lo crean y comparten, contribuyendo a la construcción de una cultura gamer. También permiten la exploración de temas culturales y sociales, ofreciendo un espacio para la reflexión y la expresión cultural. Este proceso de creación y compartición de contenido enriquece la cultura digital y fortalece las comunidades que se forman alrededor de estos juegos.

La teoría de la comunicación como ritual de James Carey es especialmente relevante para entender los videojuegos como medios de comunicación ya que la comunicación es un proceso ritual que refuerza la comunidad y la identidad compartida Carey (2008). En los videojuegos, cada partida, interacción y comunicación entre jugadores actúa como un ritual que refuerza la identidad colectiva de la comunidad *gamer*. Estos actos rituales no solo facilitan la comunicación técnica, sino que también construyen y mantienen la cohesión social y cultural de la comunidad.

Además de la narrativa, la interacción social es otro aspecto fundamental que distingue al videojuego como medio de comunicación. Con la proliferación de juegos multijugador en línea, los jugadores tienen la oportunidad de interactuar y comunicarse entre sí en tiempo real, ya sea colaborando en equipos, compitiendo en torneos o simplemente socializando. Estas interacciones sociales no solo enriquecen la experiencia de juego, sino que también fomentan la formación de comunidades en línea, donde los jugadores pueden compartir intereses comunes, intercambiar ideas y construir relaciones significativas.

³ Se recomienda leer el artículo: Goffman y los Videojuegos: Una aproximación sociológica desde la perspectiva dramaturgica a los dispositivos videolúdicos. (Puente & Sequeiros, 2019)

Cultura digital o Ciberculturas

Las ciberculturas son las culturas emergentes que se forman a partir de la interacción de personas a través de medios digitales y tecnologías de la información y la comunicación (TIC) Quiñones (2005). Estas culturas se desarrollan en el ciberespacio, un entorno digital global donde las personas pueden comunicarse, compartir información, crear contenido y participar en diversas actividades sociales y culturales.

Se caracterizan por la alta interactividad entre sus miembros. Las tecnologías digitales permiten a los usuarios comunicarse en tiempo real, colaborar en proyectos y participar en discusiones de manera instantánea. Esta interacción es una de las bases fundamentales que diferencian a las ciberculturas de las culturas tradicionales. Desde la llegada de las primeras salas de chat y foros en los años 90's hasta las plataformas de redes sociales y aplicaciones de mensajería actuales, la forma en que las personas interactúan en línea ha avanzado notablemente.

A diferencia de las culturas tradicionales, estas no están limitadas por fronteras geográficas. La descentralización permite que personas de diferentes partes del mundo se conecten y participen en la misma cultura digital, de acuerdo a lo expuesto por Sanmiguel (2020) Esta característica facilita la creación de comunidades globales unidas por intereses comunes en lugar de por proximidad física. Desde los primeros grupos de discusión en Usenet hasta las vastas comunidades en plataformas como Reddit y Discord, las ciberculturas han crecido y diversificado sus formas de organización y participación.

En muchos espacios de ciberculturas, los usuarios pueden mantener el anonimato o usar seudónimos, lo que influye significativamente en la forma en que interactúan y se expresan. Este sentido ignoto puede fomentar una mayor libertad de expresión, aunque

también plantea desafíos en términos de comportamiento y responsabilidad online, permitiendo a las personas explorar y expresar aspectos de su identidad que podrían reprimir fuera de la red.

Las comunidades virtuales donde se comparten intereses comunes, como videojuegos, música, arte, política, entre otros⁴. Estas comunidades, como ya se mencionó, pueden ser foros, redes sociales, sitios web específicos, y otros espacios digitales donde se forman y mantienen conexiones significativas entre los participantes. Un ejemplo claro son los gigantes actuales como Facebook y X (antes Twitter) que albergan las comunidades virtuales, cruciales para la formación y evolución de las ciberculturas.

Desde una perspectiva sociotécnica, las ciberculturas representan una integración compleja de tecnologías y prácticas sociales. Las TIC no solo facilitan la comunicación y la interacción, sino que también moldean las formas en que las personas organizan sus comunidades, expresan su identidad y construyen sus relaciones sociales. La tecnología actúa como un mediador y facilitador de estas culturas emergentes, influenciando cómo se estructuran y evolucionan.

Las ciberculturas desde los videojuegos son fenómenos culturales que han surgido con el auge de los videojuegos y la conectividad en línea. Estas culturas digitales se caracterizan por la interacción entre los jugadores a través de plataformas en línea, foros, redes sociales y juegos multijugador. Ricardo Peralta en el ámbito de las identidades, en su trabajo sobre: Dinámicas de identidad y representación en la cultura gamer ecuatoriana Peralta (2014), exploran cómo las identidades en línea se entrelazan

⁴ Se sugiere leer el artículo La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad, Plaza y Janés, Barcelona (Stein, 2018 p.p. 521-526)

con las offline, y cómo los mundos virtuales de los videojuegos pueden afectar la autoexpresión y la construcción de la identidad en el mundo digital.

La investigación de Edward Castronova, también proporciona una perspectiva económica y cultural sobre las ciberculturas del videojuego. Castranova (2006) examina cómo los videojuegos en línea no solo afectan la forma en que nos entretenemos, sino también cómo trabajamos, socializamos e incluso cómo creamos y valoramos la economía virtual dentro de estos mundos digitales.

El lenguaje de los videojuegos: una mirada a la comunicación entre jugadores.

La industria del videojuego está en constante innovación, lo que da lugar a géneros y estilos de juego. Cada género, ya sea un MMO (Massively Multiplayer Online), un MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) o un Shooter, tiene sus propias dinámicas comunicativas. Por ejemplo, en los juegos tipo Battle Royale (Shooter), la necesidad de comunicación rápida y precisa es crucial para la supervivencia, lo que lleva a la creación de un lenguaje específico que incluye abreviaciones, términos y estrategias únicas.

En los juegos de rol en línea masivos (MMORPG), los jugadores tienen un lenguaje que incluye términos específicos para misiones, habilidades y estrategias de combate. En los juegos de disparos en primera persona (FPS), la comunicación tiende a ser más táctica y rápida, utilizando abreviaciones y códigos para transmitir información y crítica en tiempo real.

Las comunidades de jugadores online son fundamentales para la creación y evolución de la jerga usada en los videojuegos. Los foros, las redes sociales y las

plataformas de streaming como *Twitch*⁵ Creando espacios donde los jugadores pueden compartir memes, jergas y nuevas expresiones. Estos espacios no solo facilitan la difusión de nuevos términos, sino que también permiten la evolución constante del lenguaje, adaptándose a las tendencias y eventos actuales.

La forma de comunicación en los videojuegos online colaborativos ha desarrollado una identidad propia que la diferencia de otros lenguajes. La comunicación rápida y eficiente es esencial en el contexto de los videojuegos. Abreviaturas y siglas como "GG (*Good Game*)", o "AFK (*Away From Keyboard*)" permiten transmitir información compleja de manera concisa. Este uso de abreviaciones no solo facilita la comunicación, sino que también crea una jerga compartida que fortalece el sentido de comunidad entre los jugadores. Y los jugadores de habla hispana pueden adaptarlos a su idioma. Permitiendo expresar emociones, intenciones y reacciones rápidamente. Además, añaden un toque de humor, camaradería o tensión a las interacciones.

El lenguaje utilizado por los jugadores es un elemento crucial para expresar su identidad y pertenencia a una comunidad o grupo específico. El uso de términos y expresiones distintivas puede actuar como un marcador de identidad ya que “El lenguaje de los *gamers* es un conjunto de términos, expresiones y jerga que se utiliza dentro de la comunidad *gamer* para comunicarse y expresar ideas relacionadas con los videojuegos.” (Ridge, 2023 p. 15) diferenciando a los jugadores de diferentes juegos, clanes o streamers. Esta identidad compartida refuerza el sentido de pertenencia y cohesión dentro de la comunidad

⁵ Twitch es un sitio de live streaming en donde sus usuarios pueden emitir videos en vivo a sus suscriptores. La misma plataforma se define como un sitio en donde las personas se reúnen para interactuar, hablar y crear su propio estilo de entretenimiento (Franco Brutti, 2023 p. 2)

El lenguaje específico de los videojuegos ha dado lugar a nuevas formas de expresión artística y creativa, como los fan-fictions (historias escritas por fans basadas en el universo del juego), los speedruns (completar un juego en el menor tiempo posible) y los gameplays comentados (videos de partidas con comentarios en tiempo real). Estas actividades no solo demuestran la creatividad de los jugadores, sino que también expanden el impacto cultural de los videojuegos.

La comunicación en los videojuegos online colaborativos es un fenómeno multifacético y en constante evolución. Su carácter dinámico, influenciado por las tecnologías emergentes, los géneros de juego y las comunidades de jugadores, le otorga una identidad única. Además de cumplir funciones comunicativas básicas, esta forma de comunicación es esencial para la creación de lazos sociales, la expresión de identidad y la generación de entretenimiento. El impacto de este lenguaje trasciende el ámbito virtual, influyendo en la cultura popular y ofreciendo nuevas formas de expresión artística y creativa. El estudio de este fenómeno no solo enriquece nuestra comprensión de la comunicación en la era digital, sino que también aporta valiosos datos sobre la interacción humana y la construcción de identidad en contextos virtuales.

La comunidad como identidad: profundizando en la dimensión social del lenguaje de los videojuegos

Los jugadores que comparten este vocabulario se reconocen mutuamente, lo que refuerza un sentido de pertenencia y cohesión dentro del grupo. La identidad de los jugadores, por tanto, no es fija; se va transformando conforme interactúan y adoptan nuevas expresiones y formas de comunicación que surgen dentro del grupo.

A través del lenguaje, los jugadores comparten sus experiencias, narran sus logros, estrategias y momentos divertidos, lo que llega a crear un archivo colectivo de recuerdos y vivencias compartidas. Este compartir continuo no solo fortalece los lazos entre los jugadores, sino que también les permite conocerse mejor, forjar amistades y construir relaciones duraderas. Además, la comunicación constante facilita la resolución de conflictos y desacuerdos, contribuyendo a mantener un ambiente positivo y respetuoso dentro de la comunidad.

Este fenómeno lingüístico no se limita únicamente al mundo virtual; tiene el potencial de trascender al ámbito offline. Las expresiones, términos y neologismos originados en los videojuegos pueden ser adoptados por los jugadores en sus interacciones cotidianas, llevando fragmentos de la cultura del juego a su vida diaria. Como ya se mencionó antes las palabras como "GG" (Buen juego), y "Pro" (Jugador con mejor habilidad) han trascendido el ámbito de los videojuegos y se utilizan en conversaciones diarias, reflejando la influencia de la cultura *gamer* en la sociedad en general. Este proceso de adopción se ve facilitado por la creciente popularidad de los videojuegos y la expansión de sus comunidades, que no solo interactúan en línea, sino que también organizan encuentros, convenciones y eventos en el mundo real, donde este lenguaje especializado encuentra un nuevo espacio para proliferar.

Es un componente esencial para la construcción de la identidad individual y colectiva de los jugadores. A través del lenguaje, los *gamers* no solo se expresan y comparten experiencias, sino que también pueden forjar relaciones, resolver conflictos, desarrollar estrategias y organizar actividades, creando así una cultura propia que refleja sus valores y su pasión por los juegos de video.

El léxico y los neologismos.

En el contexto de los videojuegos online cooperativos, el léxico del jugador desempeña un papel crucial en la comunicación y la construcción de la identidad de cualquier comunidad de videojuegos ya sean *Shooters* o *MOBAS*, Una de las formas en que el léxico del jugador se desarrolla es a través de la aplicación de neologismos como un proceso en el que se crea una nueva palabra a partir del inglés ya que “los actos comunicativos en el videojuego multijugador en línea han de ser manipulados de tal manera que se amolden, de forma convencional, a un prototipo fijo que sacie las necesidades de los jugadores” (Morales, 2015, pp. 6-7)

Se sabe que el lenguaje es una herramienta dinámica que cambia y se adapta constantemente en función de los contextos sociales y culturales en los que se utiliza. “El simple hecho de que las distintas partes del mundo difieran tanto física como culturalmente significa que los hablantes cuentan con numerosas oportunidades para adaptar el lenguaje del modo que mejor satisfaga sus necesidades de comunicación y les confiera nuevas identidades” (Crystal, 2015, pp. 113-114).

En el caso del español, muchas veces estos términos han sido adoptados por la comunidad de jugadores, para no profundizar mucho en aspectos del lenguaje se ha visto que estos términos son el resultado de incorporar el sustantivo en inglés junto con un sufijo español. Así, encontramos verbos como "reportar", "gankear", "farmear", "tiltear", entre otros. Arrés (2016). Esta adaptación lingüística es síntoma sobre cómo los jugadores han desarrollado una manera específica para describir acciones o situaciones dentro del juego, lo que demuestra cómo los jugadores han asimilado y personalizado el vocabulario del juego, incorporándolo en su modo de comunicación y expresión dentro de la comunidad.

Metodología

Para entender el cambio sociotécnico al sociocultural de la identidad y cultura de los *gamers* se aplicó una metodología con un enfoque cualitativo desde el paradigma interpretativo pues se considera que “Es relativo a los significados de los sujetos en interacción mutua y tiene pleno sentido en la cultura y en las peculiaridades de la cotidianidad del fenómeno” (Ricoy, 2006, pp. 11-22) De esta manera resulta esencial para esta investigación porque permite explorar en profundidad la complejidad y el contexto de los términos neológicos en la comunidad gamer en el videojuego Valorant. Este enfoque facilita la acción indagatoria para la comprensión de los significados y connotaciones detrás de los términos utilizados por los jugadores, así como su impacto en la identidad y sus interacciones sociales.

Esto con el fin de tomar una postura reflexiva pues “La tradición reflexiva, privilegia valores, normas y crea pautas de conducta que favorece a una actitud analítica y crítica encaminada a revisar y evaluar la idea, los supuestos, las teorías y los métodos convencionales” (Sánchez, 2005, pp. 115-118).

Inspirado en el trabajo de autores como Robert Kozinets (2003), pionero en el campo de la netnografía, y Jose Huerta referente en la realización de grupos focales en el sentido que “consiste en que los participantes puedan expresar libremente su opinión sobre diferentes aspectos de interés en un ambiente abierto para el libre intercambio de ideas.” (Huerta, 1997, p. 2), esta metodología se ha diseñado para proporcionar una comprensión integral y contextualizada de los fenómenos estudiados. La combinación de la netnografía y los grupos focales permitió una exploración en profundidad de los neologismos desde múltiples perspectivas incluyendo la observación participante, enriqueciendo así la comprensión de la cultura *gamer* de Valorant y su dinámica comunicativa.

Resultados

En primera instancia se aplicó la técnica de los grupos focales con jugadores seleccionados estratégicamente desde muestras sexogenéricas, es decir 4 hombres y 4 mujeres para discutir y reflexionar sobre temas relacionados con los neologismos en el videojuego y como estos los representan, tanto dentro como fuera del juego.

Estos participantes son jugadores activos de Valorant, seleccionados a través de relación participativa en el juego y contactos relacionados al mismo. Se buscó una muestra diversa en términos de edad. El grupo focal fue moderado por un investigador que guio la discusión mediante una serie de preguntas diseñadas para explorar los objetivos específicos de la investigación.

Para organizar y analizar los datos del grupo focal, se utilizará la siguiente tabla simplificada:

Tabla para identificación de términos más usados

Participante	Neologismos Usados	Contexto de Uso Online	Uso Fuera del Juego	Impacto en la Comunicación Offline
P1	"Pickear", Holdear, Rotar, Backear, spray ar, Refragear, ultear, tiltear.	Durante partidas para estrategias y logros.	"Algunas veces con amigos que juegan en conversas como para decirles amis amigos que conocí a alguien y quiero que sea mi novia"	"Sobre todo les da curiosidad, pero se nota que no me entienden"
P2	"Holdear, pushear, pickear, buff, nerfear, dashear, deletear, bot, t-back"	Discusiones de juego y estrategias.	"Claro, esto se usa normalmente cuando veo a mis amigos de discord aunque a veces parezco raro"	"Algunos de mis amigos tienen una reacción de risa porque no entienden y otra vez ponen una cara de indiferencia por el mismo echo que no logran entender ese lenguaje"

P3	"Pickear", Holdear, Rotar, Yiyi,Backear,sp rayar, Refragear, ultear, tiltear.	En comunicación de equipo.	"Normalmente lo uso para que mis amigos entiendan lo que digo sin que el resto se entere"	"No me ha complicado para nada, pero atrasa un poco la conversación porque me toca explicarles o decirle que perdón y cambiar por una palabra que está persona entendería."
P5	Pickear, holdear, backear.	Discusiones de juego y estrategias o postpartidas.	"La verdad en ciertos casos si, como lo puede ser con gente que cree que jugar videojuegos es algo patético, puede que cambie la perspectiva que tenga esa persona sobre mí, pero en mi experiencia personal me eh topado con muy poca gente que juzga por hablar el lenguaje de los videojuegos."	"Indiferencia, no les prestan atención, o no me paran bola, a veces es una joda, pero no me molesta indicarles, puede que quieran jugar conmigo"
P6	Ultear, pickear, holdear, pushear, yiyi	Discusiones de juego y estrategias en partida o postpartida.	"A veces utilizo lo de Valorant para que las chicas se asombren, muchas veces no funciona, pero a veces si me preguntan que hablo"	"No es difícil, pero sí hace rara la conversación porque tengo que explicar o usar términos más comunes para que la otra persona entienda. Es diferente con mis amigos que, si juegan, porque ahí la conversación fluye"
P7	"Pushear, Nerfear, Holdear, Ultear, backear.	Durante partidas para estrategias y logros.	Si me encuentro con las panitas, de una les pickeo"	"A veces causa confusión con personas que no cachan."
P8	"Pickear", Holdear, Yiyi,Backear,sp rayar, ultear, tiltear	Durante partidas para estrategias y logros.	Cuando veo algún policía tengo que "Holdear"	"Es gracioso, siempre se vuelve tema de conversación."

Tabla 1. Elaboración propia

Consecuentemente la netnografía se utilizó para observar y analizar comunidades en línea precisamente es donde se desarrolla la cultura gamer de Valorant, se centró en plataforma de llamada grupal Discord, debido a que es una plataforma de llamada y chat grupal en canales específicos de interés muy utilizada por videojugadores. Este método fue utilizado como uno de los métodos principales para observar y analizar el comportamiento y el lenguaje de los jugadores de Valorant en sus entornos digitales.

Este método cualitativo, influenciado por Kozinets (2003), se centró en la participación y observación dentro de las plataformas y comunidades online específicas, en este caso, el canal de Valorant en español de Discord. A través de este método, se recopilaban datos sobre el uso de los neologismos y su significado dentro de la comunidad *gamer* del videojuego siguiendo los siguientes criterios de selección de participantes.

Observación Participante:

Se participó activamente en estas comunidades para observar y registrar el uso de neologismos en diferentes contextos de juego y discusión. Se analizaron los datos recopilados para identificar repeticiones en el uso de neologismos y su relación con la identidad *gamer* y las prácticas comunicativas.

Selección de Participantes

Para el análisis netnográfico, se seleccionaron cinco participantes o usuarios representativos (Mods o con mayor antigüedad) del canal de Discord de ValorantEs. La elección de estos cinco participantes se basó en los siguientes criterios:

- Representatividad:

Se eligieron usuarios que mostraran una participación y constante en el canal, además se tomó en cuenta que sus usuarios sean de “antigüedad”, lo que asegura una representación adecuada de las dinámicas comunicativas típicas de la comunidad en este

servidor de Discord.

- **Diversidad de Interacciones:**

Los participantes seleccionados interactuaban en diversas situaciones y contextos dentro del juego (por ejemplo, estrategias, quejas, reflexiones post-partida), se fijó en mensajes que tuvieron una mayor interacción al momento de utilizar las palabras.

- **Riqueza de Datos:**

Los usuarios elegidos proporcionaron datos ricos en términos de la variedad y frecuencia de neologismos utilizados, lo que facilita un análisis más detallado y profundo. Y limitar el número de participantes a cinco permitió un seguimiento con más detalle y manejable de las interacciones, asegurando la calidad y precisión de los datos recopilados.

- **Interacciones Seleccionadas:**

Las interacciones se seleccionaron según la búsqueda de neologismos repetitivos identificados en los grupos focales, asegurando la consistencia y relevancia de los términos analizados.

A través de datos por saturación se empleó el método de netnografía, pues “la netnografía sirve como herramienta para comprender la realidad social que se desarrolla en el ciberespacio se hace especialmente visible en el contexto español” (Casas-Romeo et al., 2014, pp. 89-101) Usando los grupos focales y observación participante (Como jugador del videojuego) para explorar en profundidad los neologismos que esta comunidad de Valorant. Este enfoque se considera aplicable y relevante, ya que permite abordar tanto las interacciones en línea como fuera de línea, así como su impacto en la identidad y las relaciones sociales de los jugadores.

Para organizar los datos recopilados a través de la netnografía, se utilizó la siguiente tabla con capturas de la plataforma y el canal a observar:

Tabla para la Netnografía en Discord

(Canal Valorant ESP)

Fecha	Participante (Alias)	Neologismos Usados	Contexto de Uso	Observaciones Adicionales	Capturas De pantalla
22/05/2024	Usuario1	"Pickea, pickear"	Durante discusión sobre una partida reciente	Se usa el termino postpartida para hacer notar a otro usuario que no es bueno en cuanto a su personaje favorito se refiere.	0.Nitro(tu)Fototata(ya) 22/05/2024 14:14 Una tuya me vale, y pones las manos como pa tirar un orbe Luego pickeas en un video y que te mate un chamber Y ya está, eso es una buena sage 0.Nitro(tu)Fototata(ya) 22/05/2024 15:49 Toma, se tenía que decir y se dijo
26/09/2023	Usuario2	"Holdea, Pushea"	Queja sobre otro jugador	Uso de estas palabras para describir jugadores de menor rango y también en una conversación informal sobre situaciones en el hilo de chat.	seraanitoo 09/06/2023 5:17 "teniendo en cuenta que sera un lobby de bronzes por el pedazo de aim que se ve en dicho video, y la juga rara de la raza aún mas rara que holdes CON ultimate, y dejando todo eso atras, estaba a 40 de vida la raza el tiro fue exactamente en el brazo izquierdo por lo tanto clip du basura" yume 26/09/2023 10:48 pushias y te backeas retrasao tu te quedabas ahí me vas a dejar calva wellin
01/01/2024	Usuario3	"Buffea, Nerfea"	En este hilo, las personas usan estos términos de una manera casual, no hablando sobre una partida en sí.	"Buffea" y "Nerfea" se usan en conversaciones casuales sobre el juego, pero no en si de estrategia, sino sobre situaciones fuera de juego.	@m4chngrt el otro dia jugué con un cubata encima Joker (persona ultra fan) 20/08/2023 15:16 Pero eso te buffea Dipsy #FreeWizardKing 01/01/2024 16:45 pero jiahao me nerfea da mala suerte

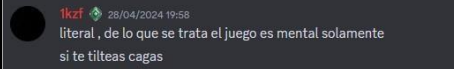
15/6/2024	Usuario4	"GG"	Se usa como final de una partida, en este caso se detectó un tramposo y por eso terminó	"GG" a veces sarcástico	
28/04/2024	Usuario5	"Tiltea"	Comentario post-partida, en relación a que otro jugador se "enojó" con el equipo	El usuario hace un comentario general sobre el juego en donde hace saber a todos que si te "tilteas" pierdes.	

Tabla 2. Elaboración propia.

Este proceso proporcionó una visión profunda y contextualizada del uso de neologismos en el entorno natural en línea de los jugadores. Además, permitirá identificar repeticiones que para propósito de esta investigación se denominarán patrones emergentes en la comunicación y la interacción social en el juego, así como la evolución de los neologismos a lo largo del tiempo.

Los grupos focales y la evidencia de la netnografía permitió identificar palabras que se usan durante el juego o en conversaciones casuales que con frecuencia y que a la vez se usan mucho en contextos offline, esto se supo gracias a la aplicación del grupo focal dividido en dos sesiones que, a partir de esta observación, y para contextualizar e indagar un poco más sobre estos términos se recurre a identificar el origen de estas palabras.

Esto con el fin de entender mejor los neologismos utilizados en la comunidad elegida y su origen, se ha creado un cuadro que detalla los términos más frecuentes usados por los jugadores, su significado original y cómo han sido modificados o adaptados por la comunidad *gamer*.

Tabla de neologismos, significado y adaptación

Neologismo	Significado Original	Modificación o Adaptación en Valorant	Contexto de Uso
"Pick"	Se refiere a la elección de un personaje, arma u objeto dentro del juego. Puede implicar seleccionar algo estratégicamente beneficioso para una situación específica.	Pickea	Usado para seleccionar algún objeto o atacar de manera corta a otro personaje o jugador.
"Hold"	Indica mantener una posición o área en el juego, generalmente como parte de una estrategia defensiva o para controlar un punto estratégico.	Holdea	Usado para detener el ataque o esperar alguna acción.
"Buff"	Se refiere a mejorar o fortalecer a un personaje, habilidad o elemento del juego. Puede ser mediante una actualización del juego que aumenta su poder o efectividad.	Buftea	Señalado como mejorar o potenciar un elemento específico de un juego o algún personaje.
"Push"	Significa avanzar o atacar activamente a los oponentes o hacia un objetivo dentro del juego. Implica una acción agresiva para ganar terreno.	Pushea	Usado para atacar de manera progresiva, avanzar o atacar.
"Nerf"	Es lo contrario de "buff". Se refiere a la reducción o debilitamiento de un personaje, habilidad o elemento del juego, generalmente para equilibrar el juego o reducir su poder.	Nerfea	Señalado como disminuir o "poder reducido" específico de un juego o a un personaje.

"Ult"	Abreviatura de "ultimate" (en español, "último"). Se refiere a la habilidad especial más poderosa de un personaje en el juego, disponible tras un período de carga o acumulación.	Ultea	Usado cuando los jugadores deciden utilizar su habilidad especial.
"Tilt"	Se refiere a un estado emocional negativo en el que un jugador se frustra o pierde la concentración debido a eventos adversos en el juego. Puede llevar a un rendimiento subóptimo.	Tiltea	Utilizado para describir a jugadores que están frustrados y juegan peor debido a esta frustración.
"GG"	Abreviatura de "Good game" (en español, "buen juego"). Es una expresión común de cortesía y respeto hacia los oponentes después de una partida, independientemente del resultado.	"Yiyi"	Utilizado al final de una partida para mostrar deportividad, aunque a veces se usa de forma sarcástica.

Tabla 3. Elaboración propia.

Esta tabla refleja cambios en el lenguaje de los jugadores para satisfacer las demandas de una comunicación rápida y eficaz en un entorno altamente competitivo. Estos términos no sólo ayudan en la coordinación y planificación de estrategias dentro del juego, sino que también sirven como identificadores de identidad dentro de esta comunidad; la naturaleza más pequeña de los términos refleja una cultura rica y dinámica, así como su comunicación técnica, así como arroja luz sobre la sociocultura de los jugadores.

Conclusiones

Los resultados obtenidos a través de la netnografía y los grupos focales confirman la hipótesis planteada, demostrando que los neologismos en la cultura gamer del videojuego Valorant actúan como representaciones sociotécnicas que facilitan la comunicación en contextos online y tienen un impacto significativo en el ámbito sociocultural de los jugadores, afectando sus interacciones en contextos offline.

En primer lugar, se ha observado un claro cambio de lo sociotécnico a lo sociocultural a través de los neologismos utilizados en la comunidad gamer de Valorant. Términos como "pickear", "holdear" y "pushear" no solo cumplen funciones específicas dentro del juego, sino que también configuran una identidad gamer distintiva que se extiende más allá del entorno digital. Estos neologismos se convierten en marcadores de identidad y pertenencia, facilitando la cohesión social dentro de la comunidad gamer y reflejando la teoría de la comunicación como ritual de James Carey, donde el lenguaje no solo transmite información, sino que también refuerza las relaciones sociales y la identidad comunitaria.

En segundo lugar, se ha identificado que los neologismos juegan un papel crucial en la configuración de la cultura gamer tanto en contextos online como offline. La adopción y el uso de estos términos fuera del entorno virtual evidencian cómo la cultura gamer se integra en la vida cotidiana de los jugadores. Los términos adquiridos en el juego se utilizan en interacciones sociales fuera del entorno virtual, creando una subcultura con su propio léxico y dinámicas comunicativas. Este fenómeno apoya la idea de que los neologismos actúan como vehículos de significados compartidos, reforzando la cohesión del grupo y estableciendo un sentido de comunidad, tal como lo sugiere la teoría del interaccionismo simbólico.

El uso de neologismos en contextos offline también tiene un impacto notable en las interacciones sociales de los jugadores. Los participantes en los grupos focales mencionaron que el empleo de estos términos puede crear barreras de comprensión con personas ajenas a la

cultura gamer. Sin embargo, también fortalece los vínculos entre aquellos que comparten esta jerga. Esto subraya la dimensión simbólica del lenguaje, donde el significado se construye a través de la interacción social y el contexto compartido. La capacidad de estos neologismos para servir como señales de identidad y pertenencia resalta su importancia en la vida social de los jugadores, tanto dentro como fuera del juego.

Finalmente, los neologismos en Valorant han demostrado ser símbolos potentes de identidad de los jugadores. Al utilizar estos términos, los videojugadores reafirman su pertenencia a la comunidad gamer y se diferencian de los no jugadores. Este uso diferencial del lenguaje, dependiendo del contexto social, modula la comunicación para incluir o excluir a otros interlocutores según su familiaridad con el léxico específico del juego. Este fenómeno refleja claramente la teoría de la comunicación como ritual, donde el lenguaje y los símbolos compartidos son esenciales para mantener la cohesión y la identidad del grupo.

Los resultados de esta investigación muestran que los neologismos en Valorant no solo facilitan la comunicación técnica dentro del juego, sino que también configuran una cultura gamer distintiva y afectan las interacciones sociales de los jugadores en contextos offline. Cumpliendo con los objetivos específicos, se ha identificado y analizado cómo estos neologismos representan la identidad gamer y configuran la cultura gamer, y se ha determinado su impacto en las interacciones sociales offline. Esta investigación destaca la importancia del lenguaje como herramienta para la construcción y mantenimiento de identidades comunitarias en el contexto de los videojuegos, y subraya el papel de la comunicación como ritual en la formación de estas identidades.

El humor, por ejemplo, es un componente esencial y evidente de la comunicación entre jugadores. Los memes, las bromas internas y las referencias a la cultura popular del juego crean un ambiente lúdico y distendido. La creatividad también es un sello distintivo del lenguaje de los videojuegos; los jugadores continuamente inventan nuevas palabras, expresiones y memes para adaptarse a las necesidades del juego y a las dinámicas cambiantes de la comunidad. Los

jugadores se apropian del lenguaje popular, los memes y la cultura online, reinterpretándolos y adaptándolos al contexto del videojuego. Esto crea un lenguaje único y creativo que refleja la identidad de la comunidad de jugadores.

Los neologismos en este videojuego son más que simples palabras. Son herramientas de comunicación que facilitan la coordinación durante el juego, refuerzan la identidad colectiva y construyen una cultura compartida dentro de la comunidad *gamer*. Estos términos actúan como rituales lingüísticos que permiten a los jugadores conectarse entre sí, compartir experiencias y fortalecer los lazos sociales, incluso en contextos offline.

Referencias

- Deharbe, D., & Nadine, M. (2020). *Gamer speak: a case study of gaming terminology in Spain*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Galina, V., Solorio Rodríguez, D., Flores Salgado, L., Pérez Chiquito, R., & Yáñez Ducoing, R. (2022). Neologismos léxicos de videojuegos. *XXVII Verano De la Ciencia*, 10.
- Murray, J. H. (19 de 11 de 2009). *Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture*. Obtenido de Taylor and Francis online:
https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15405710pc0403_3
- Peralta, R. R. (2014). Dinámicas de identidad y representación en la cultura gamerecuatoriana. *Revista Sampieri, H. (1994). Metodología de la investigación*. Mc Graw.
- Alejandro Ulloa Sanmiguel. (2020). *Nuevas tecnologías, cibercultura y cultura escrita: entre la educación y la comunicación*. 1, 1.
https://www.javeriana.edu.co/unesco/humanidadesDigitales/ponencias/IV_67.html
- Brendon Ridge. (2023, diciembre 22). *El Lenguaje de los Gamers: Un Análisis Detallado*. Brown, S., Kozinets, R. V., & Sherry, J. F. (2003). Teaching Old Brands New Tricks: Retro Branding and the Revival of Brand Meaning. *Journal of Marketing*, 67(3), 19–33.
<https://doi.org/10.1509/jmkg.67.3.19.18657>
- Carmen Ricoy Lorenzo. (2006). Contribución sobre los paradigmas de

investigación. *Revista do Centro de Educação*, 31(1), 11–22.

Casas-Romeo, A., Gázquez-Abad, J. C., Forgas-Coll, S., & Huertas-García, R. (2014). La netnografía como herramienta de investigación en contextos on-line: una aplicación al análisis de la imagen de los servicios públicos de transporte. *Innovar*, 24(52), 89–101. <https://doi.org/10.15446/innovar.v24n52.42525>

Cynthia Patricia Villagómez Oviedo. (2014). El concepto de la industria cultural de Theodor Adorno. *Interior Gráfico*, 1.

David Crystal. (2015). *La revolución del lenguaje* (Alianza Editorial, Ed.; Traducción, Vol. 266). Alianza Editorial.

Edward Catranova. (2006). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. University of Chicago Press.

Eugenia Arrés López. (2016, mayo 6). *Videojuegos: el futuro de un lenguaje propio*.

Fernando Quiñones Bonilla. (2005). DE LA CULTURA A LA CIBERCULTURA. *Hallazgos*, 4, 7–10. Franco Brutti. (2023, agosto 29). *Twitch: Descubre ahora qué es y cómo funciona*.

Galina Vólkhina, Diego Solorio Rodríguez, Luis Mauricio Flores Salgado, Roberto Lael Pérez Chiquito, & Ricardo Yáñez Ducoing. (2022). Neologismos léxicos de videojuegos. *JÓVENES EN LA CIENCIA*, 16, 1–10. <https://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/view/3736>

James W Carey. (2008). *Communication as Culture, Revised Edition* (Stuart

Adam, Ed.; Second).

Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203928912>

Jose Huerta. (1997). *LOS GRUPOS FOCALES*. Universidad de Puerto Rico.

Luis Morales Ariza. (2015). *La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea*.

Modesto Sánchez Silva. (2005). La metodología en la investigación cualitativa. *Mundo Siglo XXI*, 1, 115–118.

Práxedes Aristizábal Granada. (2014). EL UNIVERSO DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN EL VIDEOJUEGO. *Revista e-ikon*, 1(1), 58.

Puente, H., & Sequeiros, C. (2019). Goffman y los videojuegos: Una aproximación sociológica desde la perspectiva dramática a los dispositivos videolúdicos. *Revista Española de Sociología*, 28(2), 289–304.

<https://doi.org/10.22325/fes/res.2018.74>

Ruiz-Estramil, I. B. (2019). Identidad Gamer. Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea. D. Muriel. Barcelona: Anaitgames, 2018. *Revista Española de Sociología*, 28(3), 577–579.

<https://doi.org/10.22325/fes/res.2019.23>

Stein, G. (2018). Manuel CASTELLS (2001), La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad, Plaza y Janés, Barcelona. *Revista Empresa y Humanismo*, 521–526. <https://doi.org/10.15581/015.5.34572>

latinoamericana de comunicación, 75.