

**ESTUDIO LEXICOGRÁFICO DE LA TRIBU URBANA GAMERS DE LA CIUDAD
DE MONTERÍA**

**WENDIS YANETH RUIZ LAGARES
YESELIS YADITH MACEA RUIZ
AUTORES**

**UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN LITERATURA Y LENGUA CASTELLANA
MONTERÍA – CÓRDOBA
2020**

**ESTUDIO LEXICOGRÁFICO DE LA TRIBU URBANA GAMERS DE LA CIUDAD DE
MONTERÍA**

**WENDIS YANETH RUIZ LAGARES
YESELIS YADITH MACEA RUIZ
AUTORES**

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIATURA EN
LITERATURA Y LENGUA CASTELLANA**

**ERNESTO LLERENA GARCÍA
DOCTOR EN LINGÜÍSTICA
ASESOR**

**UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN LITERATURA Y LENGUA CASTELLANA
MONTERÍA – CÓRDOBA
2020**

Agradecimientos

Queremos agradecer primeramente a Dios porque nos ha dado la oportunidad de realizar este trabajo, además nos ha guiado y acompañado en todo este proceso.

A nuestro asesor, el profesor Ernesto Llerena, por compartir sus conocimientos y experiencias con nosotras, además de apoyarnos y dedicarnos el tiempo suficiente para cumplir con nuestro propósito.

A nuestros compañeros de curso María Palomo y Luis Burgos, la primera, por habernos dado la iniciativa de realizar este trabajo de investigación, el segundo, por su colaboración en los momentos que más lo necesitamos.

A cada una de esas personas que nos regalaron parte de su tiempo para compartir sus experiencias e ideas, sin ellas no habría sido posible darle sentido a nuestra investigación.

Dedicatoria

Primeramente, quiero dedicarle este trabajo a Dios, por darme sabiduría y ser nuestra fortaleza cada momento.

A mi familia, por estar siempre presente y apoyarme a lo largo de toda mi carrera universitaria.

A mi mejor amigo y pareja, Pedro Causil Mercado, por ser parte de mi vida y enseñarme que rendirse no es una opción y que siempre puedo dar lo mejor de mí.

A mi mejor amiga y compañera, Wendis Ruiz Lagares, por emprender este viaje conmigo, entenderme y aguantarme durante este tiempo.

Esto les pertenece, muchas gracias.

Yeselis Yadith Macea Ruiz

Dedicatoria

Quiero dedicarle esto primeramente a Dios, por él todas las cosas son posibles, es mi guiador en todos mis pasos y me ha permitido obtener muchos logros en mi vida. Es mi fortaleza.

A mi compañero de viaje Fernando Mazola, él siempre estuvo a mi lado para apoyarme en todo este proceso, me extendió la mano en los momentos que más lo necesitaba.

A mi mejor amiga Yeselis Macea, por permitirme ser su compañera durante todo este proceso académico y además por haberme brindado una buena amistad que perduró y perdurará por varios años.

A mi familia, porque desde un principio me apoyaron para que emprendiera este camino, el cual, ha sido una de las mejores decisiones.

A mis compañeros de curso que estuvieron presentes para ayudarnos mutuamente en todo este proceso de formación académica.

Wendis Yaneth Ruiz Lagares

TABLA DE CONTENIDO

	Pg.
Resumen	14
1. INTRODUCCIÓN.....	15
2. JUSTIFICACIÓN.....	17
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	19
4. OBJETIVOS.....	21
4.1. Objetivo general:	21
4.2. Objetivos específicos:.....	21
5. ANTECEDENTES	22
5.1 Nacionales	22
5.2. Internacionales.....	23
6. MARCO TEÓRICO	27
7. DISEÑO METODOLÓGICO	32
7.1. Metodología	32
7.2. Diseño.....	33
7.3. Técnicas de Recolección de datos	33
7.4. Instrumentos	34
7.5. Población.....	35
7.6. Criterios de Calidad.....	36
7.7. Aspectos éticos y émicos.....	36
7.8. Descripción de los lugares de investigación.....	37
7.9. Cultura gamers	42
7.9.1. Relaciones personales e interpersonales.....	42
7.9.2. Lugar de encuentro.	43
7.9.3. Música preferida	44
7.9.4. Vestimenta.	45
7.9.5 Desarrollo de habilidades.....	46
7.9.6 Qué significa ser gamers?	47
8. LOS GAMER Y SU INCLUSIÓN DENTRO DE LAS TRIBUS URBANAS DE LA CIUDAD DE MONTERÍA.....	49

9.	RESULTADOS.....	52
10.	TABLA DE ANÁLISIS	66
11.	ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....	77
11.1.	Análisis cualitativo.....	83
11.1.1.	<i>Análisis de la primera entrevista realizada a la población no gamers.....</i>	<i>84</i>
11.1.2.	<i>Análisis de la segunda entrevista realizada a la población gamers.....</i>	<i>86</i>
12.	CONCLUSIONES.....	89
13.	BIBLIOGRAFÍA.....	93
14.	Anexos.....	97

TABLA DE ILUSTRACIONES

	Pg.
Ilustración 1. Diario de campo	35
Ilustración 2. Mapa de Montería	38
Ilustración 3. Barrio La Granja.....	38
Ilustración 5. Barrio lLa Ribera.....	39
Ilustración 4. Barrio El Dorado	39
Ilustración 6. Barrio La Floresta.....	40
Ilustración 7. Barrio P5.....	40
Ilustración 8. Barrio Monte Verde.....	41
Ilustración 9. Universidad de Córdoba.....	41
Ilustración 10. <i>Gamers</i>	44
Ilustración 11. Vestimenta <i>gamers</i>	46
Ilustración 12. Foto para aclarar el termino <i>baneo</i>	53
Ilustración 13. Foto para aclarar el término <i>campear</i>	54
Ilustración 14. Foto para aclarar el término <i>discord</i>	56
Ilustración 15. Foto para aclarar el término <i>flamear</i>	57
Ilustración 16. Área de juego.....	59
Ilustración 17. Foto para aclarar el término <i>soporte</i>	62
Ilustración 18. Foto para aclarar el término <i>spawn trap</i>	62
Ilustración 19. Foto para aclarar el término <i>tanque</i>	63
Ilustración 20. Foto para aclarar el término <i>UAV</i>	64

Ilustración 21. Foto para aclarar el término <i>waver</i>	65
Ilustración 22. Entrada al blog diccionario gamers	91
Ilustración 23. Terminología gamers.....	92

INDICE DE TABLA

	Pg.
Tabla 1. Análisis de términos	67
Tabla 2. Tabla de frecuencia. Términos que sufren cambios	78
Tabla 3. Tabla de frecuencia. Términos dependientes	79
Tabla 4. Tabla de frecuencia. Origen de los términos	80
Tabla 5. Tabla de frecuencia. Motivación semántica y locución nominal	81

INDICE DE GRÁFICAS

	Pg.
Gráfica 1. Términos que sufren cambios.....	78
Gráfica 2. Términos dependientes	79
Gráfica 3. Origen de los términos.....	80
Gráfica 4. Motivación semántica y locución nominal.....	82

Lista de anexos

pg.

Anexo A. Gamer 1	97
Anexo B. Gamer 2	98
Anexo C. Gamer 3	98
Anexo D. Gamer 4.....	98
Anexo E. Gamer 5	98
Anexo F. Gamer 6	98
Anexo G. Gamer 7.....	98
Anexo H. Gamer 8.....	98
Anexo I. Gamer 9	98
Anexo J. Gamer 10.....	98
Anexo K. Videojuego Paladins	98
Anexo L. Videojuego go Realm Royale.....	98
Anexo M. Videojuego League of Legends.....	98
Anexo N. Videojuego Overwatch	98
Anexo O. Videojuego ego Dark Souls	98
Anexo P. Videojuego Halo.....	98
Anexo Q. No gamer 1.....	98
Anexo R. No gamer 2.....	98
Anexo S. No gamers 3.....	98

Resumen

El presente estudio de la tribu urbana *gamers* pretende, en primer lugar, caracterizar los aspectos etnográficos más relevantes de esta tribu. En segundo lugar, dar a conocer los diversos términos que utilizan para comunicarse al momento de jugar videojuegos. Asimismo, se da a conocer cómo esta tribu es vista por la sociedad y el autoconcepto que tienen de sí mismos.

A partir de la información recolectada, se elaboró un diccionario virtual que cuenta con una muestra de 90 palabras representativas de esta tribu urbana las cuales, en su mayoría, son provenientes del inglés. Para esta investigación se utilizó una metodología de corte cualitativo y cuantitativo, que a partir de datos descriptivos, recolección, procesamiento y análisis de datos numéricos, permitió analizar cada término.

Palabras clave: gamers, tribus urbanas, multijugador, PCeros, videojuegos, video jugadores.

1. INTRODUCCIÓN

En este siglo XXI aún existen personas incapaces de aceptar los grandes cambios que ha traído para la sociedad los grandes avances tecnológicos, se han creado computadores muy avanzados y cada año, gracias a las nuevas tecnologías y a la inteligencia artificial, nuestro día se ve permeado por el uso de estas tecnologías. El uso de dispositivos electrónicos y todos aquellos juegos que han generado empresas como Nintendo, XBOX etc. Han desarrollado una cultura del juego para millones de jóvenes y adultos del mundo.

En este trabajo investigativo se estará hablando de una tribu urbana, muy particular, llamada los *gamers*, los cuales emplean la mayor parte de su tiempo libre a los videojuegos, estos, corresponden a un popular sistema de entretenimiento digital. Los *gamers* forman parte de un gran fenómeno cultural que ha gozado de aceptación en las diferentes culturas, aunque, en la sociedad aún existen personas, que consideran a los miembros de esta tribu urbana como jóvenes aislados que gastan su mayor parte del tiempo en los videojuegos.

Para esto, habrá un capítulo dedicado a la exclusión que sufren estas tribus urbanas por parte de algunas instituciones e incluso la sociedad misma, asimismo, se demostrará que hay planteles educativos que no encuentran ningún tipo de problema en cuanto a la socialización o mezcla de estas tribus con los estudiantes.

Los *Gamers* están divididos en subtipos, entre los cuales están: los *Computeros o PCeros*, *Consoleros*, *Arcaderos*, *Casual Gamer* y *Gamer Master*. El trabajo investigativo se realizó con los *Computeros o PCeros*, los cuales se especializan en los videojuegos de computadores. Los *Gamers* pueden pasar más de cuatro horas diarias jugando en línea, algunas veces requieren la participación de dos o más personas de manera simultánea, estos son los llamados *multijugador*. Esta modalidad permite que los participantes puedan interactuar, aun siendo de distintas nacionalidades, permitiendo así, el surgimiento de un nuevo lenguaje.

Estas comunidades virtuales ayudan a fortalecer los lazos entre los usuarios y también tienen la finalidad de compartir experiencias exitosas, competir unos con otros, intercambiar trucos, dar

solución a problemas técnicos, entre otros; entonces, a partir de esta interacción se da la creación de términos que son empleados entre ellos mismos para comunicarse al momento de jugar *online*.

Por tal razón, en esta investigación se creó un diccionario virtual, con la finalidad de responder a la pregunta *¿Cuáles son los términos que usan los gamers para comunicarse dentro de su comunidad?* con el propósito de familiarizarnos y dar a conocer esos términos que utilizan los *Gamers* para comunicarse dentro y fuera de su vida de fantasía. A partir de esto, tomamos como campo disciplinar la Lexicografía, ya que esta se encarga, precisamente, de la elaboración de diccionarios y glosarios.

Asimismo, se realizó un análisis a cada uno de estos términos para así conocer su surgimiento y los cambios que han tenido en su proceso de adaptación por parte de los jugadores, para esto, se utilizaron diversas ramas de la lingüística tales como: fonética, semántica, morfosintaxis; con la finalidad de detallar con más precisión cada uno de estos cambios.

Del mismo modo, a partir de la etnografía y el método etnográfico se mostró la cultura de la tribu urbana de los gamers; esto se logró a través de un estudio etnográfico realizado a los mismos, en la cual fueron empleadas diversas herramientas como la observación, diario de campo, entrevistas y grabaciones para realizar el respectivo análisis.

2. JUSTIFICACIÓN

Mediante la realización de esta investigación se pretende dar a conocer cómo el uso de las tecnologías, especialmente los videojuegos, pueden generar nuevos términos y enriquecimiento del vocabulario en los jóvenes de 18 a 24 años.

El poder realizar un trabajo investigativo, que tenga como resultado un producto, el cual es un diccionario virtual, con los términos utilizados por los *gamers*, permite conocer más acerca de esta tribu urbana, y las nuevas formas de comunicación e interacción en relación a los videojuegos y sus usuarios, esto logrará abrir nuevas vías de investigación. El principal interés por investigar los términos usados por los videojugadores surge del poco conocimiento que se tiene en cuanto al empleo de estos términos.

Desde un punto de vista lexicográfico, parece importante reconocer y determinar los términos que toman fuerza dentro de esta comunidad *gamers*. Los videojugadores están cada vez más presentes y capturan el interés de la sociedad, ya que no es como antes que se catalogaba como “bicho raro” a aquel joven que se apartaba a jugar solo en su cuarto. Los videojuegos han permitido que los adolescentes y adultos jóvenes puedan tener tiempo para compartir. Al realizar esta investigación se evidenció que estas personas se identificaron y se sintieron parte de un grupo.

Considerando lo anterior, es importante investigar cómo esta comunidad puede aportar a la construcción y formación de nuevos léxicos. Además, los videojuegos pueden ser utilizados de manera lúdica a la hora de enseñar dentro y fuera de las aulas de clases, un ejemplo de esto son los videojuegos *Cubo 6* (ver en <http://youtube.be/y4V9bSwfHXc>) y “*videojuego para ayudar a niños con dislexia*” (ver en https://youtube.be/lsDb3_pGF_k) este los ayuda a mejorar la lectura entrenando el ritmo y la atención visual. De este modo, se pueden apreciar sus ventajas como herramienta educativa.

También se debe resaltar que no existen trabajos de investigación en Córdoba, que vinculen específicamente a los gamers en cuanto a un estudio lexicográfico. Algunos antecedentes de trabajos investigativos elaborados con los *gamers*, están mayormente relacionados a otros factores. Por esto, la presente es una propuesta novedosa, ya que entrega un valor adicional a la lexicografía y a la lingüística en general, en cuanto tomamos conciencia de una nueva creación de términos que pueden llegar a influir en la interacción comunicativa social.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Un factor influyente en cuanto a las formas del comportamiento del ser humano son los avances tecnológicos y los procesos de globalización. La facilidad con la cual se accede a internet permite que esta sea vista como un fenómeno socializador donde se permite interactuar sin barreras, logrando así encuentros entre grupos de personas de diferentes ciudades y países, lo cual posibilita nuevos modos de interacción como las llamadas comunidades virtuales y nuevos estilos de vida (Balardini, 2000).

Por tal razón, existen diversas comunidades, como la de los *gamers*, las cuales han logrado expandirse alrededor del mundo. Son vistos como un fenómeno posibilitador de la comunicación, donde el flujo de información es muy ágil lo que permite potenciar y compartir saberes, fortaleciendo los lazos entre los usuarios. (Hau & Fernández, 2012).

Con el paso del tiempo los *gamers* han adaptado cierto tipo de lenguaje para acciones que deben realizar dentro de sus juegos, pero este lenguaje, por su constante movimiento ha llegado, en algunos casos, a formar parte de la vida diaria de sus jugadores.

La influencia de los videojuegos, el internet y las redes sociales han cambiado la manera en que los jóvenes se comunican, como si se tratara de un nuevo lenguaje imposible de entender por quienes no frecuentan estos medios de comunicación. Brayan Ortega, un joven el cual hace parte de nuestro trabajo de investigación y aficionado a los juegos en línea, explicó que esta forma de comunicarse surge a raíz del contacto con “multijugadores” extranjeros, por lo cual se crean contracciones de palabras en inglés combinadas con el español.

Según Kvaem, Traen & Stulhofer (2004) “la cultura y el contexto impactan en cómo las personas consumen un producto derivado de la tecnología” (p.), por esto, los jóvenes coincidieron en que conforme avanzan las generaciones, el lenguaje se modifica, e influyen factores propios del contexto en el que se desarrollan, en el grado y la forma en que se dan estos cambios, pero todo es parte de una cultura que constantemente se transforma; por esta razón

hemos planteado el siguiente interrogante *¿Cuáles son los términos que usan los gamers para comunicarse dentro de su comunidad?*

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo general:

Elaborar un diccionario virtual que permita conocer los términos más usados por los gamers a partir de un estudio lexicográfico y etnográfico realizado a la tribu urbana gamers de la ciudad de Montería.

4.2. Objetivos específicos:

- Realizar un estudio etnográfico de la tribu urbana *gamers* de la ciudad de Montería.
- Determinar el vocabulario que utilizan los *gamers* de la ciudad de Montería.
- Analizar los diferentes términos empleados por los *gamers* de la ciudad de Montería.
- Realizar un glosario con los términos usados por los *gamers* de la ciudad de Montería.
- Crear un blog y un vídeo donde se evidencie la cultura y términos empleados por los *gamers* de la ciudad de Montería.

5. ANTECEDENTES

La propuesta de realizar un diccionario con la terminología utilizada por los gamers por medio de un estudio etnográfico es novedosa, puesto que en la región de Córdoba aún no existen trabajos de investigación que hablen de esta cultura; sin embargo, en otras regiones del país se pudo encontrar investigaciones, sobre estudios psicológicos y sociales a los miembros de esta tribu, esto, para determinar sus comportamientos o las consecuencias que este videojuego puede traer para ellos. Los trabajos de investigación presentados a continuación, tanto nacional como internacional, dan a conocer las características etnográficas de comunicación más relevantes de esta tribu, la forma de comunicación que hay entre ellos y el efecto que puede causar esta dentro de la sociedad. Por tal razón, se decidió escoger aquellos, incluyendo artículos, que tienen relación con la tribu gamers.

Dentro de los trabajos de grados del Departamento de Español y Literatura de la Universidad de Córdoba, se encuentra el trabajo de Durango (2012) el cual, a partir del proyecto *Jergas de la ciudad de Montería*, del grupo de investigación LEXICON, busca crear un mapa sociolingüístico interactivo de la ciudad de Montería, para identificar el léxico y expresiones lexicales manifestadas en las jergas de los grupos sociales representativos de esta ciudad, tales como los mototaxistas, los comerciantes, los estudiantes, etc. La importancia que tiene esta investigación es la de permitir a través de la lengua, una mayor comprensión de los fenómenos sociales que día a día van creando desigualdad, por lo cual se hace necesario realizar este tipo de trabajo que permita una forma pedagógica de orientar y dar a conocer el léxico (jergas) de los grupos sociales de Montería de una forma interactiva.

5.1 Nacionales

En primer lugar, tenemos un informe realizado por una agencia de Argentina llamada Concept Media (2013) titulado *gamers: todos somos jugadores*, el cual muestra que en Argentina la cultura gamers tiene adeptos principalmente en el género masculino (60%), y tanto adolescentes como adultos jóvenes han adoptado los videojuegos a su vida cotidiana: la mayor

penetración y afinidad se da en los adolescentes de 12 a 17 años, aunque también se destacan los rangos de 18 a 24 y 25 a 34.

Según esta investigación, en los medios locales los gamers están ganándose su propio espacio poco a poco. Los juegos forman una parte importante de la agenda de esos espacios. Pero las expresiones de esta cultura en los medios no se limitan a pequeñas columnas, hoy existen distintos programas, tanto en radio como en televisión, que retratan este mundo en mayor o menor medida. Hoy los *gamers* forman parte de la cultura de los medios.

En segundo lugar, presentamos un artículo titulado *Comunidades virtuales de video jugadores: Comportamiento emocional y social en poupée girl* realizado por Del Moral (2015). El presente estudio analiza la comunidad de video jugadores de Poupée Girl, el cual es un videojuego japonés online, centrado en vestir a una muñeca virtual y conseguirle todos los accesorios y ropa posibles, donde a modo de alter ego, los jugadores la cuidan, visten y peinan como si de ellos mismos se tratara. El juego incluye un buzón de mensajería, que funciona del mismo modo que cualquier servicio de correo electrónico.

El objetivo principal de este estudio es desentrañar las claves por las que los usuarios deciden emplear su tiempo en este tipo de comunidades. La creación de comunidades virtuales con finalidades muy diversas puede considerarse una oportunidad para potenciar la interacción y comunicación entre los miembros que las integran.

5.2. Internacionales

En primer lugar, está el trabajo de Hernández (2015) de la Facultad de Comunicación titulado: *la influencia de los videojuegos en el proceso de adopción tecnológica: un estudio empírico en la región de Murcia*. El objetivo de esta investigación es demostrar que las personas que juegan los videojuegos son dinamizadoras del proceso de adopción tecnológica del sistema social al que pertenecen. La conclusión general es que los video jugadores son más innovadores y actúan

como líderes de opinión dentro del entorno en el que se encuentran, ofreciendo información de forma interpersonal sobre nuevas tecnologías al resto de individuos, por lo que pueden ser considerados dinamizadores de las mismas en este ámbito.

En segundo lugar, se encuentra *pedagogía social: revista interuniversitaria*, la cual tiene un artículo titulado: *Características de video jugadores online y el e-sport: El caso de Call of duty* realizado por Marcano (2012). El objetivo general es conocer las características sociológicas de los video jugadores de videojuegos online y sus hábitos de juego. En esta investigación se implementó un estudio exploratorio de campo no experimental mediante investigación por encuesta online (e-research).

El perfil general de los que participaron en la investigación son hombres, estudiantes, menores de 21 años, procedentes de España, que juegan menos de 11 horas a la semana, pertenecen a clanes y participan en ligas y torneos. Finalmente, se propone focalizar la atención investigativa en estas comunidades virtuales como posibles ámbitos de formación no formal autogestionadas. Desde la perspectiva de la pedagogía social esto se erige como otro campo de acción.

En tercer lugar tenemos a Ortiz & Uribe (2015) con el trabajo titulado: *Acercamiento a la experiencia de ser gamer: percepción del auto concepto en video jugadores*. Esta investigación tiene como objetivo general Conocer el autoconcepto que tienen los jóvenes video jugadores, de 18 a 24 años de la Región del Bío Bío. Los autores plantearon cómo el uso continuo de los videojuegos podría aportar al proceso de formación del autoconcepto, ya que éstos han formado, de manera activa, parte de la vida de algunos/as jóvenes.

En cuanto a los resultados de esta investigación, es posible dar cuenta de elementos que permiten evidenciar las múltiples influencias del videojuego en el proceso de formación del autoconcepto y la imagen que los jugadores tienen actualmente de sí mismos, imagen que se ha formado a partir de diversos factores, entre los que está la afición a los videojuegos.

En cuarto lugar, está un artículo titulado *vídeo juegos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática*. Realizado por Lancheros, Amaya & Baquero (2014). El presente estudio tiene como objetivo realizar un análisis sistemático de investigaciones acerca de la posible adicción de los videojuegos en niños y adolescentes. La posibilidad de la presencia parental permitiría experimentar una nueva manera de vivir la virtualidad combinada con los espacios físicos, de modo que se pudiese orientar a los hijos en el desarrollo de habilidades sociales que los alejen de la problemática establecidas por los videojuegos.

En quinto lugar está un artículo titulado *Los adolescentes y los videojuegos* por León & López (2003). La aparición de los videojuegos como forma de entretenimiento de niños y adolescentes ha suscitado una gran polémica y preocupación acerca de las posibles consecuencias negativas que pudieran tener sobre el desarrollo y la conducta. En este trabajo se seleccionaron 207 adolescentes entre 10 y 17 años pertenecientes a distintos centros escolares de Primaria y Secundaria de Huelva país. Los resultados indican que el grado de implantación de esta actividad es bastante elevado. La mayoría de videojugadores son chicos, quienes dedican más del doble de tiempo que las chicas. Por otra parte, el estudio afirma que video jugadores y no video jugadores no difieren significativamente ni en cuanto al rendimiento académico ni en la estructura básica de personalidad.

En sexto lugar, está el trabajo de investigación titulado *familias y gamers: construcción de significados desde una propuesta narrativa* por Baquero, García & Riveros (2011). Este estudio se hizo con el fin de comprender cómo se configura narrativamente la relación dentro del sistema familiar de dos jugadores de videojuegos online de 21 años. Se comprende el estudio como una investigación/intervención; de manera que como técnica para convocar las voces de los actores se plantea los escenarios conversacionales reflexivos, como una estrategia que busca evocar las historias significativas relacionadas con el fenómeno de estudio. Además, comprende que las dinámicas familiares se encuentran permeadas por la cultura de los videojuegos, reconociendo que el sistema familiar y los fenómenos sociales se encuentran en continua transformación.

Los antecedentes de investigación encontrados con relación a la tribu urbana de los gamers, van encaminados en conocer las características sociológicas de los video jugadores; por qué

deciden emplear su tiempo en este tipo de comunidades; la posible adicción de los juegos en niños y adolescentes; las consecuencias negativas que pudieran tener sobre el desarrollo y la conducta; el tipo de comportamiento que estos tienen en la sociedad, el ámbito académico, las familias y cómo estos se han adoptado a la vida cotidiana siendo considerados personas innovadoras que son capaces de informar a los individuos sobre las nuevas tecnologías.

Ahora bien, ninguno de estos ha aportado un estudio lexicográfico que tenga como finalidad elaborar un diccionario virtual de los términos empleados por los *gamers* al momento de jugar, de igual forma, tampoco se ha realizado un estudio etnográfico que permita conocer su cultura, lo que hace que este trabajo sea innovador.

6. MARCO TEÓRICO

Por medio del lenguaje se tiene la oportunidad de interpretar el mundo, transformarlo, desarrollar el conocimiento, establecer acuerdos para poder convivir con los miembros de una comunidad, y lo más importante, expresar ideas y sentimientos. El lenguaje es el instrumento básico de la interacción humana. Saussure (como se cita en Romero, 2014) “Es una capacidad humana universal para expresar sentimientos a través de los signos. Es un sistema de comunicación más especializado que los de otras especies animales”.

Existen muchas sociedades que tienen su forma particular de utilizar el lenguaje y es desde ahí que parten las comunidades de habla. Según Fernández (2010) “la comunidad de habla es un grupo de hablantes que comparten al menos una variedad lingüística, unas reglas de uso, una interpretación de ese uso, unas actitudes y una misma valoración de las formas lingüísticas” (p.231).

Teniendo en cuenta lo anterior, existe una comunidad llamada *Gamers*. *El Gamer* es un video jugador que tiene gran pasión e interés por jugar y saber acerca de videojuegos y su principal interés, además de disfrutar el videojuego, es terminarlo con altos récords y aprovechar completamente el mismo; diferenciándose así, del denominado *video jugador casual*, que solo juega por jugar o para pasar un momento de diversión sin grandes metas, en algunos casos para tratar de terminar el juego. Asimismo, los *Gamers* emplean términos los cuales son utilizados al momento de jugar, esto se debe a que los videojuegos tienen una modalidad llamada *multijugador*, por lo que Bernabé & Revuelta (2012) afirman que:

“Un videojuego multijugador es todo aquel que tiene alguna modalidad de juego que permite que dos o más jugadores puedan interactuar durante la partida al mismo tiempo. Esto puede ser tanto de manera presencial utilizando ambos la misma consola, mediante cables o partidas locales inalámbricas con varias consolas, o a través de Internet” (p.).

También, tienen una aplicación llamada *discord*, la cual les permite comunicarse con miembros de su cultura, ya sean del mismo establecimiento o fuera del país. Por medio de esta interacción que se da a través del juego, surgen diversos términos, la mayoría provenientes del

inglés, que al momento de ser adaptados a su lenguaje tienen alteraciones, por lo tanto, para realizar el análisis de los diversos términos empleados por los *gamers* al momento de jugar, se tuvieron en cuenta diversas ramas de la lingüística. Teniendo en cuenta que la lingüística según Coseriu (1983) se define como:

“Es la ciencia que estudia desde todos los puntos de vista posibles el lenguaje humano articulado, en general y en las formas específicas en que se realiza, es decir, en los actos lingüísticos y en los sistemas de isoglosas que, tradicionalmente o por convención, se llaman lenguas”. (p.8)

De este modo, se emplearon diversas ramas de la lingüística para el análisis de los términos, una de ellas es la fonética, la cual estudia desde diversos puntos de vista, los sonidos del habla en general (fonos) de cualquier lengua, en su carácter físico. McGraw-Hill (2013) afirma que. “La tarea fundamental de la fonética, como ciencia de los sonidos en el habla, es describir lo más exactamente posible los sonidos correspondientes a una lengua (las varias realizaciones acústicas de sus fonemas) en sus múltiples combinaciones”.

Debido a que los diversos términos empleados por los *gamers* son provenientes del inglés y la mayoría son adaptados a su forma de comunicarse, se utilizó esta rama de la lingüística para realizar el debido análisis del cómo son realizados los diversos sonidos empleados por los *gamers* al momento de tener una interacción comunicativa con los miembros de su misma tribu. Para llevar a cabo este proceso, se utilizó el AFI (Alfabeto Fonético Internacional) para realizar las transcripciones pertinentes a los diversos términos empleados por los *gamers* y detallar con más precisión los cambios ocurridos al interior de la palabra.

Por otro lado, en la terminología empleada por los *gamers*, se evidenciaron diversos fenómenos o cambios, estos son:

- Algunos términos tienen una variedad de significado dependiendo de la situación en la cual los emplean.
- Asimismo, cada uno de ellos tiene un significado que no es siempre exactamente igual en todos los casos.

- Algunos términos sufren alteraciones no solo en su forma externa, sino también en su significado.

Para analizar todos estos cambios, se utilizó la semántica (rama de la lingüística) que permitió realizar un análisis más detallado. “La semántica es la disciplina que se ocupa del significado de los signos lingüísticos: palabras, oraciones y textos” (McGraw-Hill, 2013, p.2). Para llevar a cabo el estudio del significado, se deben tener en cuenta dos aspectos muy importantes: el contexto lingüístico y el extralingüístico. El contexto lingüístico de una palabra, oración o texto, lo constituyen las demás palabras que lo rodean, ejemplo: cuando existe polisemia en algunos términos, ésta queda aclarada en una oración, así, la palabra *sal*, la cual es polisémica, queda aclarada en la oración *pásame la sal para la carne*.

De esta manera, “El contexto extralingüístico es la situación en la que se pronuncia una palabra” (McGraw-Hill, 2013, p.2). Por ejemplo: si yo grito *se te cayó el gato* en un taller de mecánica, no es lo mismo si lo digo en una tienda de mascotas.

Ahora bien, “El significado de las palabras está formado por un conjunto de semas o rasgos significativos mínimos, pero, para los hablantes de una lengua, no todos los semas son compartidos de la misma manera, es decir, el significado de una palabra no es siempre exactamente igual en todos los casos”. (McGraw-Hill, 2013, p.2). Por ejemplo:

Si preguntamos a varias personas por el significado de una palabra común como *finca*, observaríamos que el significado se compone de dos partes:

- a. Un componente común a todos: un inmueble, que puede ser una propiedad urbana o rural.
- b. Un componente variable: un lugar para ir de paseo con la familia o un lugar de muchas hectáreas. Puede variar su significado según la persona o la profesión que ocupa.

El significado de una palabra está formado por:

Denotación: es la parte objetiva del significado, por lo tanto, es común a todos los hablantes; también, constituye un significado primario que no puede cambiar según el contexto.

Connotación: es la parte subjetiva del significado, esta, depende de las circunstancias del hablante; a diferencia de la denotación, es cualquier significado secundario que se asocia a un término. Asimismo, las connotaciones pueden clasificarse en dos grupos:

Connotaciones compartidas o colectivas: son aquellas que son comunes a un grupo de hablantes. “Existen connotaciones compartidas por los que tienen una misma cultura, un determinado trabajo o por los que habitan en la misma zona” (McGraw-Hill, 2013, p.5).

Connotaciones individuales: se refiere a los significados secundarios que una persona asocia a cierta palabra teniendo en cuenta su experiencia.

En cuanto a los cambios semánticos, las palabras no solo tienen alteraciones en su forma externa, estas también pueden cambiar en su significado. Una de las causas más frecuentes de estos cambios, son las causas psicológicas, que son las asociaciones de ideas de los hablantes, aunque existan diversos procesos psicológicos que pueden producir cambios semánticos, el más relevante es la metáfora. En esta “puede ocurrir que un objeto reciba el nombre de otro porque el hablante advierte una relación de semejanza entre ambos. Por ejemplo, cuando el paso de peatones es denominado paso de cebra a causa de sus rayas” (McGraw-Hill, 2013, p.10).

Por otro lado, la tribu Urbana de los *gamers*, al adaptar los términos provenientes de otros idiomas al castellano, inconscientemente están empleando diversos procedimientos para la creación de nuevas palabras. “La formación de palabras consiste en la ampliación del conjunto de voces del idioma con mecanismos de tipo morfológico, y partiendo de elementos ya presentes en el lenguaje, o con otros tomados de fuera” (Ezquerro, 1993, p.20).

Algunos de esos procedimientos son:

Acortamiento: “En principio, el acortamiento es el proceso diametralmente opuesto a la composición, pero, (...) también se llega a la composición a través del acortamiento de palabras” (Ezquerro, 1993, P. 43). Algunos casos de acortamiento que se presentan son:

Abreviamiento: es la que se produce por la pérdida de sílabas completas, obteniendo como resultado la reducción del cuerpo fónico de una palabra. Un caso especial de abreviamiento es la acronimia, la cual consiste en la unión del comienzo de una palabra con el final de otra o el final de una y el comienzo de otra. (Ezquerria, 1993, p.24)

Derivación: la derivación consiste en la creación de elementos léxicos nuevos por la adición a palabras ya existentes en la lengua de elementos inseparables, esto es, de afijos, o por la supresión de algún sufijo. La sufijación es aquella que consiste en la adición de un elemento, el cual es el sufijo, a un elemento que ya existe en la lengua. (Ezquerria, 1993, p.30).

Creación onomatopéyica: “En la formación de este tipo de palabras lo que se imita es la sensación fónica percibida” (Ezquerria, 1993, P.15). Al momento de estar en una interacción comunicativa, sin darnos cuenta utilizamos este procedimiento el cual es muy conocido y de frecuente uso. Algunos términos empleados por los gamers cumplen con estas características.

Incorporación de voces ajenas: Si bien es cierto, en el castellano la gran parte de las palabras empleadas en el vocabulario son préstamos de otras lenguas “la incorporación de voces procedentes de otras lenguas ha ocurrido en todas las épocas y en grandes cantidades, hasta el punto que la cuestión del préstamo lingüístico ha merecido frecuentes trabajos de los filólogos” (Ezquerria, 1993, P. 16).

Ahora bien, la mayoría de los términos empleados por la tribu urbana de los gamers son procedentes del inglés, otras del francés y latín, con esto se demuestra que aún se sigue empleando la incorporación de voces ajenas para la creación de nuevas palabras.

7. DISEÑO METODOLÓGICO

7.1. Metodología

La metodología corresponde a la forma en que se le entrega un foco a la búsqueda de respuestas de aquel problema o inquietud que es objeto de estudio. Dependiendo de los intereses propios del investigador, las perspectivas y supuestos teóricos en los que se sustenta la investigación, se decide trabajar con un tipo de metodología u otra. (Quecedo & Castaño, 2.000, p.4).

En esta investigación se escogió, en primera instancia, la metodología etnográfica, la cual nos permitió conocer su cultura, porque “En la metodología etnográfica no se trata solo de observar, hay que interpretar” (Murillo & Martínez, 2010, p.9). Este tipo de metodología es uno de los métodos más relevantes que se utilizan en la investigación cualitativa, por medio de este se llega a conocer el modo de vida de una comunidad y comprender los códigos culturales que la rodean.

También se tuvo en cuenta la metodología de corte cualitativo. Esta se refiere en su más amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable. (Quecedo & Castaño, 2002). Teniendo en cuenta el fin de la investigación, la metodología cualitativa dará espacio libre para que los videojugadores se expresen con naturalidad. Cabe resaltar que en esta investigación se emplearon datos estadísticos que permitieron conocer la frecuencia con la cual se repite un fenómeno, de igual forma, se elaboraron gráficas con el propósito de conocer el porcentaje de los cambios ocurridos al interior de cada término.

7.2. Diseño

En la presente investigación se realizó un análisis de los datos, el cual, según Taylor & Bogdan (1987) “Está basado en tres momentos (descubrimiento, codificación y relativización) los cuales están dirigidos a buscar el desarrollo de una comprensión en profundidad de los escenarios o personas que se estudian”. En nuestro caso, se usaron solo dos momentos, descubrimiento y codificación de los datos, ya que estos cumplen con la finalidad de esta investigación, la cual es elaborar un glosario virtual de los términos que usan los *gamers* para relacionarse en el ámbito de los videojuegos.

Al proceder con la investigación, esta se llevó a cabo durante largos periodos de tiempo mediante una observación directa, que permita la recogida de minuciosos registros de audio y vídeo, cuando los individuos hacían uso de los videojuegos; es decir, en el momento de estar jugando en línea con otros adversarios. Luego de tener todos los términos seleccionados y transcritos con su respectivo significado, se procedió a la elaboración de un diccionario virtual.

7.3. Técnicas de Recolección de datos

La técnica de recolección de información utilizada ha sido delimitada de acuerdo con el diseño de la investigación, los verbos de los objetivos específicos y la población con la cual se pretenden trabajar. Es con base a lo anterior, que para el abordaje del primer objetivo específico, el cual es realizar un estudio etnográfico de la tribu urbana *Gamers*, se llevó a cabo la quinta, de las siete fases de la metodología de investigación etnográfica (recolección de datos) que plantea Murillo & Martínez (2010), la cual consiste en las formas de registro básicas a lo largo del proceso etnográfico, suelen ser escritos descriptivos narrativos y se complementan con el uso de medios auxiliares para poder tener grabaciones en vídeo y fotografía sobre la realidad estudiada.

En cuanto al abordaje del segundo objetivo, que busca determinar el vocabulario que usan los *Gamers*, así para el tercer objetivo específico que pretenden analizar los diferentes términos que dicha población emplea, se utilizó un proceso de observación participativa, la cual permite que el

investigador se introduzca al entorno en el que se encuentran los individuos, y así recoger la información necesaria para la investigación, tales como fotografías, vídeos y notas.

De igual forma, para la recolección de datos se tuvo en cuenta el “rapport”, el cual consiste en crear una relación de confianza y de afinidad con los entrevistados, para lo cual Taylor & Bogdan (como se cita en Murillo y Martínez, 2010) aportan algunas estrategias que permiten lograr el “rapport”:

- Acomodarse a las rutinas y manera de hacer las cosas de los miembros del grupo.
- Recurrir a aquello que se tiene en común.
- Ayudarles.
- Adoptar una postura humilde.
- Demostrar interés por la información que transmiten.

Por medio de las entrevistas realizadas a los *gamers*, las cuales tenían una duración de tres a cuatro horas, se creó un vínculo de confianza que permitió el acercamiento a los *gamers* y de esta manera obtener la información necesaria, así mismo, fue de vital importancia mostrar interés por la información brindada, pues esto hacía que los videojugadores se sintieran importantes y no excluidos de la sociedad.

En cuanto al cuarto y último objetivo, el cual es realizar un glosario con los términos hallados, se materializa el segundo momento planteado por Taylor & Bogdan (1990) la codificación, en esta se analiza de manera individual cada término hallado y se recopila, en un glosario cada uno de ellos. De igual forma, para el fin de este objetivo, fue necesario el proceso de observación participativa; pues esta, como se había dicho, conlleva a tomar notas de todos los datos que los individuos proporcionen luego del acercamiento con estos.

7.4. Instrumentos

La construcción del instrumento se realizó en concordancia con la teoría y los objetivos de investigación planteados, para lo cual se realizó una observación directa a los sujetos estudiados.

Además, fue necesario adecuarnos al espacio y tiempo de juego, este último, solía tener una duración de 3 a 4 horas de observación, generalmente en horas de la tarde. Como instrumento de recolección de datos se utilizó el diario de campo; en el cual se tomó notas de aquellos términos que el video jugador empleaba al momento de jugar, de igual forma, se hizo uso de un celular, con el cual se tomó fotos, vídeos y grabación de



Ilustración A. Diario de campo

voz. Es de esta forma, que se decidió utilizar como instrumentos de recolección de datos, la observación, toma de notas, la fotografía y vídeos, considerándolos la forma más adecuada de llegar al objetivo general planteado en la investigación.

7.5. Población

La población, (*Gamers* de 18 a 24 años) a la cual estuvo dirigida la investigación abarca dos etapas del ciclo vital, la adolescencia, que según la Organización Mundial de la Salud (citado por Ortiz & Uribe 2015) “corresponde al período entre los 10 y 19 años, mientras que la adultez joven abarca las edades de 21 a 24 años” (p.29).

Se trabajó con jóvenes, en su mayoría hombres, que viven en las diferentes zonas de la ciudad de Montería. Estos, al ser consultados directamente, se definen o consideran *Gamers* o videojugadores, es decir aficionados a los videojuegos; individuos que destinan gran parte de su tiempo libre a la realización de actividades relacionadas con los videojuegos, práctica que se desarrolla en tiempo prolongado.

Para la realización de esta investigación se trabajó con una muestra de 20 personas, de las cuales 5 de ellas no pertenecían a la tribu urbana gamers, fueron escogidas para tener en cuenta sus opiniones en cuanto a esta cultura, las 15 personas restantes eran jóvenes gamers, de 13 mujeres y 7 hombres, esta escogencia se debe específicamente a que en la ciudad se encuentra

mayor cantidad de *Gamers* hombres; además, se pudo notar que los términos iban siendo repetitivos. Los participantes de la investigación fueron estudiantes y egresados de la Universidad de Córdoba, así como diferentes habitantes de la ciudad de Montería, dentro del rango de edad establecido.

La forma de selección de los informantes fue mediante un proceso de muestreo intencional, que permitió buscar participantes voluntarios en una primera instancia, procediendo posteriormente en un proceso de selección por “bola de nieve” donde los mismos participantes recomendaron a otras personas, facilitando, de esta manera, el contacto con quienes formaron parte de la investigación.

7.6. Criterios de Calidad

Como parte del proceso investigativo, se buscó cumplir con los criterios de calidad que aseguren la validez y confiabilidad del trabajo realizado. En este caso se usó la coherencia interna, la cual supone la organización del trabajo, en cuanto a la presentación clara y ordenada de sus partes, es decir, una coherencia metodológica donde los objetivos concuerden con la metodología propuesta para la recolección de información y las conclusiones que surjan con base en su análisis (Cornejo & Salas, 2011). Además, se buscó lograr auditabilidad en la investigación, con el fin de que se siga desarrollando conocimiento a partir de la investigación realizada.

7.7. Aspectos éticos y émicos

Es importante saber la distinción entre los términos émico, que se refiere a las diferencias que hay dentro de una misma cultura, y ético, que se refiere a la visión u orientación desde el exterior.

Este trabajo tiene un carácter émico porque “con este tipo de investigación el investigador puede obtener un conocimiento interno de la vida social dado que supone describir e interpretar los fenómenos sociales desde la perspectiva de los participantes del contexto social” (Murillo &

Martínez, 2010, p.6) “. Para esta investigación se cumplió con los siguientes aspectos éticos que resguarden a la población con la que se quiere trabajar.

El uso del consentimiento informado, permitió trabajar con personas que estén dispuestos a participar, teniendo pleno conocimiento de que trata la investigación y la función de ésta. “Mediante el uso del consentimiento informado se hace visible el respeto y la confidencialidad, entre otros aspectos esenciales para el resguardo y comodidades de quienes formaran parte del trabajo investigativo” González (citado por Ortiz& Uribe, 2015, p.31).

Otro aspecto ético tenido en cuenta es el valor social o científico, el cual hace referencia a la importancia social, científica y/o clínica de la investigación. González (2002). En este caso se buscó generar conocimiento y acercamiento, de la comunidad en general, con los términos empleados por los Gamers.

7.8. Descripción de los lugares de investigación

Montería es la capital ganadera de Colombia, también es reconocida como la ciudad de las golondrinas. Su gente, su historia y exótica belleza, la convierten en un destino turístico durante todo el año. Cuenta con 207 barrios, los cuales se agrupan en 9 comunas y en 5 piezas urbanas. Entre el gran número de habitantes, que tiene la ciudad de Montería, se encuentran diversas tribus urbanas.

Para cumplir con los objetivos del trabajo investigativo se realizaron diversas entrevistas de manera informal, por lo tanto fue necesario dirigirnos a diferentes barrios de la ciudad, ubicados en la parte norte y sur de la ciudad, estos lugares fueron escogidos teniendo en cuenta las recomendaciones de los contactos que participaron en la investigación. Los barrios a los cuales nos dirigimos fueron los siguientes: *Barrio La Floresta, Monte Verde, La Granja, El Dorado, P5 y La Ribera*; Asimismo, se realizaron entrevistas en la *Universidad de Córdoba*. A continuación, se muestra el mapa de la ciudad de Montería con la ubicación de los diversos barrios y sus fotos.

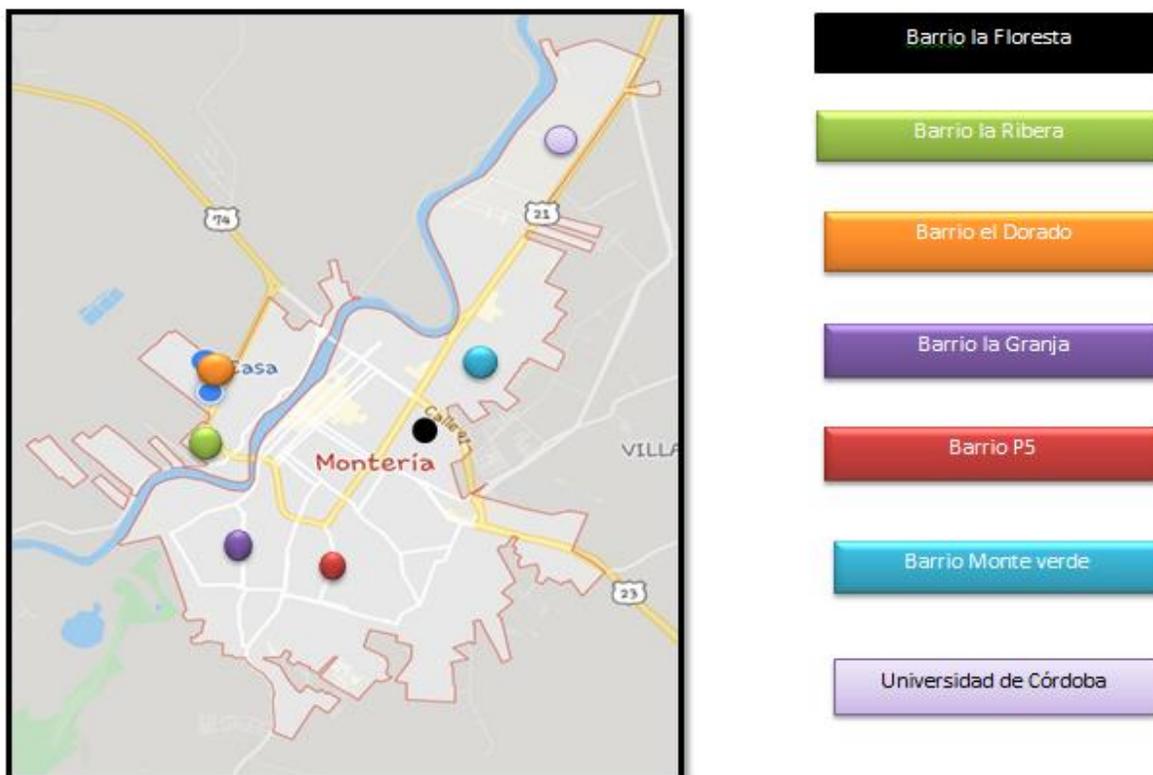


Ilustración B. Mapa de Montería

Barrios ubicados en la parte sur de Montería:



Ilustración C. Barrio La Granja



Ilustración D. Barrio La Ribera



Ilustración E. Barrio El Dorado

Barrios ubicados en la parte norte de la ciudad de Montería



Ilustración F. Barrio La Floresta



Ilustración G. Barrio P5



Ilustración H. Barrio Monte Verde



Ilustración I. Universidad de Córdoba. Fuente Foto tomada del periódico el Heraldo en <https://www.elheraldo.co>

7.9. Cultura gamers

La comunidad *gamers* es una tribu urbana que se distingue por jugar videojuegos. Como toda cultura, tienen sus propios hábitos y maneras de comportarse en la sociedad. A continuación se mostrará cada una de esas características que los identifica como *gamers*.

7.9.1. Relaciones personales e interpersonales.

Después de haber realizado varias entrevistas, se pudo evidenciar que algunos entrevistados piensan que ser gamers afecta las relaciones personales e interpersonales de los jugadores porque pasan muchas horas jugando en el computador:

“Muchas veces, pienso acá, que el hecho de meterse dentro de un computador, estar allí día y noche, [...] no tiene capacidad o la habilidad para poderse desarrollar con las demás personas” (entrevistado no gamer)

“No todo en la vida es exceso, uno debe tener el tiempo para las cosas, si usted va a jugar un juego, pues no va a estar jugando todo el día y va a dejar a las personas, a sus amigos a sus familiares. Uno debe sacar el tiempo necesario para jugar y pues para pasar también con su familia” (entrevistado no gamer)

“De pronto algunos lo hagan, de pronto por no sentirse solos, por querer encontrar ahí esa compañía por algo virtual que realmente no existe, algo que no tienen acá afuera” (entrevistada no gamer)

Pero, los *gamers* demuestran todo lo contrario en cuanto a las opiniones de los entrevistados no gamers:

“No, ni siquiera, un gamers puede ser sociable, pues eso es dependiendo de la personalidad de la persona, no influye en nada” (entrevistado gamer)

”No, no lo considero. Porque una cosa no tiene que ver con la otra, al contrario, esto te permite relacionarte más, porque por medio del juego vas conociendo más gente y tienes más amigos” (entrevistado gamer)

“Para nada, yo pienso que mi vida como gamers ha sido una de las cosas más satisfactorias que he vivido [...] es más, gracias a mi interacción con los videojuegos he logrado conocer gente grandiosa con la que he, como por decirlo así, contrastado con mis gustos, esto me ha abierto un campo de interacción con demás personas increíbles “ (entrevistado gamer)

“Nada, todo lo contrario, las ha expandido” (entrevistado gamer)

Con lo anterior, se demuestra que los videojuegos no afectan en nada las relaciones personales e interpersonales de sus jugadores, todo lo contrario, les permite conocer personas de diferentes partes del mundo. Además, algo que caracteriza significativamente a los PCeros es el uso de una aplicación llamada "Discord", por medio de la cual se comunican cuando realizan sus partidas y la usan para grabar la sesión, esto con el objetivo de analizar su desempeño durante el tiempo jugado, revisar las estrategias y los movimientos utilizados por otros jugadores, lo que hace de esta aplicación un aspecto de suma importancia en esta comunidad.

7.9.2. Lugar de encuentro.

Los *gamers* (PCeros) no tienen un punto de encuentro específico, debido a que juegan desde la comodidad de su casa o en la de alguno de sus compañeros, además, tiene los implementos necesarios y más adecuados para que el juego se desarrolle en condiciones óptimas para ellos, no obstante, algunos individuos que no cuentan con esta clase de adecuaciones, buscan salas de juego dentro de la ciudad, en este caso, en la ciudad de Montería hay una ubicada en la calle 27 con carrera 10, centro. Estas fueron algunas de sus respuestas:

“Desde nuestras casas” (entrevistado gamer)

“Pues por lo regular yo esté siempre estoy aquí en la casa de Iván, siempre es el punto de encuentro como quien dice y pasamos aquí jugando” (entrevistado gamer)

“Pues en el caso de mis amigos sería mi casa, pero hablando como tal de la comunidad gamers el lugar de encuentro sería como tal el juego mismo, es decir, [...] como tal es el juego que van a jugar” (entrevistado gamer)



Ilustración J. Gamers

De izquierda a derecha: Pérez Doria Argemiro José, Garay Portasio Yeison Javier, Ramírez López Ivan Alberto & Burgos Meléndez Luis Fernando.

7.9.3. Música preferida

Los *gamers* (PCeros) no cuentan con caracteres específicos, como por ejemplo algún género musical, por lo cual, se diferencian notoriamente de la gran mayoría de tribus urbanas:

“Pues yo escucho de todo, yo no tengo música exclusiva para jugar, yo escucho lo que sea” (entrevistado gamer)

“Bueno. Yo yo en lo general soy una rokola, yo escucho desde Diomedes Díaz hasta metálica o cualquier, o sea yo si no tengo distintivo”(entrevistado gamer)

“Variada, tanto como te puede gustar el rock, te puede gustar el pop, el vallenato, no influye tampoco”(entrevistado gamer)

“Música en específico como tal, no, o sea, se escucha variada, pero lo que tiene particular los videojuegos es que tienen su propia música, sus propias bandas sonoras y yo en lo particular escucho tanto rock como electrónica como las bandas sonoras de videojuegos” (entrevistado gamer)

7.9.4. Vestimenta.

Al igual que la música, *los gamers* (PCeros), no tienen una vestimenta específica que los identifique, pues visten de manera particular y en ocasiones estampan algún personaje del videojuego en sus playeras o gorras:

“No no no, todo todo es normal, ya es eso normalito” (entrevistado gamer)

“No, de esa si no” (entrevistado gamer)

“No, yo no me visto, yo no hago esas cagadas”(entrevistado gamer)

“Algunas vestimentas, no, normalmente no, vestimos como personas normales”(entrevistado gamer)



Ilustración K. Vestimenta gamers

De izquierda a derecha: Pérez Doria Argemiro José & Garay Portasio Yeison Javier.

7.9.5 Desarrollo de habilidades.

Ahora bien, los *gamers* dicen adquirir habilidades mediante el juego, pero, para algunas personas esta actividad es una perdedera de tiempo y solamente juegan por placer:

“Por placer simplemente, qué se puede aprender uno jugando videojuego ahí. Matando ahí, violencia” (entrevistado no gamers)

Aunque muchos no lo crean, dedicar varias horas a los videojuegos, ayuda a los *gamers* al desarrollo de habilidades las cuales son importantes en la vida cotidiana:

“Pues ser gamers, a mi parecer, trae provechos intelectuales, porque por medio del juego tu ejercitas la mente, entonces, te permite a ti como hacer ejercicio en el cerebro” (entrevistado gamer)

“Aunque mi mamá no lo crea, mis padres, sinceramente uno adquiere demasiadas habilidades, esto es un deporte mental, aunque mucha gente diga que no, [...] esto depende mucha capacidad mental, ejercita mucho el cerebro, le da muchas destrezas, por ejemplo, muy buenos reflejos[...] yo he recibido muchísimos, muchísimos beneficios” (entrevistado gamer)

“Es más provechoso para tu cerebro, porque constantemente lo estás entrenando”(entrevistado gamer)

“ Me han enriquecido mucho en cuanto al conocimiento de otros idiomas, además de capacidades de reflejo, también ayuda como que en esas cualidades”(entrevistado gamer)

“Habilidad, pues, en el desarrollo mental ayuda mucho porque de pronto la agilidad en cuanto a las cosas que el juego te requiere que hagas, entonces, eso pone mucho en práctica la agilidad mental. (Entrevista gamer)

Con esto, se da cuenta de que la tribu *gamer*, aparte de jugar, tienen la oportunidad de ejercitar su cerebro a causa de las exigencias del juego, ayudándolos también en la resolución de problemas y el manejo de otros idiomas, en especial, el Inglés. A parte de esto, se vuelven hábiles en el manejo de computadores y sistemas de comunicación en el campo virtual. Básicamente la ideología de los *gamer* tiene que ver mucho con la tecnología, ya que poseen grandes conocimientos sobre la consola, o pc en el que juegan.

7.9.6. ¿Qué significa ser gamers?

Reconocer cómo te sientes cuando eres miembro de una tribu es fundamental, por tal razón se les preguntó a varios integrantes de la comunidad cómo se sentían ellos y que opinaban de su cultura. Estas fueron algunas de sus respuestas:

“[...] realmente es que me siento bien, pues digamos que esto es algo que he hecho desde siempre, desde que soy niño y tengo un computador [...] El hecho de pertenecer a un grupo que

comparten tus mismos gustos se siente pues muy bien, porque sabes que son personas con las que puedes hablar de lo que tú haces, de lo que tu juegas"(entrevistado gamer)

“desde un inicio, desde cuando yo empecé en toda esta cuestión, de la comunidad gamers, me sentía bastante atacado y y como criticado ante la sociedad [...] En ese tiempo, te hablo alrededor de unos seis o siete años, el que jugaba videojuegos era un perdedor, un man que no tenía vida[...] el juego lo ha ayudado a uno a superarse , el juego de los videojuegos siempre ha sido para mí un apoyo bastante significativo, me siento muy bien siendo gamers"(entrevistado gamer)

“Siendo gamers me siento bien, no tengo problemas en mi comunidad, este es un hábito que he tomado desde hace varios años y pues no he encontrado algo que sea malo en cuanto a la comunidad y me siento bien" (entrevistado gamer)

Aunque hay personas que los tilden de viciosos, marihuaneros, antisociales, ellos se sienten bien perteneciendo a su comunidad, no tienen problemas para relacionarse entre ellos mismos y si tiene algún enfrentamiento es por causa de un juego o porque jugaron mal una partida, pero eso queda ahí, en el juego, a los minutos se les pasa. No presentan ningún problema para la sociedad, a ellos simplemente les gusta jugar, competir y porque no, ganar dinero, cuando ya eres un jugador experto participas en competencias virtuales y te pagan por jugar y ganar. Ser *gamers* no significa que puedan ser excluidos de la sociedad.

8. LOS GAMER Y SU INCLUSIÓN DENTRO DE LAS TRIBUS URBANAS DE LA CIUDAD DE MONTERÍA

El grupo de los *gamers* son una de las diversas tribus urbanas que existen actualmente en la sociedad y como tribu se caracterizan por compartir gustos e ideologías. Cada día las aulas se van llenando de miembros que pertenecen a esta tribu urbana, lo que ha generado controversia por parte de algunos autores.

En un trabajo de investigación realizado por Silva (2002) titulado *Juventud y tribus urbanas: en busca de la identidad*, hace mención que una de las experiencias de ser joven es poder reconocerse como sujeto, tener una identidad. Sin embargo, dotarse de algo tan complejo y necesario no es una tarea fácil. En este movimiento de búsqueda individual, el joven busca a otros. Es decir, que la identidad personal, se edifica a partir de conocer y reconocerse en otros. Es lo que Machado (citado por Silva 2002) define como las “revueltas de la vida”: “Donde se exalta la sociabilidad juvenil y las culturas juveniles”.

Es muy común el estereotipo de que las personas muy aficionadas a los videojuegos son sujetos solitarios y sin apenas vida social, pero Benjamín Hickerson (2013), profesor de la universidad estatal de Pensilvania, Estados Unidos, constató en su trabajo investigativo, “*la vida de los gamers no es como muchos piensan*” acerca de los *gamers*, que jugar con videojuegos no tiene por qué promover el aislamiento ni debilitar los lazos sociales del jugador con otras personas de su entorno social.

Pero como en todos los temas hay discusión, tenemos a Nixon Darines Córdoba Rosa (2011), licenciado en Matemáticas y física, candidato a Magister en Educación de la Universidad de Chile. Tiene un artículo llamado *los vicios hacen costumbres y las costumbres hacen culturas*. Es un artículo de reflexión frente a la proliferación de las llamadas tribus Urbanas al interior de las instituciones educativas, situación que ha derivado en una crisis académica y de convivencia.

Para el investigador este tipo de comportamiento, hablando de las tribus urbanas, se ha vuelto muy común en la juventud. El aumento de estas ha permitido encontrar en las escuelas una

reproducción de subdivisiones sociales, viendo con tristeza como han llegado a sectorizar hasta los grupos más pequeños dentro de las aulas.

Así mismo, el autor afirma que la valía que se le da al sentir cultural de nuestro país y al de nuestra región es poco por parte de las nuevas generaciones, tienden a estimar como minucias y en algunos casos como vergüenza la herencia cultural, económica y natural que por derecho y obligación les corresponde.

Lo anterior, radica en la mentalidad que se tiene acerca de que los jóvenes son claves para la reproducción social, debido a que ellos heredan el patrimonio cultural de los mayores y pueden conservarlo o modificarlo. La sociedad espera de ellos la vitalidad suficiente no solo para integrarse en el mundo adulto, sino para sostener el patrimonio de la tradición. Por tal razón, el autor afirma que no está de acuerdo con el tema de que existan tribus Urbanas en la sociedad, porque pueden dañar el patrimonio cultural.

López Elvira (2014) en su trabajo de investigación titulado *tribus urbanas y su influencia en adolescentes de educación básica*, afirma que uno de los problemas con la juventud en la actualidad, es la de pertenecer a las tribus Urbanas, pues esto ha conllevado a tener problemas familiares y escolares. Sin embargo, la idea de pertenecer a cierto grupo urbano, se expande, dando como resultado adolescentes con ideologías diferentes.

En los resultados de esta investigación, se observa que los adolescentes estudiados están influenciados constantemente por las diferentes tribus urbanas, pero tales tribus son tomadas como amenaza provocando en ellos una identidad falsa, actitudes de rebeldía hacia sus padres y maestros. Por lo tanto es importante que las autoridades educativas tomen consciencia de la problemática nacional y mundial que generan estos grupos de tribus urbanas.

Pero el caso no es igual para el investigador Mauricio Santa (2012), el cual realizó un estudio etnográfico en una institución educativa. Esta etnografía estudia *la apropiación del espacio escolar por parte de las tribus urbanas que conviven dentro de la institución educativa: San José Obrero*.

Después de realizar varias observaciones a los diversos grupos y evidenciar los espacios en los cuales se ubicaban, llegó a la conclusión que:

- Los estudiantes de la institución están asociados directa o indirectamente a grupos fijos o cambiantes durante su permanencia en la escuela.

- Las tribus urbanas de la institución se identifican con prácticas culturales o deportivas que obedecen a sus tendencias e intereses, estas prácticas a su vez se acomodan a los espacios y tiempos escolares.

- El tema de las tribus urbanas es conocido y entendido por docentes y directivos, algunos de ellos reconocen el nombre de las tribus, identifican sus miembros, sus prácticas e intereses. En su intento de profesar convivencia escolar tratan de filar al estudiantado en un mismo grupo, como si fuera un solo cuerpo. Parece que sigue permeando una educación homogenizante, estandarizada que tiene pocos ojos para la diversidad.

Con esto se puede decir, que el problema no radica en las tribus urbanas, sino en una sociedad que no acepta los cambios que esta va teniendo a través del tiempo, la tecnología, los medios de comunicación, el cine, la música, entre otros, son influyentes en la cultura de los jóvenes, debido a que por estos medios ellos conocen nuevas culturas y van adoptando sus costumbres, pero esto es algo que muchos no tienen en cuenta, pues no se preguntan el por qué han surgido las diferentes tribus urbanas.

Por lo tanto, dedicar tiempo libre a un juego o algo que te gusta, no tiene por qué perjudicar las relaciones personales e interpersonales, puesto que, así como hay personas que leen libros hasta llegada la noche, hay otros que ocupan su tiempo en otros pasatiempos, pero esto no tiene que ser motivo de discriminación, más bien se trata de entender que cada persona tiene autonomía para elegir lo sus gustos.

9. RESULTADOS

Este un compendio léxico de los términos utilizados por los gamers. En total se recolectaron 90 palabras relacionadas con video juegos. A continuación se muestran los términos recolectados con sus respectivas marcas lexicográficas.

A continuación las abreviaturas utilizadas en el diccionario:

Lista de abreviaturas

<i>s.</i>	sustantivo
<i>sigl.</i>	sigla
<i>adj.</i>	adjetivo
<i>v.</i>	verbo
<i>pron.</i>	pronombre
<i>adv.</i>	adverbio
<i>p.p</i>	participio pasado
<i>acrón.</i>	acrónimo
<i>onom.</i>	onomatopeya
<i>abrev.</i>	abreviación
<i>metáf.</i>	metáfora

• **ADC** *s. sigl.* (del inglés *Attack Damage Carry* “daño de ataque de transporte”) Personajes que pelean durante mucho tiempo.

• **AFK** *p.p sigl.* (del inglés *away from keyboard* “lejos del teclado”) Es cuando un jugador no se mueve por estar lejos del teclado.

• **Aimbot** *s.* (del inglés *Aim robot* “robot de apuntado”) Especie de poder que se da a un jugador para que perfeccione su puntería y no falle.

• **Bait** *v.* (del inglés *Bait* “sebo”) Tender una trampa al adversario. Provocar al enemigo.

• **Baneo** *s.* (del inglés *To ban* “prohibir”) Es una sanción aplicada a jugadores que usen trampas.

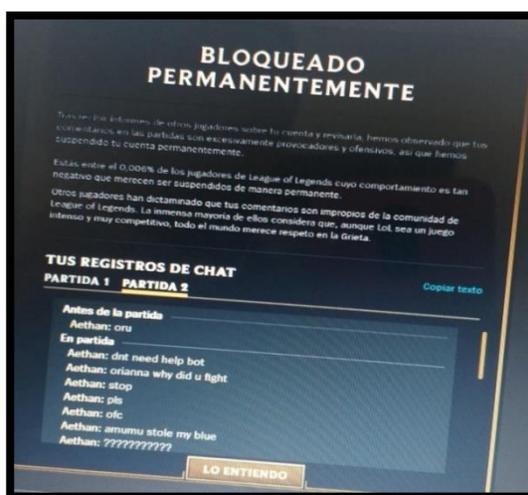


Ilustración L. Foto para aclarar el término *baneo*

• **BD** *v. sigl.* (proveniente del inglés *Back Door* “puerta trasera”) Aprovechar una situación en la que la base enemiga esté desprotegida para acabar con ella de sorpresa.

• **Bot** *s. acrón.* (del inglés *Bottom* “fondo, bajo”) Inteligencia artificial; es decir, cuando faltan jugadores el juego proporciona rivales imaginarios.

• **Buffeo** *v.* (del inglés *Buff* “pulir”) Mejorar los atributos un personaje u objeto.

• **Bug** *s.* (del inglés *bug* “bicho”) Error del juego que despista al jugador

• **Burfear** *v.* (del inglés *Buff* “pulir”) Hacer un cambio a un personaje del juego logrando así que mejore de calidad.

• **Burts** *s.* (del inglés *Burts* “estallar, romper”) Combinación de hechizos que ocasiona daño instantáneo. Daño explosivo.

• **BRB** *sigl.v.* (del inglés *be Right back* “vuelvo enseguida”) Informar que se vuelve a la base y pronto regresará a la línea.

• **Campear** *v.* (del inglés *camping* “acampar”) Cuando un personaje se encuentra estático en una posición estratégica y comienza a disparar para matar; generalmente va a línea para matar a los que estén ahí.



Ilustración M. Foto para aclarar el término *campear*

• **CC Control de masa** *sigl. s. (del inglés Crowd Control “control de la multitud”)*
Habilidad que altera el movimiento de los enemigos.

• **CD** *s. acrón (del inglés cooldown (enfriarse)* Tiempo de espera para volver a usar una vida del juego.

• **Chetado** *adj. (del inglés to cheat “hacer trampa”)* Cuando un jugador usa trampas en el juego.

• **Colateral** *v. (del latín collateralis “que esta junto a un elemento principal”)*
Ejecutar la acción de matar a dos jugadores con un disparo.

• **Carrear** *v. (del inglés Carry “llevar”)* Cuando un jugador realiza bien la partida y ayuda a otro.

• **Cosplay** *s. (del inglés costume play “juego de disfraces”)* Vestimenta de los muñecos.

• **CS** *s. metáf. sigl. (del inglés Creep Score “puntuación de fluencia”)* Cantidad de súbditos y monstruos eliminados por un jugador.

• **Daño** *s. (proviene del latín damnum “condena, castigo”)* Personaje que tiene la habilidad de hacer más daño que otros.

• **Debuff** *s. (del inglés Buff “pulir”)* Hechizo que debilita al campeón de manera temporal.

• **Discord** *s. (del inglés discord “discordia”)* Es la aplicación para comunicarse por medio del juego.

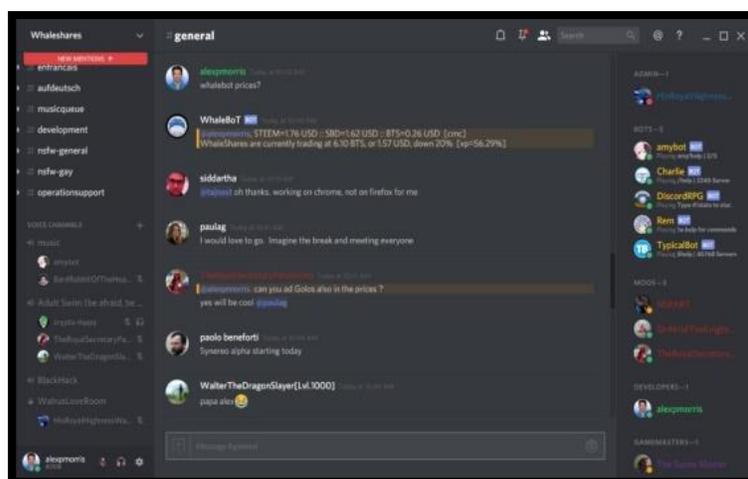


Ilustración N. Foto para aclarar el término discord

- **Divear** v. (del inglés *dive* “bucear”) Aguantar el daño que hacen las estructuras para matar a otro enemigo.
- **DC** adj. sigl. (del inglés *disconnected* “desconectado”) Cuando un jugador no ha entrado a la partida o ha salido por problemas de conexión.
- **Dot** s. (del inglés *dot* “punto”) Es un daño infligido pero con duración.
- **DPS** sigl. (del inglés *damage pers second* “daño por segundo”) Daño por segundo.
- **Dropear** v. (del inglés *To drop* “dejar caer, soltar”) Buscar un objeto en específico.
- **Farmear** v. (del inglés *Farming* “agricultura”) Concentrarse en el oro y la experiencia. Recolección de objetos o recursos para un objetivo específico.
- **Feed** v. (del inglés *Feed* “alimentar”) Es una serie de bajas de manera consecutiva.

• **Feedear** *v.* (del inglés *To Feed* “alimentar”) Es cuando matan al personaje varias veces.



Ilustración O. Foto para aclarar el término *flamear*

• **Flamear** *v.* (del inglés *Flamer* “incendiar”) Agredir o criticar verbalmente a otro jugador.

• **Flanco** *s.* (del francés *flanc* “el costado de un cuerpo”) Es un personaje sigiloso que tiene la habilidad de matar al daño.

• **Flanquear** *v.* (del francés *flanc* “el costado de un cuerpo”) Cuando el enemigo debe venir por atrás o por los lados para matar.

• **Focusear** *v.* (del inglés *focus* “atención”) Enfocar todos los ataques hacia un único objetivo.

• **Gankear** *acrón.* (del inglés *gang killing* “asesinato de pandillas”) Ir a una línea con el fin de matar a los personajes que están en esa posición.

• **Gente tóxica** *s.* (del castellano “*personas con mala energía*”) Se llama así cuando los jugadores critican el juego pero no se concentran y no hacen nada.

• **GG** *sigl.* (del inglés *Good Game* “*buen juego*”) Se usa cuando se ha acabado la partida.

• **GJ** *sigl.* (del inglés *Good Job* “*buen trabajo*”) Se usa cuando el personaje realiza un buen trabajo o hace algo increíble.

• **Glitch** *s.* (del inglés *Glitch* “*falla*”) Beneficiarse de un error del juego.

• **GLHF** *sigl.* (del inglés *good i luck; have fun* “*buena suerte que te diviertas*”) Se le dice al adversario cuando inicia la partida.

• **Hardscope** *adv. s.* (del inglés *Hard y scope* “*duro alcance*”) Es una baja consecutiva con el francotirador durante un largo tiempo.

• **Hitmarker** *s.* (del inglés *hit y marker* “*marcador de impacto*”) Pequeña cruz blanca que aparece al disparar a un enemigo al cual no se ha logrado matar con ese disparo.

• **HUD** *s.* (del inglés *Heads-up Display* “*presentación de información*”) Son los datos mostrados en la pantalla durante la partida.

• **Jitterclick** *v.* (del inglés *jitter y click* “*estar nervioso, hacer click*”) Presionar botones rápidamente.

• **Junglar** *s.* (del inglés *Jungle* “*jungla*”) Se encargan de farmear los monstruos que están en el juego.

• **Kite** *s.* (del inglés *kite* “cometa”) Acción de moverse mientras se ataca y mantener a raya al enemigo perseguidor.

• **Lag** *s.* (del inglés *lag* “retraso”) Se usa para referirse al internet cuando está lento. Es un retraso en la imagen mostrada en la pantalla.

• **Lane swap** *s.* (del inglés *lane swap* “cambio de carril”) Cambio de línea de uno o varios campeones.

• **LH** *sigl. s.* (del inglés *Last Hit* “último golpe”) Dar un golpe de gracia para obtener oro.

• **Lool** *s.acrón* (de la expresión inglesa *Laughing Out Loud* “reírse a carcajadas”) Este puede ser un juego o una risa.

• **Loot** *s.* (del inglés *loot* “botín”) Es todo aquello que llevan los personajes, herramientas, etc.

• **Manco** *adj.* (del latín *mancus* “manco”) Persona novata.

• **Mid** *adv.acónr.* (del inglés *middle* “medio”) Línea de juego del medio.



Ilustración P. Área de juego

• **Nerfear** v. (del inglés *non-expanding recreational foam* “espuma recreativa no expansible”) Hacer un cambio a un personaje del juego logrando así que baje de calidad.

• **Nerfeo** s. (del inglés *non-expanding recreational foam* “espuma recreativa no expansible”) Cuando le quitan atributos a un personaje.

• **Noob** s. (del inglés *newbie* “novato”) Persona que no tiene experiencia en el juego y por lo tanto no juega bien.

• **NP** (del inglés *no problem* “no hay problema”) Para agradecer a un compañero por ayudarlo.

• **OP** adj. acrón (del inglés *Overpowered* “dominado”) Campeón o habilidad que están completamente desbalanceados.

• **Pelar** v. (del inglés *peel* “pelar”) Evitar que ataquen y maten a compañeros valiosos.

• **Pick** v. (del inglés *pick* “recoger”) Puede ser la elección de un campeón o el acto de cazar a un enemigo.

• **Ping** onom. (sonido metálico) Es la conexión que hay entre el juego y el internet. Entre más alto esté el ping, menos se puede jugar.

• **Pollo** s. (del latín *pullus* “pollo”) Es una segunda vida.

• **Pushear** v. (del inglés *Push* “empujar”) Eliminar a los súbditos enemigos de una línea para que los súbditos aliados avancen a la siguiente torre. Se dice cuando se llega a la base del enemigo.

- **Pro** *s.* (del inglés *professional gamer* “jugador profesional”) Persona que juega bastante.

- **Quickscope** *s.* (del inglés *quicks* y *scope* “mirilla rápida”) Apuntar rápidamente y disparar.

- **Respawn** *v.* (del inglés *spawn* “aparecer”) Reaparecer cada vez que un jugador muere.

- **Rotation** *s.* (del inglés *Rotation* “rotación”) Movimientos de varios miembros del equipo a través del mapa para conseguir objetivos en grupo.

- **Rushear** *v.* (del inglés *rush* “prisa”) Avanzarle al enemigo rápidamente.

- **RQ** *sigl. s.* (del inglés *Rage quit* “ira, renunciar”) Jugador que abandona la partida porque su desempeño fue muy malo.

- **Score** *s.* (del inglés *score* “puntuación”) Es una tabla de registros de todo lo que se puede comprar en el juego o lo que se compra (personajes, vestuario, cifras de daño, de muerte, ítems, etc).

- **Scrim** *s.*(del inglés *Scrim* “cañamazo”) Es un duelo entre clanes. Un versus.

- **Smurf** *s.* (del inglés *Smurf* “pituf(a)”) Son jugadores con bastante experiencia y en ocasiones crean cuentas diferentes para jugar con gente novata.

• **Soporte** v. (*del inglés Support “soporte, apoyo”*) Dar escudo y cura, son los personajes que curan a otros.

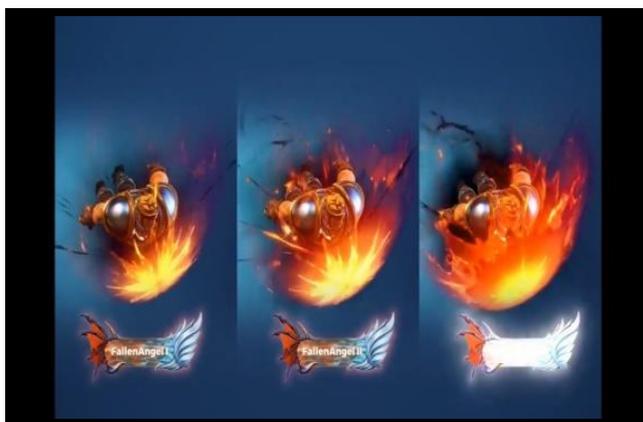


Ilustración Q. Foto para aclarar el término *soporte*

• **Spamear** v. (*del inglés spam “mensaje basura”*) Presionar botones rápidamente. Generalmente dispara por disparar y si acierta es por suerte.

• **Spaw** s. (*del inglés spawn “aparecer”*) Es una guarida donde los rivales no pueden entrar.



Ilustración R. Foto para aclarar el término *spawn trap*

• **Spawn trap** s. (*del inglés spawn trap “aparecer, trampa”*) Es la zona donde salen los personajes cuando reaparecen.

• **Tanque** *s.* (del inglés *Tank* “tanque”) Individuo que tiene bastante vida, armadura y resistencia.

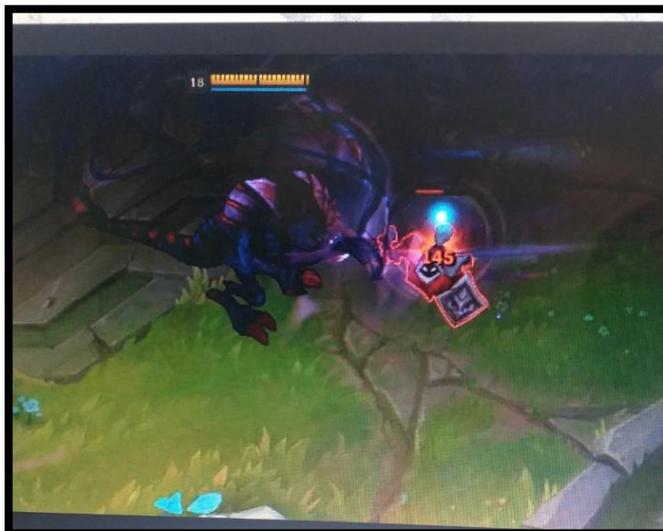


Ilustración S. Foto para aclarar el término *tanque*

• **TMR** *abrv* (del español vulgar “tu puta madre”. *Peyorativo*) Es un insulto, lo usan cuando van perdiendo o tienen rabia.

• **Trapito** *s.* Es un muñeco hombre vestido de forma afeminada.

• **Trol** *s.* (del inglés *troll* “burla”) Es un jugador, que de manera intencional, le estropea la partida a un compañero para que pierda.

• **Timear** *v.* (del inglés *time* “hora”) Es la capacidad para predecir y sacar partido de los temporizadores que no se ven. Hacer buen time o timear.

• **Timer** *s.* (del inglés *timer* “temporizador”) Indica el tiempo restante para que aparezcan los monstruos.

• **Ty** *s.* (del inglés *Thank you* “gracias”) Se usa para mostrar agradecimiento.

• **UAV sigl.** (*del inglés unmanned aerial vehicle* “vehículo aéreo no tripulado”) Es un dron que localiza a los enemigos.

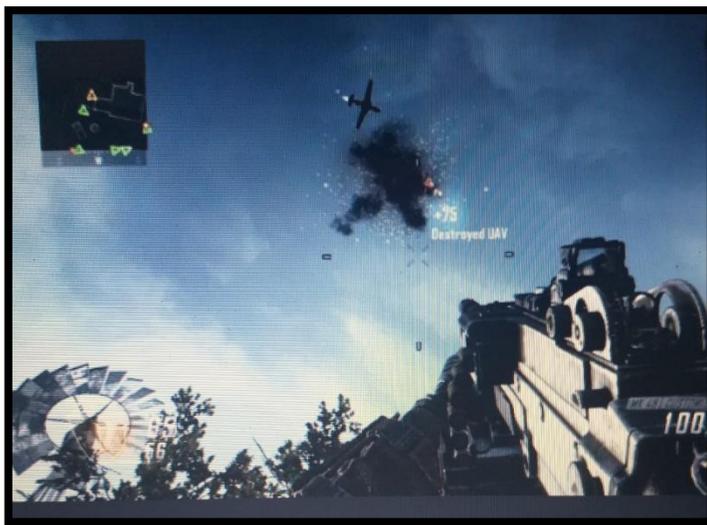


Ilustración T. Foto para aclarar el término UAV

• **Un versus s.** (*del término versus* “contra”) Es un duelo entre clanes.

• **Una triple v.** (*términos empleados en el castellano*) Es matar a tres personajes de seguido.

• **Wallbang v.** (*del inglés Wallbang* “golpe de pared”) Matar a través de una pared o superficie a un enemigo.



Ilustración U. Foto para aclarar el término *waver*

- **Wave** s. (*del inglés wave “ola”*) Conjunto de súbditos que avanza en grupo por líneas.
- **WP** adv. (*del inglés well player “bien jugado”*) Bien jugado.
- **Zonear** v. (*del inglés zone “zona”*) Estar en la zona y defender tu posición.

10. TABLA DE ANÁLISIS

Una vez obtenido el glosario de palabras empleadas por los gamers a la hora de jugar, se realizó la siguiente tabla, la cual tiene como finalidad cumplir con el objetivo específico de analizar los diferentes términos empleados por los gamers; y con esto, mostrar el origen de cada uno de los términos, su significado, la manera como los gamers los pronuncian, su proceso morfológico y la motivación.

Al tener en cuenta que los términos empleados por los gamers, en su mayoría, son provenientes del inglés, y algunos del francés, latín y castellano, se realizó un análisis en el cual se evidenciaron los procesos y cambios que tienen dichos términos al momento de ser empleados por los jugadores, asimismo, se observó que a algunos términos le suelen cambiar su significado original por otro que se adapte al ámbito del juego.

Tabla 1. Análisis de términos

Términos provenientes del inglés	Motivación	Sufijo verbal	Proceso morfológico	Cómo queda	Sinónimo	Significado
Flamer ['fleɪmər] (Incendiar)	Metáfora	-ar	Adición de la vocal abierta (a).	Flamear	Manco de mierda	Agredir o criticar verbalmente a otro jugador.
Away From Keyboard [ə'wei frəm 'ki,bɔrd] (Lejos del teclado)	No tiene		Toma la letra inicial de cada palabra y queda como sigla.	AFK ¹		Lejos del teclado. Cuando un jugador no se mueve.
Aim robot [eɪm 'rəʊ,bʌt] (Robot de apuntado)	No tiene		Supresión de la consonante vibrante (r) y la vocal abierta (o) en el término "robot". Unión de "aim" con "bot".	Aimbot		Sistema que ayuda a perfeccionar la puntería del jugador, no falla uno.
Bait [beɪt] (Cebo)	No tiene		Queda igual	Bait		Señuelo o trampa creada para capturar enemigos.
Back Door [bæk dɔr] (Puerta trasera)	No tiene		Se toma la letra principal de cada palabra y queda como sigla.	BD		Aprovechar una situación en la que la base enemiga esté desprotegida para acabar con ella de sorpresa.
To ban [tə bæŋ] (prohibir)	No tiene		Supresión de la palabra "To". Adición de las vocales abiertas (e), (o).	Baneo		Sanción aplicada a jugadores que usen trampas.
Bottom ['bʌtəm] (Fondo, bajo)	No tiene		Supresión de la consonante oclusiva (t), la vocal abierta (o) y la consonante nasal (m).	Bot		Línea de juego de abajo.
Buff [bʌf] (Pulir)	No tiene		Adición de las vocales abiertas (e) y (o).	Bufeo		Mejora del campeón recibida a través de hechizos. Cuando mejoran los atributos de un

¹ La pronunciación de las siglas y de los demás términos se realiza según el castellano estándar.

						personaje u objeto.
Bug [bʌg] (Bicho)	Metáfora		Queda igual	Bug		Error del juego que hace que uno no juegue bien.
Buff [bʌf] (Pulir)	No tiene		Supresión de la consonante fricativa (f). Adición de las vocales abiertas (e), (a) y la consonante vibrante (r).	Burfear		Hacer un cambio a un personaje del juego haciendo que mejore de calidad. Se da cuando el personaje está bajo de calidad y le hacen un cambio para que mejore.
Burst [bɜrst] (Estallar, romper)	No tiene		Queda igual.	Burst		Combinación de hechizos que ocasiona daño instantáneo.
Be Riglt Back [bi raɪt bæk] (Vuelvo enseguida)	No tiene		Se toma la letra inicial de cada palabra y queda como sigla.	BRB		Informar que se vuelve a la base y pronto regresará a la línea
Camping [ˈkæmpɪŋ] (Acampar)	No tiene	-ar	Supresión de la vocal cerrada (i), la consonante nasal (n) y la consonante oclusiva (g). Adición de las vocales abiertas (e), (a) y la consonante vibrante (r).	Campear		Cuando un personaje se encuentra estático en una posición estratégica y comienza a disparar para matar; generalmente va a línea para matar a los que estén ahí.
Proviene del latín collateralis (que está junto a un elemento principal)	No tiene		Supresión de la consonante líquida (l), la consonante sibilante (s) y la vocal cerrada (i).	Colateral		Consiste en matar dos jugadores con un disparo.
Carry (llevar)	No tiene	-ar	Supresión de la vocal cerrada (i). Adición de las vocales abiertas (e), (a) y la consonante vibrante (r).	Carrear		Cuando a un jugador le va bien en la partida y ayuda a otro.
Costume play [kəˈstʌm pleɪ] (Juego de disfraces)	No tiene		Supresión en la parte final de la palabra “costume” de la vocal cerrada (u), la consonante nasal (m) y la vocal abierta (e). Unión de “cos” con el término Término “play”.	Cosplay		Vestimenta de los muñecos.

Crowd Control [kraʊd kən'troʊl] (control de la multitud)	No tiene		Se toma la letra inicial de cada palabra y queda como sigla.	CC		Habilidad para aturdir al campeón
Creep Score [krip skɔːr] (puntuación de fluencia)	No tiene		Se toma la letra inicial de cada palabra y queda como sigla.	CS		Cantidad de súbditos y monstruos eliminados por un jugador
Cooldown [kʊl daʊn] (Enfriarse)	No tiene		Acrónimo	CD		Tiempo de espera para volver a usar una vida.
To cheat [tə ʃiːt] (hacer trampa)	No tiene		Supresión de la sílaba "to". Cambio de posición de la vocal abierta (a) y la consonante oclusiva (t) "at"/"ta". Adición de la consonante dental (d) y la vocal abierta (o).	Chetado		Se trata del jugador que usa trampas en el juego
Damnum. Proviene del latín. (condena-castigo)	No tiene		Supresión de las consonantes nasales (m) y (n) y la vocal cerrada (u). Adición de la consonante nasal (Ñ) y la vocal abierta (o).	Daño		Personajes que tienen habilidades que hacen más daño que otros.
Discord [ˈdɪskɔːrd] (Discordia)	Metáfora		Queda igual	Discord	Ha matado al dragón!	Es la comunicación por medio del juego.
Dive [daɪv] (bucear)		-ar	Adición de la vocal abierta (a) y la consonante vibrante (r).	Divear		Aguantar el daño que hacen las estructuras para matar a otro enemigo.
Dot [dɒt] (punto)	No tiene		Queda igual	Dot		Daño infligido pero con duración.
Sigla del término inglés Damage Pers Second [ˈdæmədʒ pɜːs ˈsekənd] (daño por segundo)	No tiene		Se toma la letra inicial de cada palabra y queda como sigla.	DPS		Daño por segundo.
To drop			Supresión de la consonante			

[tə drap] (Dejar caer, soltar)		-ar	(t) y la vocal abierta (o). Adición de las vocales abiertas (e), (a) y la consonante vibrante (r).	Dropear		Buscar un objeto en específico.
Disconnected [ˌdɪskəˈnɛktɪd] (Desconectado)	No tiene		Acronimo	DC		Cuando un jugador no ha entrado a la partida o ha salido por problemas de conexión.
Buff [bʌf] (Pulir)	Metáfora		Adición de la consonante dental (d) y la vocal abierta (e).	Debuff		Hechizo que debilita al campeón de manera temporal.
Tower dive (torre- busear)	No tiene		Supresión de la palabra "tower".	Dive		Atacar a campeones mientras ellos están en sus torres.
Farming [ˈfɑːmɪŋ] (Agricultura)		-ar	Supresión en la palabra Farming de la vocal cerrada (i), la consonante nasal (n) y la consonante velar (g).	Farmear		Recolección de objetos o recursos para un objetivo específico.
Feed [fiːd] (alimentar)	Metáfora		Queda igual	Feed		Regalar muertes y oro al enemigo.
To Feed [tə fiːd] (Alimentar)	Metáfora	-ar	Supresión de la consonante oclusiva (t) y la vocal abierta (o). Adición de las vocales abiertas (e) , (a) y la consonante vibrante (r).	Feedear		Cuando un personaje del juego se hace muy fuerte y es difícil de matar.
Focus [ˈfəʊkəs] (Atención)	No tiene	-ar	Adición de las vocales abiertas (e),(a) y la consonante vibrante (r).	Focusear		Enfocar todos los ataques hacia un único objetivo.
Termino proveniente del francés Flanc (El costado de un cuerpo)			Adición de la vocal abierta (o).	Flanco		Es un personaje sigiloso que tiene la habilidad de matar al daño.
Proviene del francés Flanco (estar al lado de algo)	No tiene	-ar	Supresión de la consonante oclusiva (k) y la vocal abierta (o). Adición de las vocales abiertas (e) , (a) y la consonante vibrante (r).	Flanquear		Cuando el enemigo viene por la parte de atrás o por lados para matarme.
Gente toxica (Proviene del español Personas con mala energía)	No tiene		Queda igual	Gente tóxica		Se llama así cuando los jugadores critican el juego pero no se concentran y no hacen nada.

Good Gamer [gʊd 'geɪmər] (Buen juego)	No tiene		Se toma la letra inicial de cada palabra y queda como sigla.	GG		La partida ha sido buena.
Good Job [gʊd dʒəb] (Buen trabajo)	No tiene		Se toma la letra inicial de cada palabra y queda como sigla.	GJ		Para decirle a un compañero que su jugada ha sido buena
Good l luck; have fun [gʊd lək həv fʌn] (Buena suerte, que te diviertas)	No tiene		Se toma la letra inicial de cada palabra y queda como sigla.	GLHF		Esto se lo dices al adversario cuando comienza la partida
Glitch [glɪtʃ] (falla)	No tiene		Queda igual.	Glitch		Beneficiarse de un error del juego.
Hard scope [hɑrd sku:p] (duro alcance)	No tiene		Unión de las dos palabras "Hard" y "scope".	Hardscope		Es una baja consecutiva con el francotirador durante un largo tiempo.
Hit marker [hit 'mɑ:nər] (Marcador de impacto)	No tiene		Unión de las dos palabras "Hit" y "marker".	Hitmarker		Pequeña cruz blanca que aparece al disparar a un enemigo al cual no se ha logrado matar con ese disparo.
Acrónimo del término Inglés Heads-up Display [hedz – ʌp di'spleɪ] (Presentación de información)	No tiene		Se toma la letra inicial de cada palabra y queda como sigla.	HUD		Son los datos mostrados en la pantalla durante la partida.
Jitter click (estar nervioso- hacer clic)	No tiene		Unión de las dos palabras "jitter" y "click"	Jitterclick		Presionar botones rápidamente.
Jungle ['dʒʌŋgəl] (Jungla)		-ar	Supresión de la vocal abierta (e). Adición de la vocal abierta (a) y la consonante vibrante (r).	Junglar		Se encargan de farmear los monstruos que están en el juego.
Kite [kɪt] (Cometa)	metáfora		La palabra queda igual con diferente significado.	Kite		Acción de moverse mientras se ataca y mantener a raya al enemigo perseguidor

Lag [Læg] (Retraso)	No tiene		Queda igual	Lag		Se usa para referirse al internet cuando está lento. Es un retraso en la imagen mostrada en la pantalla.
Loot [lut] (Botín)	No tiene		Queda igual.	Loot		Es lo que llevan los personajes, herramientas, etc.
Lol Acrónimo de la expresión inglesa Laughing Out Loud (Reírse a carcajadas, morirse de risa).	No tiene		Adición de la vocal abierta (o).	Lool		Este puede ser un juego o una risa.
Lane swap [lem swap] (Cambio de carril)	No tiene		Queda igual.	Lane swap		Cambio de línea de uno o varios campeones.
Last Hit [læst hit] (Último golpe)	No tiene		Se toma la letra inicial de cada palabra y queda como sigla.	LH		Dar un golpe de gracia para obtener oro.
Mancus. Proviene del latín. (manco)	Metáfora		Supresión de la vocal cerrada (u) y la consonante fricativa (s). Adición de la vocal abierta (o).	Manco		Novato.
Nerf: proviene de non-expanding recreational foam. (espuma recreativa no expansible)		-ar	Adición de las vocales abiertas (e), (a) y la consonante vibrante (r).	Nerfear		Hacer un cambio a un personaje del juego haciendo que baje de calidad.
Nerf: proviene de non-expanding recreational foam. (espuma recreativa no expansible)			Adición de las vocales abiertas (e) y (o).	Nerfeo		Cuando le quitan atributos a un personaje.
Newbie [nju:] (Novato)	No tiene		Supresión de la vocal abierta (e), la vocal cerrada (i) y la consonante (w). La vocal abierta (e) y la consonante (w) fueron reemplazadas por la vocal abierta (o).	Noob		Persona que no tiene experiencia en el juego y por lo tanto no juega bien.

No problem [noʊ 'prɒbləm] (no hay problem)	No tiene		Se toman las letras iniciales de cada palabra y queda como sigla.	NP		Para agradecer a un compañero por ayudarlo.
Middle ['mɪdəl] (Medio)	No tiene		Supresión de la consonante dental (d), la consonante líquida(l) y la vocal abierta (e).	Mid		Línea de juego del medio.
Overpowered [oʊvər 'paʊərd] (Dominado)			Acrónimo.	OP		Campeón o habilidad que están completamente desbalanceados.
Peet [Pit] (Pelar)	Metáfora		Toman el significado del término Inglés peet.	Pelar		Evitar que ataquen y maten a compañeros valiosos.
Ping (Onomatopeya del sonido metálico)	Onomatopeya		Queda igual.	Ping		Es la conexión que hay entre el juego y el internet. Entre más alto esté el ping, menos se puede jugar.
Pollo (Del latín pullus)	Metáfora		Supresión de la vocal cerrada (u) y la consonante fricativa (s) del término "pullus". Adición de la vocal abierta (o).	Pollo		Jugador novato
Push [pʊʃ] (Empujar)	No tiene		La palabra queda igual con diferente significado.	Push		Se dice cuando se llega a la base del enemigo.
Professional gamer (Jugador profesional)	No tiene		Supresión de la palabra "gamer", las vocales abiertas: (e), (o), (a); la consonantes fricativas (f), (s), la consonante nasal (n) y la consonante líquida (l).	Pro		Alguien que juega bastante.
Quick scope [kwɪk sku:p] (Mirilla rápida)	No tiene		Unión de las dos palabras "Quick" y "Scope".	Quickscope		Apuntar rápidamente y disparar.
Attack Damage Carry [ə'tæk 'dæmədʒ] (Daño de ataque de transporte)	No tiene		Se toma la letra inicial de cada palabra y queda como sigla.	ADC		Es el tirador del equipo, en este se concentra el 20% o el 40% del daño físico total en una partida. Siempre

						será el más débil pero fuerte a la vez. Es fundamental tener un ADC.
Pick [pɪk] (Recoger)	no tiene		Queda igual.	Pick		Puede ser la elección de un campeón o el acto de cazar a un enemigo.
Push [pʊʃ] (Empujar)	No tiene	-ar	Adición de las vocales abiertas (e), (a) y la consonante vibrante (r).	Pushear		Eliminar a los súbditos enemigos de una línea para que los súbditos aliados avancen a la siguiente torre.
Rocim (Vagar)	No tiene		queda igual	Rocim		Recorrer el mapa con la intención de ayudar otras líneas.
Rotation [roʊ'teɪʃən] (Rotación)	No tiene		Queda igual.	Rotation		Movimientos de varios miembros del equipo a través del mapa para conseguir objetivos en grupo.
Rush [rʌʃ] (Prisa)	No tiene	-ar	Adición de las vocales abiertas (e) y (a) y la consonante vibrante (r).	Rushear		Avanzarle al enemigo rápidamente.
Rage quit [reɪdʒ kwɪt] (Ira, renunciar)	No tiene		Se toma la letra inicial de cada palabra y queda como sigla.	RQ		Jugador que abandona la partida porque su desempeño fue muy malo.
Score [skɔːr] (puntuación)	No tiene		Queda igual.	Score		Es una tabla de registros de todo lo que se puede comprar en el juego o lo que se compra (personajes, vestuario, cifras de daño, de muerte, ítems, etc.)
Scrim [skrɪm] (Cañamazo)	Metáfora		La palabra queda igual con diferente significado.	Scrim		Es un duelo entre clanes, un versus.
Smurf [smɜːrf] (Pitufa(o))	Metáfora		La palabra queda igual con diferente significado.	Smurf		Jugadores con bastante experiencia que crean cuentas para jugar con gente

						novata y no arriesgar su clasificación.
Support [sə'pɔrt] (apoyo, soporte)	No tiene		Se toma el significado de la palabra "support".	Soporte		Dar escudo y cura.
Spam [Spæm] (Correo/mensaje basura)	Metáfora	-ar	Adición de las vocales abiertas (e) y (a) y la consonante vibrante (r).	Spamear		Presionar botones rápidamente. Generalmente dispara por disparar y si acierta es por suerte.
Spawn [spɔn] (aparecer)	No tiene		La palabra queda igual pero con significado diferente.	Spaw		Es una guarida donde los rivales no pueden entrar.
Spawn trap [Spɔn trap] (aparecer, trampa)	No tiene		Queda igual.	Spawn trap		Es la zona donde salen los personajes cuando reaparecen.
Tank [Tæŋk] (Tanque)	Metáfora		Toman el significado del término en inglés	Tanque		Tienen bastante vida, armadura y resistencia.
Tu puta madre. Término peyorativo utilizado en el castellano.	No tiene		Abreviatura de tu puta madre.	TMR		Es un insulto, lo usan cuando van perdiendo o tienen rabia.
Trapito (Diminutivo de la palabra trapo).	Metáfora		Diminutivo de la palabra trapo.	Trapito		Son muñecos hombres vestidos de manera afeminada.
Troll Persona que se dedica a liar la gran bronca, reventar el foro y acabar con él.			Supresión de la consonante líquida (l).	Trol		Personaje que está para dañar la partida, perjudicar al equipo al cual pertenece.
Time [taɪm] (Hora)	No tiene	-ar	Adición de las vocales abiertas (e) , (a) y la consonante vibrante (r).	Timear		Es la capacidad para predecir y sacar partido de los temporizadores que no se ven. Hacer buen time o timear
Timer ['taɪmər] (Temporizador)	No tiene		Queda igual	Timer		Indica el tiempo restante para que aparezcan los monstruos.

Thank you [θæŋk ju] (Gracias)	No tiene		Se toma la letra inicial de cada palabra y queda como sigla.	Ty (tai)		Se usa para mostrar agradecimiento.
				UAV		Un dron que localiza a los enemigos.
Versus [ˈvɜrsəs] (contra)	No tiene		Adición de la vocal cerrada (u) y la consonante nasal (n)	Un Versus		Un duelo entre clanes.
Una triple (Término empleado en el castellano).	No tiene		Queda igual	Una triple		Es matar a tres personajes de seguido.
Wallbang [wɔ:l bæŋ] (golpe de pared)	No tiene		Queda igual.	Wallbang		Matar a través de una pared o superficie a un enemigo.
Well Player [wɛl ˈpleɪər] (Bien jugado)	No tiene		Se toma la letra inicial de cada palabra y queda como sigla.	WP		Bien jugado
Wave [weɪv] (Ola)	Metáfora		Queda igual, pero con significado diferente.	Wave		Conjunto de súbditos que avanza en grupo por líneas.
Zone [zoʊn] (Zona)	No tiene	-ar	Adición de las vocales abiertas (e) , (a) y la consonante vibrante (r).	Zonear		Empujar y acorralar a uno o varios enemigos para que no puedan pasar de una cierta zona.

11. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Al enmarcarnos dentro de la metodología cualitativa, el análisis de datos se realizó con la finalidad de familiarizarse con la población Gamers y obtener todos los términos que emplean en el ámbito de los videojuegos. Este análisis se llevó a cabo luego de escuchar detenidamente los audios obtenidos de la observación, y seguidamente se organizaron los términos por orden alfabético. Una vez organizada la información, se pudo comprobar que la mayor parte de los términos utilizados por los *Gamers* provienen del inglés, por lo cual, los podríamos catalogar como extranjerismos; otros, son abreviaturas de palabras en el idioma mencionado. Además, se comprobó que estos términos son empelados exclusivamente mediante el juego; ya sea de manera oral o escrita.

Teniendo en cuenta el análisis anterior, se realizaron cuatro gráficas en las cuales se muestra el porcentaje de los tipos de transformaciones que tuvieron los términos al ser adaptados al lenguaje de los miembros de la tribu urbana de los *gamers*.

Para representar los datos obtenidos en cada una de las gráficas se partieron de datos estadísticos representados en cada una de las tablas:

Xi: Datos

Fi: Frecuencia (número de veces que se repite un dato)

Fr: Frecuencia relativa

F: Frecuencia absoluta

Tabla 2. Tabla de frecuencia. Términos que sufren cambios

Xi	Fi	Fr	%	F
5	1	0,25	25	1
16	1	0,25	25	2
22	1	0,25	25	3
26	1	0,25	25	4
	4	1	100	

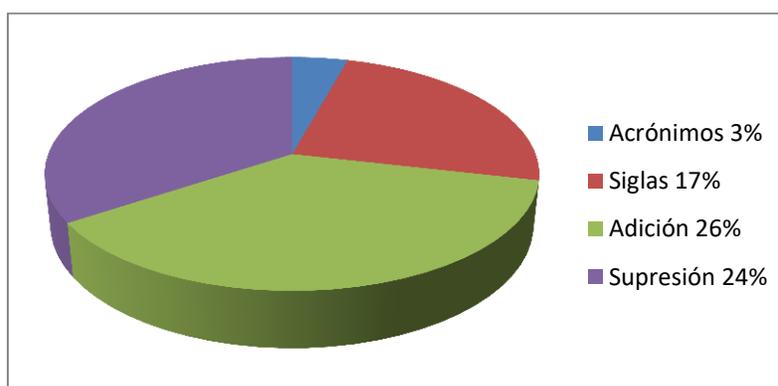
Acrónimos: 5

Sigla: 16

Adición: 26

Supresión: 22

En cuanto a la gráfica 1, se puede observar el porcentaje de términos que quedaron como acrónimos: *Bot, CD, Gankear, OP, DC* (3%), siglas: *AFK, BD, BRB, CC, CS, DPS, GG, GJ, GLHF, HUD, LH, NP, ADC, RQ, TY, WP* (17%), y aquellas palabras que tuvieron adición: *Flamear, Baneo, Bufeo, Burfear, Campear, Carrear, Chetado, Daño, Divear, Dropear, Debuff, Fedear, Focusear, Flanco, Flanquear, Junglar, Lol, Manco, Nerfear, Nerfeo, Pollo, Pushear, Rushear, Espamear, Un versus, Zonear* (26%) y supresión de fonemas: *Aimbot, Baneo, Bot, Burfear, Campear, Colateral, Carrear, Cosplay, Chetado, Daño, Dropear, Dive, Farmear, Feedear, Flanquear, Junglar, Manco, Noob, Mid, Pollo, Pro, Trol* (24%). Con esto, se llega a la siguiente conclusión: los gamers frecuentemente realizan adición y supresión de fonemas a los términos que provienen de otro idioma para adaptarlos al lenguaje que usan para comunicarse entre ellos.

Gráfica 1. Términos que sufren cambios

En esta gráfica se muestra el porcentaje de acrónimos, siglas, adición y supresión de sufijos que se hallaron en el análisis de los términos.

Tabla 3. Tabla de frecuencia. Términos dependientes

Xi	Fi	Fr	%	F
4	1	0,33	33	1
16	1	0,33	33	2
20	1	0,33	33	3
	3	0,99	99	

Unión de dos palabras del inglés: 4

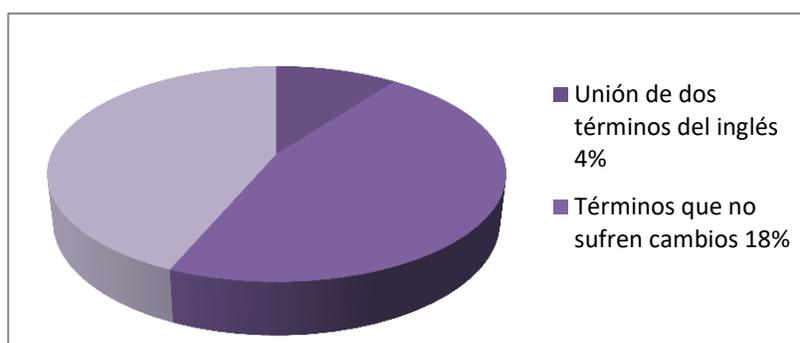
No tienen cambios: 20

Sufijo verbal: 16

En la gráfica 2, se muestra que un 4% de los términos que usan los gamers surgen a partir de la unión de dos palabras del inglés: *Hardscope*, *Hitmarker*, *Jitterclick*, *Quickscope*.

Un 18% no tienen cambios: *Bait*, *Bug*, *Burst*, *Discord*, *Dot*, *Feed*, *Gente tóxica*, *Glitch*, *Lag*, *Loot*, *Lane swap*, *Ping*, *Pick*, *Rocim*, *Rotation*, *Score*, *Spawn trap*, *Timer*, *Una triple*, *Wallbang*, y al 17% se les agrega sufijo verbal: *Flamear*, *Campear*, *Carrear*, *Divear*, *Dropear*, *Farmear*, *Feedear*, *Focusear*, *Flanquear*, *Junglar*, *Nerfear*, *Pushear*, *Rushear*, *Spamear*, *Timear*, *Zonear*. Con esto se llega a la siguiente conclusión: el 18% de los términos empleados por los gamers, provenientes del inglés, no sufren cambios.

Gráfica 2. Términos dependientes



En esta gráfica se muestra el porcentaje de palabras que usan los gamers, las cuales surgen a partir de la unión de dos términos del inglés y de sufijos verbales; de igual forma, se evidencia el porcentaje de aquellas que no sufren cambio.

Tabla 4. Tabla de frecuencia. Origen de los términos

Xi	Fi	Fr	%	F
2	1	0,25	25	1
4	2	0,5	50	3
80	1	0,25	25	4
	4	1	100	

Del inglés: 80

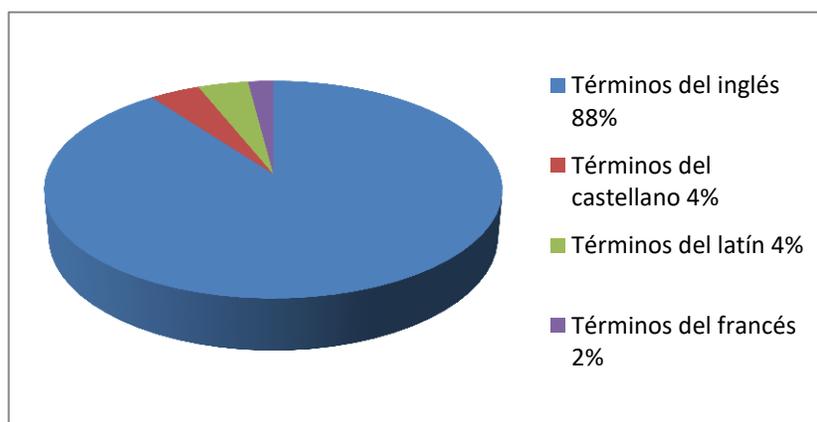
Del francés: 2

Del latín: 4

Del castellano: 4

En la gráfica 3, se refleja el porcentaje de términos provenientes del inglés: *Flamear, AFK, Aimbot, Bait, BD, Baneo, Bot, Buffeo, Bug, Burfear, Burst, BRB, Campear, Carrear, Cosplay, CC, CS, CD, Chetado, Discord, Divear, Dot, DPS, Dropear, DC, Debuff, Dive, Farmear, Feed, Feedear, Focusear, GG, GJ, GLHF, Glitch, Hardscope, Hitmarker, HUD, Jitterclick, Juglar, Kite, Lag, Loot, Lol, Lane swap, LH, Nerfear, Nerfeo, Noob, NP, Mid, OP, Pelar, Ping, Push, Quickscope, ADC, Pick, Pushear, Rocim, Rotation, Rushear, RQ, Score, Scrim, Smurf, Soporte, Spamear, Spawn trap, Spaw, Tanque, Trol, Timear, Timer, Ty, UAV, Un versus, Wallbang, Wave, Zonear* (88%), francés: *Flanc, Flanco* (2%), latín: *Colateral, Daño, Pollo, Manco*, (4%) y castellano: *Una triple, TMR, Gente tóxica, Pro, Trapito* (4%), por lo cual se puede concluir que la mayoría de palabras que emplean los gamers para comunicarse son provenientes del inglés.

Gráfica 3. Origen de los términos



En esta gráfica se evidencia el porcentaje de términos, que una vez hecho el respectivo análisis, se llegó a la conclusión que la mayoría provienen del inglés, siguiéndose del castellano, latín y del francés.

Tabla 5. Tabla de frecuencia. Motivación semántica y locución nominal

Xi	Fi	Fr	%	F
1	2	0,66	66	2
16	1	0,33	33	3
	3	0,99	99	

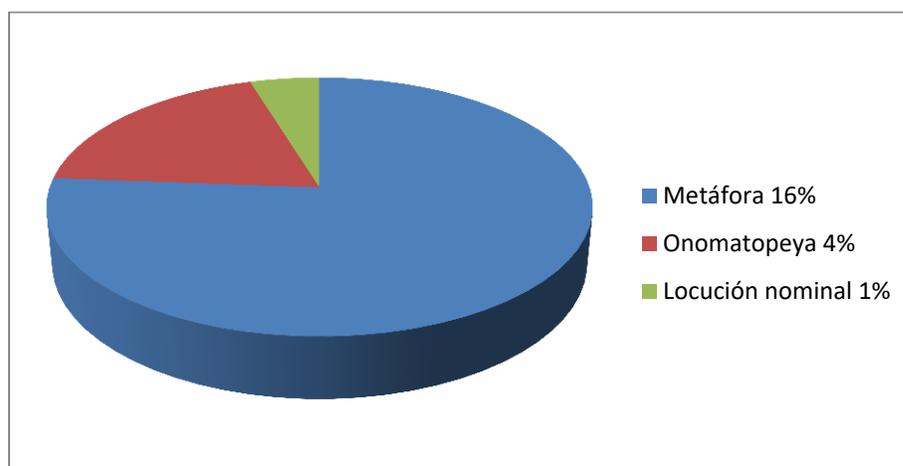
Metáfora: 16

Onomatopeya: 1

Locución nominal: 1

Por último, en la gráfica 4, se muestra el cambio que tienen algunos términos en cuanto a metáfora: *Flamear, Bug, Discord, Debuff, Feed, Feedear, Kite, Manco, Pelar, Pollo, Scrim, Smurf, Spamear, Tanque, Trapito, Wave* (16%), onomatopeya: *Ping* (4%) y locución nominal: *TMR* (1%), a partir de los porcentajes arrojados se puede observar que, una parte significativa de palabras, los gamers las empelan como metáforas.

Gráfica 4. Motivación semántica y locución nominal



En esta gráfica se muestra el porcentaje de metáforas, onomatopeyas y locuciones nominales que se hallaron en el glosario de términos una vez hecho el respectivo análisis.

Con lo anterior, se dio cumplimiento al objetivo específico que consiste en: analizar los diferentes términos empleados por los gamers.

11.1. Análisis cualitativo

A continuación se mostrarán todos los resultados obtenidos a través de las entrevistas realizadas a dos tipos de población: jugadores (*gamers*), y no *gamers*.

En cuanto a la primera entrevista, realizada a la población no *gamers*, las preguntas se realizaron con la finalidad de dar a conocer el punto de vista que tienen acerca de la tribu urbana *gamers*. Las preguntas fueron las siguientes:

¿Qué piensa usted acerca de los *gamers* en cuanto a su cultura?

¿Qué provecho cree usted que tiene ser *gamers* o estar jugando un videojuego por varias horas?

¿Usted piensa que ser *gamers* afecta las relaciones personales e interpersonales de los jugadores?

En cuanto a la segunda entrevista, esta fue dirigida a los *gamers*, con la finalidad de conocer su cultura y el autoconcepto que tiene de esta. Las preguntas fueron las siguientes:

¿Cómo te sientes siendo *gamers* y qué opinas de tu cultura?

¿Qué crees que las personas piensan de ti porque eres *gamers*?

¿Cuál es el provecho o ventajas que obtienes al jugar videojuegos?

¿Ser *gamers* te ha afectado en tus relaciones personales e interpersonales?

¿Cómo es la relación que hay entre ustedes los *gamers*?

¿Mantener todos estos equipos de videojuegos es muy costoso?

¿Cuál es tu música favorita? ¿Tienen alguna propia que los identifique?

¿Tienen alguna vestimenta en particular para identificarse?

¿Tienen algún lugar de encuentro en específico?

11.1.1. Análisis de la primera entrevista realizada a la población no gamers.

En cuanto a la primera pregunta de la entrevista realizada a personas no gamers *¿Qué piensa usted acerca de los gamers en cuanto a su cultura?* se resalta el conocimiento que estos tienen acerca de la tribu urbana, no es un tema desconocido para ellos y tampoco demuestran una actitud negativa hacia los mismos, todo lo contrario, los consideran personas con gustos diferentes que buscan una forma de entretenerse, o los catalogan como *“una cultura totalmente normal”* que *“no le hace daño al mundo por lo que haga”*. Para ellos la mejor forma de entretenerse es jugando video juegos.

“Bueno, la cultura gamer en mi parecer pues es una cultura totalmente normal, una cultura que se debe respetar, pues ellos tienen sus gustos y pueden hacer lo que ellos quieran, si ellos quieren jugar un juego es respetable, es su vida y es algo que nosotros no podemos opinar en mal, yo opino que esa comunidad gamer es totalmente buena”

.Al momento de tener conocimiento de los conceptos que se tienen hacia la tribu urbana de los gamers, se evidencia que las personas se van adaptando a los cambios y dejan de lado los estereotipos. Con esta entrevista fueron pocas las personas que catalogaron a los gamers como unas *“personas vagas y sin oficio”*.

En la segunda pregunta *¿Qué provecho cree usted que tiene ser gamers o estar jugando un videojuego por varias horas?* fueron pocos los entrevistados que aprobaron la idea de que ser gamers tiene algún provecho, sino que es una forma de ellos entretenerse y pasar el tiempo. Pero algunos acertaron en que el jugar video juegos los ayuda a desarrollar habilidades en cuanto al manejo de computadoras y *“a ejercitar la mente”*.

“Por placer simplemente, qué se puede aprender jugando videojuego, matando”

Es natural que la sociedad interprete el jugar video juegos como un entretenimiento del cual no obtienen ninguna ventaja, ya que solamente los ven jugar por varias horas y no creen que se pueda obtener algún beneficio.

En cuanto a la tercera pregunta *¿Usted piensa que ser gamers afecta las relaciones personales e interpersonales de los jugadores?* los entrevistados acertaron en responder que los gamers son personas que no interactúan con los demás *“no son sociables”*, el jugar video juegos es una *“forma de alejarse de la sociedad”*, asimismo, aportan que *“no todo en la vida es exceso, uno debe tener tiempo para las cosas”*.

“Yo supongo que puede que afecte, porque pasan mucho tiempo metido en ese mundo de los videojuegos y esas cosas, pero también eso depende de la persona y como miren ellos esa situación si es que se sienten bien con ese mundo o manejan una relación con los demás de manera normal”

Es entendible que muchos piensen que estar tantas horas en un computador quita tiempo con tus familiares y amigos, ya que el videojugador dedica mucho tiempo a jugar y se va alejando. Pero la gran mayoría de personas está acostumbrada a gastar la mayor parte de su tiempo en ver redes sociales, en el trabajo, jugando en el celular, etc., y esto también puede afectar sus relaciones personales e interpersonales, por lo tanto, no es pertinente afirmar que los videojuegos afectan las relaciones personales e interpersonales de los gamers.

11.1.2. Análisis de la segunda entrevista realizada a la población gamers.

Ahora bien, en cuanto a la primera pregunta de la segunda entrevista realizada a la tribu urbana de los gamers *¿Cómo te sientes siendo gamers y qué opinas de tu cultura?* todos coincidieron en que se sienten bien siendo participe de esta, debido a que la consideran “*la mejor*” porque hay variedad étnica y cultural, es decir, “*no somos de un solo país, región o ciudad, hay inclusión*”, puedes ser cualquier tipo de persona.

“Pues es una cultura que me gusta mucho, ya que entretiene y saca lo mejor de mi dejando muchas enseñanzas”

Los jóvenes que hacen parte de esta tribu, en su mayoría, han adoptado este hábito desde que son pequeños, pues han tenido un computador a su alcance. Además, afirman que al empezar a jugar videojuegos fueron atacados y criticados por la sociedad, porque los consideraban personas vagas “*un man que no tenía vida*”, pero ellos encontraron en los videojuegos un apoyo y con el tiempo sus familiares se fueron adaptando a ese cambio.

Los *gamers* son jóvenes que se sienten bien al realizar este tipo de actividades, incluso, al momento de realizar las entrevistas expresaron que se sentían “*importantes*” y muy aludidos al saber que se está realizando un trabajo investigativo con ellos, suceso que nunca habían esperado. Con esto, se resalta la importancia de trabajar con tribus urbanas, debido a que ellos lo consideran como un apoyo y los ayuda a no sentirse excluidos.

Respecto a la segunda pregunta *¿Qué crees que las personas piensan de ti porque eres gamers?* hoy día jugar videojuegos es algo que se ha expandido y se considera común entre

jóvenes “*ya cualquiera juega*”, por lo tanto, ellos le restan importancia a lo que otras personas piensan de su comportamiento, pues les interesa su autoconcepto y lo que ellos son como tribu urbana, “*es algo que me gusta y me siento bien*”

Para la tercera pregunta *¿Cuál es el provecho o ventajas que obtienes al jugar videojuegos?* La mayoría de los videojuegos vienen del exterior y en otros idiomas, más que todo en inglés, y “*al venir en ese idioma uno tenía que asimilarlos*” por lo tanto, los videojuegos enriquecen el conocimiento de otro idioma, se adquiere capacidades de reflejo y pone en práctica la agilidad mental.

Con lo anterior, se da cuenta, que es erróneo el pensamiento que tienen algunas personas acerca de lo improductivo que son los videojuegos, ya que los *gamers* si obtienen beneficios al jugar.

Para la cuarta pregunta *¿Ser gamers te ha afectado en tus relaciones personales e interpersonales?* A través de los videojuegos se puede interactuar con personas de cualquier lugar del mundo, expandiendo y en ocasiones mejorando las relaciones interpersonales de los *gamers*. Por lo tanto, gracias a esa interacción los *gamers* pueden conocer “*gente maravillosa*” con las cuales contrasta en los gustos. Un *gamers* sí puede ser sociable.

Para la quinta pregunta *¿Cómo es la relación que hay entre ustedes los gamers?* Todos los videojugadores afirman que la relación entre ellos “*es buena*” aunque hay momentos de ira porque alguien jugó mal, pero esto es algo momentáneo que solo ocurre en el juego.

“*En cuanto a la relación de amistad entre los compañeros siempre hay un respeto mutuo, aunque muchas veces en los videojuegos cuando tomamos rabia los tratamos de pendejos, pinche manco, idiota, etc. Pero no pasa del juego*”

Para muchas personas, los *gamers* son personas violentas e inadaptadas, pero esto se debe a una falsa información que tienen acerca de ellos, pero con esta investigación, se da cuenta que los *gamers* no se consideran como ese tipo de personas.

12. CONCLUSIONES

En cuanto al primer objetivo específico: Realizar un estudio etnográfico a la tribu *gamers*, se llevó a cabo, realizando entrevistas tanto a la misma tribu como a personas no *gamers*, la primera, con la finalidad de conocer su cultura y el propio concepto que tiene acerca de ellos (autoconcepto) y la segunda, para conocer el concepto que las personas ajenas a la cultura tienen acerca de la tribu urbana de los *gamers*. Con todo esto, se concluye lo presentado a continuación.

Las opiniones que se tienen en contra de los *gamers*, no son del todo ciertas, simplemente son estereotipos o tabúes de personas que aún no aceptan la existencia de diversas tribus en la sociedad. Teniendo en cuenta las opiniones de los entrevistados, tanto *gamers* como no *gamers*, se llegaron a las siguientes conclusiones:

- La tribu urbana *gamers* no son jóvenes violentos, pues su comportamiento depende de la personalidad de cada uno de ellos.
- A través de los videojuegos los *gamers* desarrollan habilidades como: manejar computadoras, mejorar el reflejo, entrenar su cerebro diariamente y reconocer términos de otros idiomas, especialmente el inglés.
- Generalmente los *gamers* no tienen un distintivo que los identifique, son jóvenes que visten de forma habitual, sin embargo, cuando llegan a usar algún distintivo usan playeras o gorras estampadas de su videojuego favorito.
- Los *gamers* invierten mucho dinero para mantener el equipo en el cual juegan, esto incluye consolas, teclados, mouse, actualizaciones de juego, etc.
- No se apegan a un género de música en particular, pues mientras juegan escuchan cualquier tema musical, incluyendo los que traen los juegos incorporados.
- No tienen un lugar específico para reunirse, generalmente acostumbran a jugar desde la comodidad de sus casas, porque cuentan con equipos personalizados. En ocasiones se reúnen en la casa de un amigo y en caso de no contar con el equipo necesario, se agrupan en salas que cuenten con ellos.

- Los videojuegos no afectan las relaciones personales e interpersonales de los gamers, porque por medio de estos, tienen la oportunidad de conocer más personas, incluso de otros países.

Con este trabajo se logró identificar a los *gamers* como una tribu urbana, pues hasta el momento no era muy conocida. En cuanto al ámbito académico, se llegó a la conclusión que los miembros de esta tribu no deben ser excluidos dentro del aula de clases; sino que deben ser integrados sin ninguna distinción, pues los videojuegos pueden ser empleados como herramientas de aprendizaje en el desarrollo intelectual. Además, es importante que como docentes estemos al tanto de los cambios que trae la tecnología con ella.

Sobre todos estos aspectos que hemos hablado de la tribu urbana *gamers*, se hizo un vídeo que aparece en el link <https://youtu.be/6Yn5ZsbnkE>. También se creó un blog llamado *diccionario gamers*, el cual está ubicado en la dirección <https://urbanagamers.blogspot.com/>. En él se puede evidenciar el glosario de la terminología *gamers*, los cuales se encuentran ordenados alfabéticamente, también, dentro del blog se abrió un espacio en el cual las personas pueden comentar acerca de la página y mencionar otros términos que consideren faltantes para agregarlos al vocabulario, asimismo, cuenta con imágenes alusivas a los términos *gamers*.



Ilustración V. Entrada al blog diccionario gamers

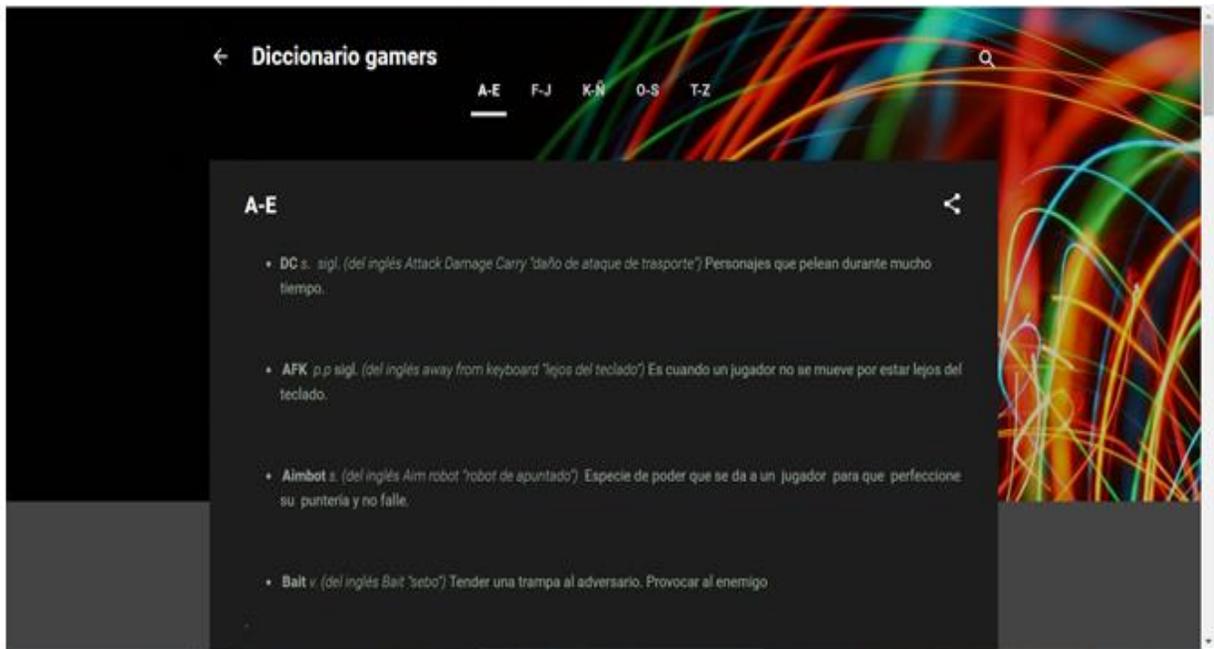


Ilustración W. Terminología gamers

13. BIBLIOGRAFÍA

- Alvar, M. (1993). *La formación de palabras en español*. Recuperado de http://pdfhumanidades.com/sites/default/files/apuntes/44_-_Alvar_Ezquerria_-_La_formacion_de_palabras_en_espanol_-_%2836_cop%29.pdf.
- Álvarez, M. (2004). *Las tribus urbanas y la discriminación de los jóvenes*. Recuperado de <https://archivos.juridicas.unam.mx>.
- Ariza, L. (2015, 02 de septiembre). La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea. *Revista electrónica del lenguaje*. Recuperado <https://www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2015/10/vol-02-05.pdf>.
- Balardini, S. (2.000). *La participación social y política de los jóvenes en el horizonte del nuevo siglo*. Recuperado de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/gt/20101023014828/balardini.pdf>.
- Belmonte, C. (2010, de junio). Las tribus urbanas: campo virgen en historia y fértil para la interdisciplinaria. *Cuicuilco*. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-16592010000100004.
- Bigot, M. (2010). Apuntes de lingüística antropológica. *REP IP UNR* Recuperado de <https://rephip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/1367/1.DOMINIO%20DE%20LA%20LING%20C3%9C%20C3%8DSTICA%20ANTROPOL%20C3%93GICA.pdf?sequence=2>.
- Concept media (2013). *Gamers: todos somos jugadores*. Recuperado de <https://www.agenciasdemedios.com.ar/gamers-todos-somos-jugadores/>.
- Coseriu, E. (1983). *Introducción a la lingüística*. Recuperado de <https://textosenlinea.com.ar/academicos/Introduccion%20a%20la%20linguistica.pdf>.
- Del Moral, M & Fernández, L. (2012). *Comunidades virtuales de video jugadores: comportamiento emocional y social en Poupee girl*. RED. Revista de Educación a Distancia (33). Recuperado de https://www.um.es/ead/red/33/esther_carlota.pdf.
- Domínguez, Y. (2007, de julio). *El análisis de información y las investigaciones cuantitativa y cualitativa*. Revista cubana de salud pública. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-34662007000300020.

Explorable.com (Apr 24, 2009). Muestreo de bola de nieve. Jan 26, 2020 Obtenido de Explorable.com: <https://explorable.com/es/muestreo-de-bola-de-nieve>.

Félix, V. (2017, 29 de enero). Gamers comparten los nuevos códigos. *Milenio*. Recuperado de <https://www.milenio.com/estados/gamers-comparten-los-nuevos-codigos>.

German, C. (2012, de diciembre). *Culturas juveniles y tribus urbanas: ¿homogeneización o diferenciación?*. Praxis pedagógica. Recuperado de http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/pazatiempo/eje1/mod1/unidad1/Culturas_Juveniles_Tribus.pdf.

Gómez, J; Espinosa, R & Albajes, L. (2013, 28 de marzo). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *Ciencias Revista de investigación*. Recuperado de <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>.

Gueste. (2009). Diseños cualitativos de investigación. *Educación*. Recuperado el día 6 de https://es.slideshare.net/gueste5c6fc/diseos-de-investigacin-cualitativos-2388890?qid=4ecd6b44-84ba-411e-b5f9-949645602989&v=&b=&from_search=2.

Hernández, J. (2015). *La influencia de los videojuegos en el proceso de adopción tecnológica: un estudio empírico en la región de Murcia* (Tesis doctoral). UCAN Universidad católica de Murcia, Guadalupe Murcia.

Jariego, L & López, J. (2011) los adolescentes y los video juegos. *Microsoft Word-videojuegos.doc*. Recuperado de http://copao.cop.es/files/contenidos/vol21_1_5.pdf.

Kurosaki, S. (2016). Clases de gamers. *FANDOM*. Recuperado de https://noob.fandom.com/es/wiki/Clases_de_gamers.

Lancheros, M; Amaya, M & Baquero, L. (2014). Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática. *Dialnet*. Recuperado de [file:///C:/Users/silvana/Downloads/Dialnet-VideojuegosYAdiccionEnNinosAdolescentesUnaRevision-4892405%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/silvana/Downloads/Dialnet-VideojuegosYAdiccionEnNinosAdolescentesUnaRevision-4892405%20(1).pdf).

- López, E. (2014). *Tribus urbanas y su influencia en adolescentes de educación básica* (tesis de pregrado). Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango.
- Marcano, B. (2012). Características sociológicas de video jugadores on line y el e-sport. El caso de call of duty. *Pedagogía social. Revista universitaria*. Sevilla España. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1350/135025474007.pdf>.
- Martínez, R. (2013). 17 años de “tribus urbanas”. *Ruta. Revista universitaria de Treballs Academics*. Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/ruta/ruta_a2013m12n5/ruta_a2013m12n5a17.pdf.
- Murillo, J & Martínez, C. (2010, 30 de noviembre) *Investigación etnográfica. Métodos de investigación educativa en ed. especial. Fundación Mercerd*. Recuperado de https://fundacionmerced.org/bibliotecadigital/wpcontent/uploads/2017/12/I_Etnografica.pdf.
- Ortiz, G. & Uribe, C. (2015). *Acercamiento a la experiencia de ser gamers: percepción de autoconcepto en video jugadores*. (Tesis de pregrado). Universidad del bío bío, Chillán.
- Pérez, J. (2000). El ansia de identidad juvenil y la educación. *Dialnet*. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/39050302.pdf>.
- Reuelta, F & Bernabé, A. (2012) El videojuego en red social: un nuevo modelo de comunicación. *Dialnet*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4026169>.
- Romero. (2014). Resumen de Saussure. *Altillo.com*. Recuperado de https://www.aitillo.com/examenes/uba/cbc/semiologia/semio_2014_ressau_rome.asp.
- Lecanda, R., Garrido, C. (2002). introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de psicodidáctica*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/39219263_Introduccion_a_la_metodologia_de_investigacion_cualitativa.
- Sierra, L. (2015, 28 de agosto). Gamers: su origen y cotidianidad. *El mundo.com*. Recuperado de https://www.elmundo.com/porta/vida/entretenimiento/gamers_su_origen_y_cotidianidad.php#.Xi8R6mhKjIU.

- Silva, J. (2002). *Juventud y tribus urbanas: en busca de la identidad*. Scielo. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22362002000200006.
- Taylor, S & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Recuperado de <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2011/12/Introduccion-a-metodos-cualitativos-de-investigaci%C3%B3n-Taylor-y-Bogdan.-344-pags-pdf.pdf>.
- McGraw-Hill. (2013, 20 de agosto). Léxico y semántica. *Didactalia*. Recuperado de <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448150007.pdf>.
- Villagómez, C. (2017). Comunidades virtuales. *CCM*. Recuperado de <https://es.ccm.net/>.
- Villalobos, J., & Alvarado, J. (2014, 13 de noviembre). Gamer en Colombia. *Cultura gamer*. Recuperado de <http://unipanamericanagamer.blogspot.com/>.
- Vivas, C. (2016, 29 de febrero). *Mini guía para entender el raro lenguaje de los gamers*. Matador network. Recuperado de <https://matadornetwork.com/es/mini-guia-para-entender-el-raro-lenguaje-de-los-gamers/>.

14. Anexos

Anexo A. Gamer 1



Gamers. Torregloda Garrido José David

Edad: 24

Nivel educativo: ingeniero de sistemas

Video juego favorito: Overwatch

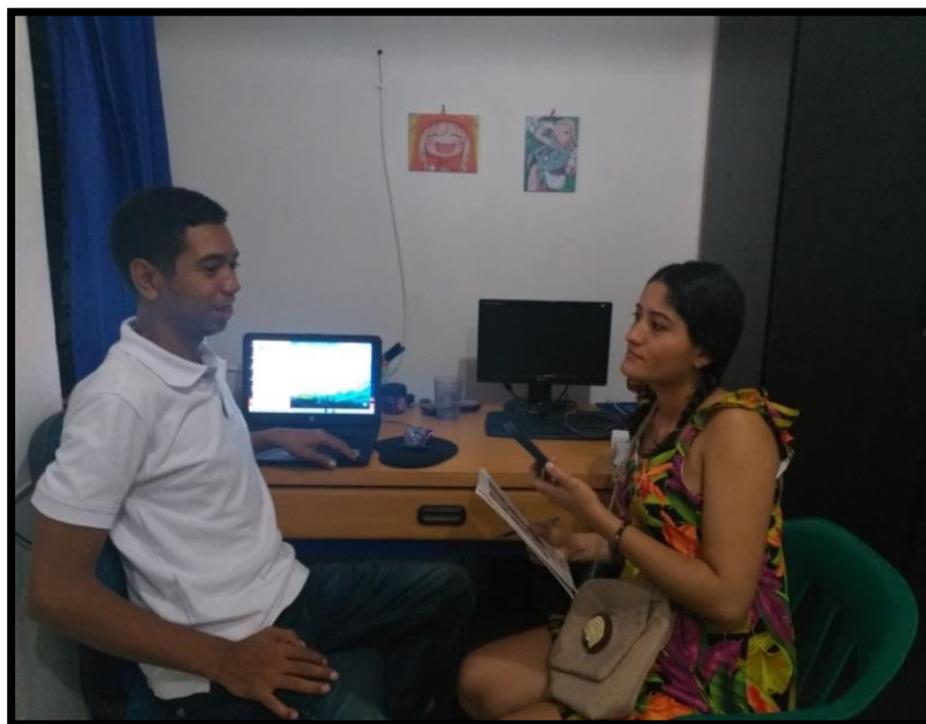
Anexo B. Gamer 2

Gamers. Vitar Olascuaga Jaime Andrés

Edad: 24

Nivel educativo: licenciado en informática y medios audiovisuales.

Video juego favorito: Paladins

Anexo C. Gamer 3

Gamers. Pérez Doria Argemiro José

Edad: 21

Nivel educativo: estudiante de Ingeniería de sistemas

Videojuego favorito: League of legends

Entrevistadora: Wendis Ruiz Lagares

Anexo D. Gamer 4

Gamers. Vitar Olascuaga Jesús Alberto

Edad: 17

Nivel educativo: estudiante de Ingeniería ambiental.

Videojuego favorito: League of legends.

Anexo E. Gamer 5

Gamers. Beltrán Gállego Ebby

Edad: 24

Nivel educativo: licenciado en informática y medios audiovisuales.

Anexo F. Gamer 6

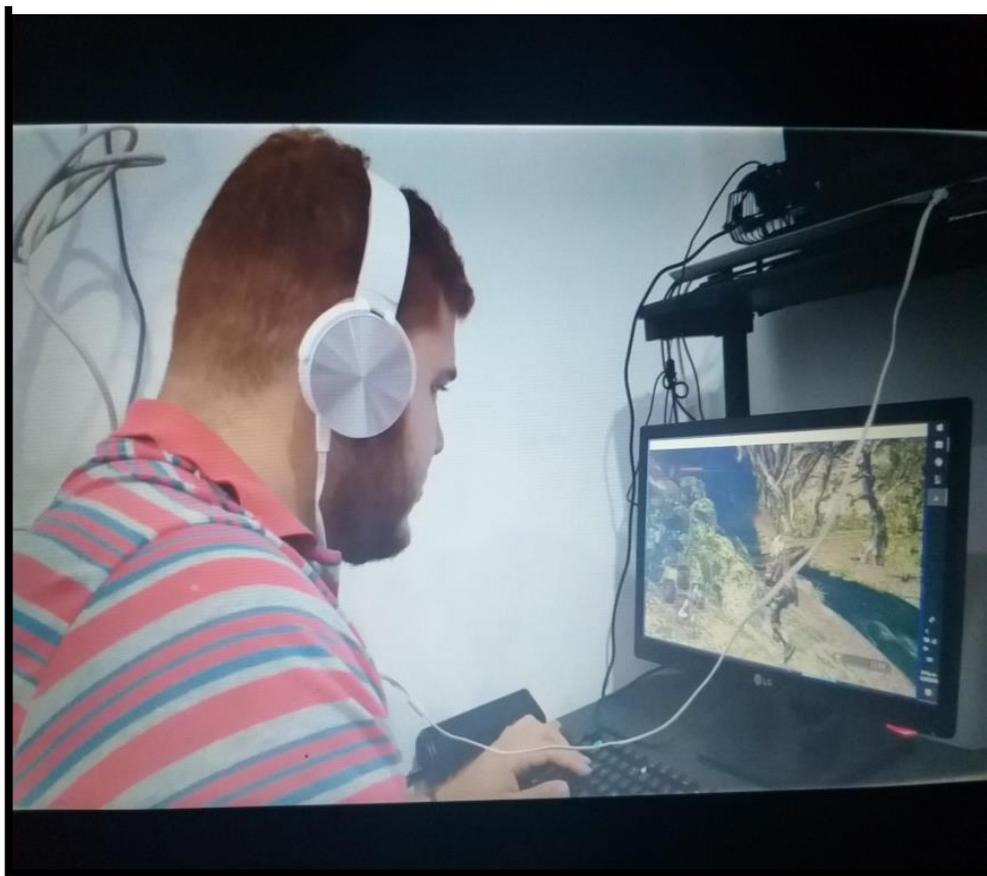
Gamers. Burgos Meléndez Luis Fernando

Edad: 24

Nivel educativo: estudiante de licenciatura en Lengua Castellana

Video juego favorito: League of Legends

Entrevistadora: Macea Ruiz Yeselis

Anexo G. Gamer 7

Gamers. Vergara Rodríguez Andrés Felipe

Edad: 22

Nivel educativo: estudiante de licenciatura en Informática y Medios Audiovisuales.

Video juego favorito: league of legends & dark souls

Anexo H. Gamer 8

Gamers. Palomo Otero María Camila

Edad: 21

Nivel educativo: estudiante de licenciatura en Lengua Castellana

Video juego favorito: Realm Royale

Entrevistadora: Macea Ruiz Yeselis

Anexo I. Gamer 9

Gamers. Garay Portasio Yeison Javier

Edad: 23

Nivel educativo: Bachillerato

Videojuego favorito: Halo & League of legends.

Entrevistadora: Ruiz Lagares Wendis

Anexo J. Gamer 10

Gamers. Ramírez López Ivan Alberto

Edad: 22

Nivel educativo: estudiante de Psicología

Videjuego favorito: Dark souls

Entrevistadora: Ruiz Lagares Wendis

Anexo K. Videojuego Paladins



Anexo L. Videojuego go Realm Royale



Anexo M. Videojuego League of Legends



Anexo N. Videojuego Overwatch



Anexo O. Videojuego ego Dark Souls



Anexo P. Videojuego Halo



Anexo Q. No gamer 1

No gamers. Torres Ortega Marlon David

Edad: 22

Nivel educativo: estudiante de licenciatura en Lengua Castellana

Entrevistadora: Macea Ruiz Yeselis

Anexo R. No gamer 2

No gamers. Cotuáz González Dairo

Edad: 20

Nivel educativo: estudiante de licenciatura en Lengua Castellana

Entrevistadora: Macea Ruiz Yeselis

Anexo S. No gamers 3

No gamers. Núñez Martínez Juan Sebastián

Edad: 20

Nivel educativo: estudiante de ingeniería de sistemas

Entrevistadora: Macea Ruiz Yeselis