



UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN
FACULTAD DE HUMANIDADES Y ARTE
DEPARTAMENTO DE IDIOMAS EXTRANJEROS
Traducción/Interpretación en Idiomas Extranjeros

INVENTANDO PALABRAS ENTRE BLOQUES: ANÁLISIS DE LOS
TIPOS DE NEOLOGISMOS UTILIZADOS POR TRES
JUGADORES HISPANOHABLANTES DE *MINECRAFT*

POR: DAMIÁN ARAYA DÍAZ
ANTONIA FAÚNDEZ MARTÍNEZ

Tesina presentada a la Facultad de Humanidades y Arte de la Universidad
de Concepción para optar al grado de licenciado en traductología

Profesora guía: Maritza Nieto Gómez

septiembre, 2025
Concepción, Chile

DERECHOS DE AUTOR

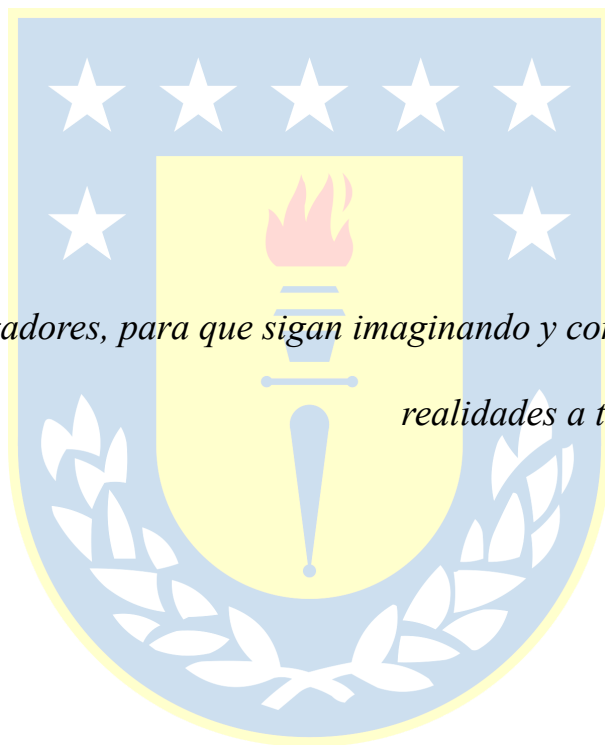
Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento.

©2025 DAMIÁN ARAYA DÍAZ

ANTONIA FAÚNDEZ MARTÍNEZ

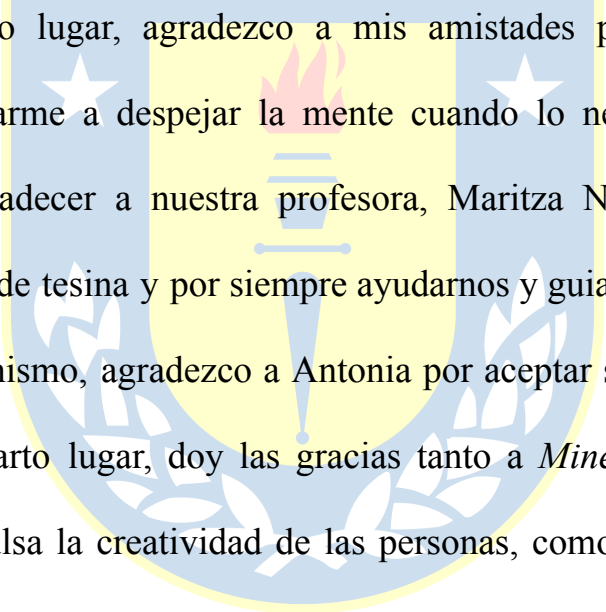


*A todes les jugadores, para que sigan imaginando y construyendo nuevas
realidades a través de la lengua*



AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer, en primer lugar, a todas aquellas personas que me apoyaron a lo largo de este proyecto que finaliza una gran etapa de mi vida. En especial, quiero dar gracias a mi pareja, Daiana, por ser quien siempre está para mí en los momentos difíciles y por impulsarme a seguir adelante.



En segundo lugar, agradezco a mis amistades por pasar tiempo conmigo y ayudarme a despejar la mente cuando lo necesité. En tercer lugar, quiero agradecer a nuestra profesora, Maritza Nieto, por aceptar nuestro proyecto de tesina y por siempre ayudarnos y guiarnos con la mejor disposición. Asimismo, agradezco a Antonia por aceptar ser mi compañera de tesina. En cuarto lugar, doy las gracias tanto a *Minecraft*, por ser un espacio que impulsa la creatividad de las personas, como a sus jugadores, por atreverse a jugar con la lengua y ser creadores de un vasto léxico.

Finalmente, me gustaría darme las gracias a mí por todo el arduo trabajo y por finalizar este importante proyecto.

Damián Araya Díaz

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradecer a mi familia por su apoyo incondicional a lo largo de todo este proceso universitario, especialmente a mi madre S. Ivonne Martínez y mi hermana Javiera Faúndez quienes han estado para mí y me han alentado en los momentos difíciles, impulsándome a cumplir mis metas, gracias a ellas hoy opto a este título universitario.

En segundo lugar, agradecer a mis amigos, quienes han estado para mí durante este proceso, me han apoyado con palabras de aliento, tardes de estudio, risas y buenos momentos que marcaron mi paso universitario y que recordaré por siempre. También, agradecer a mi compañero de tesina Damián, por su compromiso y responsabilidad en este proyecto.

Finalmente, de mi paso por la universidad, agradezco a mis profesores, quienes fueron parte de mi formación profesional en este período. En mención especial a mi profesora guía Maritza Nieto, por confiar y recibir nuestro proyecto de título, gracias por la disposición, orientación y carisma durante desarrollo de este proyecto.

Antonia Faúndez Martínez

ÍNDICE

RESUMEN.....	10
ABSTRACT.....	11
INTRODUCCIÓN.....	12
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	18
El mundo de los videojuegos y <i>Minecraft</i>	19
Comunidad <i>gamer</i>	22
Plataformas utilizadas por la comunidad.....	23
Jugadores y creadores de contenido.....	27
Jerga de la comunidad.....	28
Traducción y localización de videojuegos.....	30
Terminología.....	33
Neología.....	35
Clasificación de neologismos.....	36
Criterios para vaciado de fichas neológicas.....	40
Función de los neologismos.....	44
Criterios de neologicidad.....	45
Uso de neologismos por la comunidad <i>gamer</i>	47
CAPÍTULO III: PREGUNTAS Y OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	50
Preguntas de investigación.....	51
Objetivos de investigación.....	51
Objetivo general.....	51
Objetivos específicos.....	51
CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA.....	53
Tipo de estudio.....	54
Relevancia del objeto de estudio.....	55

Corpus.....	56
Ficha neológica para vaciado oral.....	58
Análisis de neologismos.....	61
Elaboración de glosario.....	62
CAPÍTULO V: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	64
Neologismos utilizados por los tres jugadores.....	67
Formación y uso discursivo de los neologismos utilizados por los tres jugadores.....	77
Clasificación de los neologismos utilizados por los tres jugadores según tipo de formación y categoría gramatical.....	87
Propuesta de glosario digital de los neologismos encontrados.....	102
CONCLUSIONES.....	106
Limitaciones.....	109
Proyecciones.....	110
BIBLIOGRAFÍA.....	111
ANEXOS.....	125
Anexo A: Neologismos de <i>Minecraft</i> recogidos.....	125
Anexo B: Neologismos de <i>gaming</i> recogidos.....	127
Anexo C: Neologismos oficiales de <i>Minecraft</i> recogidos.....	128
Anexo D: Fichas de vaciado oral.....	129

ÍNDICE DE TABLAS

Plataformas populares en la comunidad <i>gamer</i>	24
Clasificación de neologismos según tipo de formación.....	37
Categoría gramatical para vaciado.....	41
Clasificación de neologismos para vaciado.....	42
Criterios que diferencian la función denominativa y la función estilística..	44
Ejemplo de ficha neológica para vaciado oral en Excel.....	59
Ejemplo de glosario digital de neologismos.....	63
Recuento total de neologismos y neologismos oficiales utilizados por jugador.....	69
Recuento de los tipos de formación en el discurso de los tres jugadores....	78
Recuento de la función comunicativa de las composiciones sintagmáticas	86



ÍNDICE DE FIGURAS

Recuento de neologismos y neologismos oficiales de <i>Minecraft</i> utilizados por los tres jugadores.....	68
Neologismos utilizados por SpreenDMC.....	71
Neologismos utilizados por RobleisJAJA.....	72
Neologismos utilizados por Farfadox.....	73
Recuento de neologismos y neologismos oficiales de <i>Minecraft</i> recopilados por jugador.....	75
Recuento de funciones comunicativas de neologismos utilizados por cada jugador.....	80
Recuento de las funciones comunicativas de los neologismos utilizados por los tres jugadores.....	83
Núcleos de las sintagmaciones (N+Fprep.) con función denominativa.....	87
Tipos de formaciones de los neologismos utilizados por SpreenDMC.....	88
Tipos de formaciones de los neologismos utilizados por RobleisJAJA.....	89
Tipos de formaciones de los neologismos utilizados por Farfadox.....	91
Recuento general de las categorías gramaticales.....	95
Categorías gramaticales de los neologismos utilizados por SpreenDMC....	96
Categorías gramaticales de los neologismos utilizados por RobleisJAJA...	97
Categorías gramaticales de los neologismos utilizados por Farfadox.....	98

RESUMEN

Introducción: en esta investigación se estudia la presencia de neologismos dentro de la comunidad *gamer* de *Minecraft*. La principal motivación nace del vacío académico presente en el área de la traducción y la neología con respecto a la creación léxica presente en este videojuego. **Objetivo:** analizar los tipos de neologismos utilizados por tres jugadores hispanohablantes del videojuego *Minecraft*. **Metodología:** se utiliza una metodología con enfoque mixto con el fin de interpretar los datos recopilados y determinar la cantidad de neologismos y su tipo de formación. **Resultados:** los jugadores utilizan un gran número de neologismos propios del videojuego *Minecraft* con una variedad en su tipo de formación, destacando el uso de préstamos y sintagmas. **Conclusión:** se destaca el uso de neologismos y cómo estos afectan el léxico de los jugadores, además de la influencia de la traducción en el habla.

Palabras clave: Neología, *Minecraft*, creación léxica, comunidad *gamer*

ABSTRACT

Introduction: This research studies the presence of neologisms within the Minecraft gaming community. The main motivation is based on the academic gap in the field of translation and neology regarding lexical creation in this video game. **Objective:** To analyze the types of neologisms used by three Spanish-speaking players of the video game Minecraft. **Method:** A mixed-method approach is used to interpret the data collected and determine the number of neologisms and their type of formation. **Results:** Players use a large number of neologisms belonging to the Minecraft video game with a variety of formation types, highlighting the use of loanwords and syntagms. **Conclusion:** The use of neologisms and how they affect the players' lexicon is highlighted, as well as the influence of translation on their speech.

Key words: Neology, Minecraft, lexical creation, gamer community

INTRODUCCIÓN

El mundo de los videojuegos siempre ha sido un tema de interés para los traductores no solo a nivel laboral con la localización, debido a que la mayoría de los videojuegos se encuentran en inglés (Fontolan, Malazita, & da Costa, 2022), sino también como un campo de estudio amplio y consolidado (Mangiron, 2018). *Minecraft* es uno de los videojuegos que ha atraído a una mayor cantidad de personas, especialmente por sus comunidades de distintas partes del mundo que comparten una misma jerga. Así, este trabajo busca llenar el vacío que existe en cuanto a investigaciones que analicen al videojuego *Minecraft* desde una perspectiva lingüística y traductológica.

A lo largo de esta investigación, se analizarán los neologismos presentes en el discurso de tres jugadores de *Minecraft* en un contexto de habla espontánea. Esta se divide en cinco capítulos: Capítulo I: Planteamiento del problema; Capítulo II: Marco teórico; Capítulo III: Preguntas y objetivos de investigación; Capítulo IV: Metodología; Capítulo V: Análisis y discusión de resultados; y finaliza con las conclusiones.

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL

PROBLEMA



Diversos estudios han abordado el análisis de neologismos en videojuegos desde distintas perspectivas. Tal es el caso de la investigación de Almonacid Hernández y Molina Orellana (2022), en el que se examina el impacto del inglés en el léxico *gamer* empleado por los jugadores hispanohablantes de Valorant, destacando la adaptación lingüística y la creación de nuevos términos. Asimismo, en Cerna Garcés y Vizcarra Sepúlveda (2022) se analiza cómo se generan y utilizan los neologismos en distintos idiomas durante eventos competitivos de videojuegos. Además, se puede destacar que en ambas investigaciones se propusieron glosarios con términos y expresiones utilizados en los respectivos videojuegos. También se suma a este campo de estudio el trabajo de Salazar Silva (2022), quien examina los procesos de formación de palabras en foros de videojuegos, destacando la productividad de mecanismos como la composición o la derivación. Estas investigaciones evidencian el creciente interés académico por el lenguaje empleado en los entornos digitales lúdicos, particularmente en lo que respecta a la creatividad léxica que los jugadores despliegan para comunicarse y construir identidad dentro de estos espacios.

Sin embargo, a pesar de la riqueza lingüística que se genera en estos

entornos, aún existen importantes vacíos en la investigación. Uno de estos es específicamente el videojuego *Minecraft*, el cual, pese a su enorme popularidad y la relevancia que ha mantenido desde su lanzamiento (Cortés, 2025), no ha sido objeto de estudios lingüísticos centrados en el análisis de los neologismos empleados por sus jugadores. Esta vigencia se refleja no solo en sus constantes ventas y actualizaciones, sino también en su expansión a otros formatos y medios, como lo demuestra la reciente película “Una película de Minecraft”, que fue un éxito en taquilla (CNN Chile, 2025).

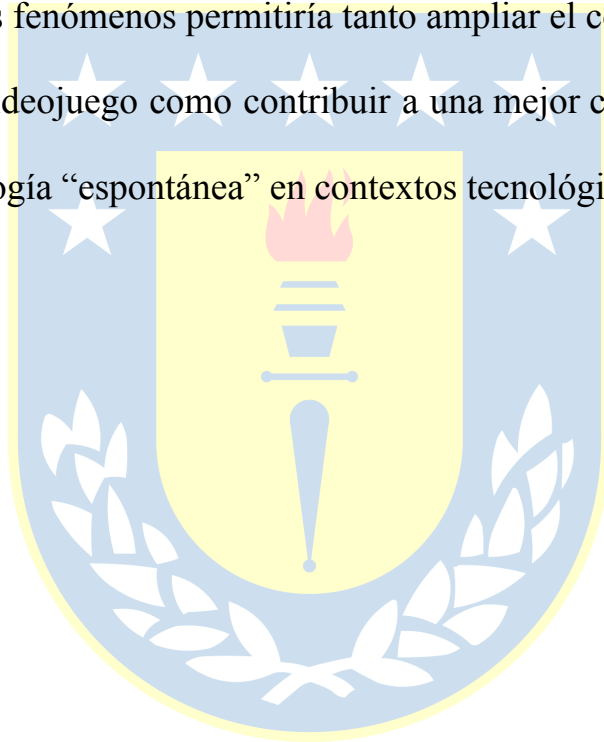
Además de su impacto en la industria del entretenimiento, *Minecraft* ha sido objeto de múltiples investigaciones en distintas disciplinas. En el ámbito educativo, destacan estudios como el de Torres Guzmán (2024), que explora su aplicación como herramienta didáctica, o el de Huacho Salazar (2022), donde se analizan los efectos del juego en el comportamiento estudiantil. Incluso en el área de la arquitectura se ha recurrido a este videojuego como objeto de estudio, como es el caso del trabajo de Treviño Aldape (2023). Estas investigaciones revelan el enorme potencial de *Minecraft* como espacio de exploración académica. Sin embargo, aún no se

ha abordado de manera sistemática el fenómeno lingüístico que ocurre dentro de este entorno, especialmente en relación con la creatividad léxica de sus jugadores hispanohablantes.

En efecto, la falta de estudios específicos sobre los neologismos en *Minecraft* evidencia un vacío en la literatura académica. Aunque el juego posee una enorme comunidad activa, especialmente en el ámbito hispanohablante, no se ha documentado de forma exhaustiva cómo se manifiesta la creatividad léxica en este contexto. Esta situación plantea la necesidad de una investigación que aborde el análisis de los neologismos creados y utilizados por los jugadores de *Minecraft*. Comprender estos fenómenos permitiría no solo ampliar el conocimiento sobre el lenguaje del videojuego, sino también contribuir a una mejor comprensión de los procesos de neología “espontánea” en contextos tecnológicos y lúdicos.

Por todo lo anterior, esta investigación se plantea como objetivo general analizar los tipos de neologismos utilizados por tres jugadores hispanohablantes del videojuego *Minecraft*, con la finalidad de descubrir cuáles son los neologismos más utilizados por los jugadores, cuál es el tipo

de formación más frecuente y crear un glosario terminológico que ayude a difundir el lenguaje de los jugadores de este videojuego. De esta manera, se espera contribuir no solo a llenar este vacío existente en la investigación lingüística sobre *Minecraft*, sino también a fortalecer el campo de la neología aplicada a los medios digitales interactivos. Asimismo, comprender estos fenómenos permitiría tanto ampliar el conocimiento sobre el lenguaje del videojuego como contribuir a una mejor comprensión de los procesos de neología “espontánea” en contextos tecnológicos y lúdicos.



CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO



El mundo de los videojuegos y *Minecraft*

La existencia de los videojuegos data de hace décadas y, lejos de ser una moda pasajera, estos se han consolidado como una forma dominante de entretenimiento e incluso como un espacio de interacción social, cultural y lingüística (Magaña, 2023). Dentro de este universo, si bien los videojuegos son un fenómeno global, se podría decir que la mayoría de estos comparten rasgos en común: su idioma original es el inglés o su primera traducción es al inglés (Fontolan, Malazita y da Costa, 2022).

Debido a la amplitud del mundo de los videojuegos, existen varios tipos de estos. Entre ellos se encuentran los *sandbox*, misma categoría en la que calza *Minecraft*. Estos videojuegos se caracterizan por “ofrecer al jugador una gran libertad de acción dentro de un entorno virtual abierto” (UDIT, 2025). Además, ofrecen “una amplia libertad para explorar, construir y modificar el mundo del juego sin seguir una línea argumental estricta o un conjunto de objetivos predefinidos” (UDIT, 2025). Esto ayuda a fomentar la creatividad de los jugadores, otorgándoles posibilidades casi ilimitadas y un gran control sobre su experiencia de juego.

Dependiendo de la modalidad de juego, estos pueden ser *single-player*, *multiplayer* o, en algunas ocasiones, ambos. Los videojuegos *single-player* son aquellos en los que “sólo puede participar un jugador humano, a menudo guiado por una trama o historia” (DeVuego, 2013). Mientras que los videojuegos *multiplayer* son:

aquellos que poseen cualquier modalidad en la que se tiene en cuenta la interacción de dos o más jugadores al mismo tiempo. Esta puede ser tanto de manera física en un único dispositivo, a través de diferentes dispositivos mediante cables o conexión inalámbrica, o mediante servicios en línea u otro tipo de red con personas conectadas a la misma. La interacción puede ser en tiempo real (interacción simultánea) o por turnos (tan solo un jugador realiza las acciones mientras el resto esperan [*sic*]). (Mondéjar Andreu y Pairoto Gavaldà, 2020, p. 7)

Teniendo esto en consideración, *Minecraft* se destaca en que su modalidad de juego puede ser *single-player* o *multiplayer*, brindando a sus jugadores la posibilidad de jugar en solitario en un servidor personal o

unirse junto a más jugadores a servidores públicos o privados.

Según Landin (2023), *Minecraft* es un videojuego de mundo abierto tipo *sandbox* formado por bloques, criaturas y comunidades. Debido a que el juego no cuenta con un objetivo definido, los jugadores tienen infinitas posibilidades de jugabilidad, ya sea explorando el mundo del juego enfrentado a distintos obstáculos y enemigos o explotando su creatividad al máximo usando los bloques para crear todo lo que se puedan imaginar.

Algunas de las características que lo diferencia entre la multitud de videojuegos es que todo su universo, sin excepciones, está compuesto por bloques y que su mundo prácticamente no tiene fin. Además, *Minecraft* cuenta con distintos modos de juego dependiendo de lo que quiera hacer el usuario, como creativo o supervivencia. Por un lado, en el modo creativo, los jugadores tienen acceso ilimitado a los bloques que ellos quieran utilizar, permitiéndoles explorar su imaginación al máximo. Además, no cuentan con una barra de vida y nada puede hacerles daño. Por otro lado, en el modo supervivencia, como indica su nombre, deben sobrevivir teniendo que recolectar recursos para mantener su barra de vida al máximo y solo

pueden utilizar los bloques que vayan encontrando en el transcurso de su partida (Austin, 2022).

De acuerdo con Petrisor (2025), *Minecraft* revolucionó los juegos tipo *sandbox* con su propuesta innovadora, pues antes la jugabilidad de este tipo de juegos era más restringida. *Minecraft* transformó el género al permitir a los usuarios crear y explorar sin restricciones. Asimismo, su enfoque inspiró otros títulos, como *Terraria* y *Rust*, al demostrar que los jugadores valoran la libertad para construir sus propias aventuras.

A pesar de que *Minecraft* ya cuenta con más de 15 años desde su lanzamiento, su popularidad no ha decaído con los años. En el año 2023 este alcanzó las 300 millones de copias vendidas, lo que demuestra que incluso actualmente su comunidad sigue creciendo (Jiménez de Luis, 2023).

Comunidad *gamer*

Una comunidad es un “Conjunto de personas vinculadas por características o intereses comunes” (Real Academia Española, s. f., definición 4), mientras que *gamer* es un préstamo del inglés, el cual se

traduce literalmente como “jugador”, y se define como “someone who likes playing computer games” (Cambridge University Press & Assessment, s. f.). Entonces, se puede definir a la comunidad *gamer* como la comunidad que se ha creado en torno al mundo de los videojuegos, conformada por personas de todas las edades, debido a que el rango etario de sus jugadores es muy amplio y su popularidad trasciende generaciones (*Juegos entre generaciones: un estudio comparativo*, 2023), las cuales comparten esta pasión por el mundo del *gaming* y logran que personas de todos lados se sientan conectadas.

Cabe destacar que, en la actualidad, gracias al internet y las redes sociales, la comunidad *gamer* ha logrado obtener un mayor alcance y expandirse mundialmente, provocando que existan diferentes plataformas que pueden utilizar para comunicarse, difundir información o disfrutar de contenido relacionado con los videojuegos.

Plataformas utilizadas por la comunidad

Como se mencionó anteriormente, hoy en día existen plataformas que son conocidas por ser utilizadas por esta comunidad *gamer*, las cuales

otorgan distintos servicios. Algunas plataformas están destinadas a crear contenido del mundo del *gaming* y otras a facilitar la comunicación entre los usuarios de dicha plataforma. Cabe destacar que estas plataformas usualmente no están pensadas para ser usadas solo por aficionados de los videojuegos; sin embargo, son muy populares dentro de la comunidad *gamer*.

Entre las aplicaciones más utilizadas por la comunidad *gamer* hispanohablante, podemos encontrar YouTube, Kick, Twitch y Discord:

Tabla 1

Plataformas populares en la comunidad gamer

Youtube	Kick
<p>“YouTube es un servicio en línea que permite a todas las personas del mundo compartir, consultar y conversar alrededor de historias audiovisuales” Morales (2024).</p>	<p>“Kick.com is a streaming platform that shares similarities with Twitch and YouTube Live. Just like other live streaming services, users can broadcast content to others in real-time. Users can also interact with creators through chat and other features” Internet Matters Team (2024).</p>

Twitch	Discord
<p>“Twitch es el lugar donde millones de personas se juntan a diario en directo para chatear, interactuar y crear su propio entretenimiento” (Twitch, s. f.).</p>	<p>“Discord es una aplicación de chat de voz, vídeo y texto con decenas de millones de usuarios mayores de 13 años que la usan para hablar y pasar el rato con sus comunidades y amigos” (Discord, 2022).</p>

En primer lugar, YouTube es la plataforma más antigua de todas, este año se cumplen ya casi 20 años de su creación (Cohen, 2025) y ha impulsado la popularidad de videos de todo tipo, incluyendo los *gameplays*. Youtube cuenta con una gran variedad de creadores que se dedican solamente a la creación de contenido *gaming* y estos crean sus propias comunidades, las cuales pueden interactuar dentro de la sección de comentarios.

En segundo lugar, Twitch es una de las principales plataformas de *streaming* utilizadas por jugadores y creadores de contenido (Streamlabs & Stream Hatchet, 2021). *Minecraft* es uno de los videojuegos que más audiencia tiene en la plataforma, figurando en el top 10 en junio de 2025 (TwitchTracker, s. f.).

En tercer lugar, Kick es, al igual que Twitch, una plataforma de *streaming* y es la plataforma más reciente, ya que fue fundada en 2022 (Chillingworth, 2023). Twitch y Kick son plataformas de *streaming* en vivo en las cuales los directos quedan almacenados en los canales de cada *streamer* durante una cantidad determinada de tiempo. Además, durante las transmisiones en vivo, los espectadores pueden interactuar entre ellos y con el *streamer* a través del *chat* de la transmisión o pueden pagar para mandar comentarios en formato de *bits* o “donación” (Thompson, 2023).

Finalmente, Discord es una plataforma sumamente popular que permite a los usuarios comunicarse entre sí a través de texto, audio, llamada o videollamada en tiempo real. Según Discord (s.f.), la aplicación cuenta con más de 200 millones de usuarios activos cada mes. Esta plataforma es particularmente muy utilizada por los usuarios de la comunidad *gamer* (Obara, 2021), debido a que es fácil de navegar y es gratuita, permitiendo que los jugadores puedan coordinar partidas, comunicarse e incluso crear pequeñas comunidades.

Jugadores y creadores de contenido

En la actualidad, se podría decir que los videojuegos constituyen una parte fundamental de la sociedad moderna. Además, como se mencionó anteriormente, incluso se ha creado una comunidad de personas de todas las edades alrededor de ellos. Dentro de esta comunidad, debido a todas las plataformas que existen actualmente, muchos jugadores deciden volverse creadores de contenido para generar dinero a partir de su pasión por los videojuegos. Lo que provoca que aquellos que alguna vez fueron un jugador más entre todos, se conviertan en creadores de contenido en plataformas como YouTube, Kick y Twitch. Sin embargo, este hecho no quita que sigan siendo, en esencia, otro jugador como todos. Además, a pesar de que los creadores de contenido sean populares en la actualidad, antes de que existiera esta opción de poder monetizar el contenido, los jugadores igualmente grababan sus *gameplays* o creaban guías de juego para compartir con la comunidad.

La popularización de plataformas y redes sociales, como las que ya han sido mencionadas, ha provocado que los jugadores se comuniquen cada

vez más entre sí, lo que podría dar como resultado que creen su propia jerga, con distintos términos específicos utilizados por la comunidad.

Jerga de la comunidad

Como se ha mencionado anteriormente, en el contexto digital actual, los videojuegos en línea no solo representan espacios de ocio, sino también escenarios activos de socialización (Fishman, 2019), por lo que también podrían ser un sitio de producción lingüística.

En comunidades virtuales como las de *Minecraft*, los jugadores no se limitan a participar del juego en sí, sino que interactúan, comparten experiencias y construyen significados a través del lenguaje. En este proceso, se podría decir que los hablantes de la lengua española generan y adoptan neologismos que no solo responden a necesidades denominativas, sino que también desempeñan funciones sociales y expresivas dentro del juego. Además, pueden variar dependiendo de qué tipo de videojuego se esté jugando, ya que cada juego, “ya sea un MMO (Massively Multiplayer Online), un MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) o un Shooter, tiene sus propias dinámicas comunicativas” (Nájera Camariacho, 2025),

denotando así que la manera de hablar de los jugadores varía de acuerdo con las necesidades que van teniendo en la situación comunicativa. Asimismo, estos neologismos se podrían considerar como marcas de pertenencia, herramientas comunicativas y elementos fundamentales en la construcción de una cultura *gamer* compartida, puesto que los jugadores “que comparten este vocabulario se reconocen mutuamente, lo que refuerza un sentido de pertenencia y cohesión dentro del grupo” (Nájera Camacho, 2025).

El hecho de que la mayoría de los videojuegos se encuentren en inglés podría provocar un fenómeno lingüístico notable entre los jugadores que no tienen al inglés como lengua materna, ya que deben recurrir a diversas estrategias de adaptación, entre ellas, la creación de nuevas unidades léxicas, denominados neologismos.

Esta necesidad de nombrar realidades nuevas, propias del entorno virtual, podría haber impulsado la creación de términos específicos tanto en el área de los videojuegos como en juegos específicos como *Minecraft*.

Traducción y localización de videojuegos

La traducción, según Hurtado Albir (2016, p. 41) es definida como “un proceso interpretativo y comunicativo consistente en la reformulación de un texto con los medios de otra lengua que se desarrolla en un contexto social y con una finalidad determinada”. Debido a esto, a la hora de traducir, se deben tener en cuenta los aspectos que rodean al texto, como su contexto histórico, temporal, cultural, etc. En cuanto a su relación con la cultura, la traducción “tiene como objetivo permitir que el público receptor disfrute de un producto original que no puede dejar atrás su propio carácter de creación que plasma la propia cultura de la lengua de origen” (Méndez González, 2016). Desde este punto de vista, la traducción se encuentra estrechamente relacionada con la localización.

Por un lado, la Localisation Industry Standards Association (2003, como se citó en Gómez Silva, 2024, p. 7) define la localización como “the process of modifying products or services to account for differences in distinct markets”. Por otro lado, Jiménez Crespo (2008, como se citó en Gómez Silva, 2024, p. 7), explica lo siguiente:

La localización constituye una modalidad de traducción que comprende un complejo proceso textual, comunicativo, cognitivo y tecnológico por el que un texto en formato digital y en un entorno interactivo se modifica para su uso en una lengua y contexto sociocultural de recepción distintos a los originales, siempre según las expectativas de la audiencia a la que se dirija y las especificaciones o grado de localización que encargue el autor.

A partir de estas definiciones, se entiende que la localización es la modalidad de traducción que se encarga de llevar un producto desde una cultura hacia otra, transmitiendo de la mejor manera posible el mensaje que el texto original en formato digital quería entregar.

La localización se encuentra fuertemente vinculada con la traducción de videojuegos, ya que, como se mencionó anteriormente, cada videojuego tiene un universo propio con referentes culturales propios o adquiridos de una cultura ya existente. Méndez González (2016) explica que “los videojuegos son en sí mismos una producción repleta de referentes culturales que, al mismo tiempo, forman parte de la cultura popular y se

convierten en sí mismos en un referente cultural”, lo que provoca que traducir esta forma virtual de entretenimiento no se pueda hacer de manera literal y requiera distintos tipos de adaptaciones para poder transmitir de manera correcta el mensaje que este quiere entregar a otros idiomas o países. Entonces, la localización de videojuegos se puede explicar como:

un proceso de adaptación de este tipo de producto digital para su uso en diferentes *locales* buscando eliminar las barreras lingüísticas y culturales que puedan obstaculizar la experiencia de juego de los usuarios con el objetivo de que estos lo experimenten tal y como se concibió el original (Muñoz Sánchez, 2017, como se citó en Gómez Silva, 2024, p. 11).

Asimismo, Méndez González (2016) explica que existen distintos tipos de técnicas de adaptación y que se deben utilizar dependiendo de la situación y la toma de decisión del traductor encargado, debido a que no existen directrices consensuadas de cómo transferir los elementos culturales. Por lo tanto, se puede concluir que depende principalmente del traductor qué elementos permanecen sin cambios en el videojuego y qué

elementos son traducidos y transmitidos a la cultura de llegada. Esta toma de decisiones, en contextos como los videojuegos, no solo implica una adaptación cultural, sino también una gestión cuidadosa de la terminología específica del ámbito, la cual requiere coherencia para mantener la experiencia del jugador.

Terminología

A partir de lo anterior, resulta fundamental abordar el concepto de terminología, ya que constituye una herramienta clave para comprender cómo se transmite el conocimiento en ámbitos especializados.

Cabré (2003) define la terminología como “el conjunto de las unidades léxicas usadas con un valor preciso en los ámbitos de especialidad” y como “una materia interdisciplinaria cuya base está integrada por elementos propios de las ciencias del lenguaje [...], de las ciencias del conocimiento [...] y de las llamadas ciencias de la comunicación”. Por ende, la terminología puede estar presente en cualquier área especializada, como es el área de los videojuegos.

Asimismo, según Cabré (2003), los términos son “unidades que expresan el conocimiento especializado” y son “tan interdisciplinarias como la disciplina que las estudia, como todas las unidades del lenguaje”. Cabré (2003) también menciona que los términos son:

al mismo tiempo unidades gramaticales, unidades cognitivas y unidades sociocomunicativas. Son unidades gramaticales que forman parte también del léxico de una lengua; son unidades de conocimiento que vehiculan una determinada percepción de un segmento de la realidad, y son unidades de comunicación que nos permiten intercambiar información.

Esta concepción integral de la terminología y los términos permite comprender su papel clave en la construcción y transmisión del conocimiento especializado en la lengua. Desde esta perspectiva, no solo cumplen funciones lingüísticas, cognitivas y comunicativas, sino que también reflejan la evolución constante de las disciplinas. Es precisamente en este punto donde se establece un vínculo entre terminología y neología, debido a que, tal como lo plantea Cabré (1993), la neología es

“evidentemente necesaria en los dominios de especialidad donde la aparición constante de nuevos conceptos requiere una actividad neológica permanente”.

Neología

Existen varias definiciones de qué es la neología, de acuerdo con Cabré (1993), la neología “es la materia que se ocupa de los aspectos relativos a los fenómenos nuevos que aparecen en las lenguas”, mientras que para algunos lexicólogos “la neología trata del estudio de los fenómenos lingüísticos que surgen en un momento determinado de la evolución de una lengua viva” (Guilbert, 1975; Rondeau, 1983, como se citó en Cabré, 1993). Por lo tanto, se puede decir que la neología es un aspecto ligado a la lingüística, que se encarga de estudiar las palabras creadas recientemente en una lengua. Asimismo, neologismo es:

una unidad léxica de creación reciente en: su significante y su significado [...], una unidad léxica de creación reciente solo en su significante [...], una unidad léxica recientemente tomada de otra lengua [...], o todo significado o acepción nueva para un significante

ya existente (Varo Varo et al., 2009, como se citó en Vega Moreno, É., y Llopart Saumell, E., 2017, p. 1420).

Esta definición nos da a entender que, en esencia, los neologismos son palabras creadas recientemente y, por lo tanto, no se encuentran registradas en diccionarios oficiales. Debido a la amplitud de neologismos que se pueden crear, siguiendo a Cañete González (2016), se han propuesto distintas clasificaciones según su tipo de formación.

Clasificación de neologismos

Los neologismos se clasifican dependiendo de cómo fueron creados. Así, Cabré (2006) propone distintas categorías y subcategorías para determinar los tipos de neologismos, dividiéndolos en: neologismos de forma, en los cuales se analiza la formación del neologismo y que cuenta con varias subcategorías; neologismos por variación; neologismos sintácticos; neologismos semánticos; préstamos y otros. En la siguiente tabla se encuentran todas las clasificaciones propuestas por Cabré (2006) con sus respectivas definiciones y ejemplos:

Tabla 2

Clasificación de neologismos según tipo de formación

Neologismos de forma (F)	
sufijación (FSUF)	neologismos formados a partir de la adjunción explícita de un sufijo a un radical. Ej.: uniformizador, interculturalidad, relativizamiento, monopólico, pesificar. También se incluyen en esta categoría los derivados de antropónimos, especialmente adjetivos y adjetivos sustantivados, que hacen referencia, sobre todo, a posturas partidistas respecto a personajes de proyección pública. Ej.: aznarista (partidario de José María Aznar) [...]
prefijación (FPRE)	neologismos formado a partir de la adición de un prefijo explícito a un radical. Ejemplos: antiespañolista, neovanguardismo, reislamización, superestrella, semiderruir.
interferencias entre sufijación y prefijación	casos en que los neologismos pueden clasificarse tanto como formados por prefijación como formados por sufijación, por cuanto no puede dilucidarse cual de los dos procesos es el último que se ha realizado. Así, quedarán agrupados todos los casos con posibles interferencias para análisis posteriores.
composición (FCOM)	neologismo formado a partir de dos radicales (simples o complejos). Ej.: liberaldemócrata,

quítahambre, googleadicto, niño soldado

composición culta
(FCULT)

neologismos formado a partir de uno de los procesos siguientes:

- una forma prefijada culta y una forma sufijada culta. Ej.: biogenia, aerófago, megápolis;
- una forma prefijada culta y un radical. Ej.: autoexigencia, fotoperiodismo, microvestido, xenotrasplante;
- un radical (propio de la lengua o bien prestado de otra lengua) y una forma sufijada culta. Ej.: clasicómano, normógrafo, simpáticoide.

lexicalización
(FLEX)

neologismos formado a partir de la lexicalización de una forma flexiva (no de un paradigma completo) normalmente de una forma del paradigma verbal. Ej.: removida f, encuadernado m, hormigonado m

conversión sintáctica
(FCONV)

neologismo formado a partir de un cambio de categoría gramatical sin modificación de la base léxica. Ej.: neoliberal m (documentado como adjetivo), rediseño m de rediseñar v tr

sintagmación
(FSINT)

neologismos formados por una estructura sintáctica lexicalizada. Ej.: trabajadora social, violencia doméstica, motor de búsqueda, sin papeles, en juliana

siglación (FTSIG) neologismos formados por las letras correspondientes a una sigla. Solo se recogen los casos en que la sigla ha perdido algunas de sus características y se ha lexicalizado: se escribe con minúsculas, se utiliza con flexión de número o género o con una acepción diferente a la original. Por ejemplo, un dvd (DVD) [...]

acronimia (FTACR) neologismos formados por la combinación de segmentos de palabras que forman una estructura sintagmática. Ej.: cubanglish (cubano y english) [...]

abreviación (FTABR) prota (protagonista), neocon (neoconservador): neologismos formados por abreviación de la base léxica de una unidad.

Por variación (FVAR)

Variante formal ortográfica (ni morfológica ni sintáctica) de una palabra documentada en el corpus de exclusión. Por ejemplo, infraestructura (infraestructura).

Neologismos sintácticos (SINT)

Neologismos que implican un cambio de subcategoría gramatical (género, número, cambio de régimen verbal, etc.) en una base léxica. Ej.: descalificarse (verbo pronominal) [...]

Neologismos semánticos (S)

Neologismos formados por una modificación del significado de una base léxica. Ej.: buscador (informática), parquet (pista de baloncesto), llegador (jugador de fútbol). También puede tratarse de un neologismo formado a partir de un nombre propio (de persona o marca registrada) utilizado como nombre común. Ej.: bollicao, nivea, pescanova, tupperware.

Préstamos (M/AM) (préstamo y préstamo adaptado, respectivamente)

Unidades importadas de otra lengua. Ejemplos: final four, aggiornamento.

Otros

Se ha previsto la etiqueta “Otros” para las palabras simples, dialectales, argóticas, cultismos o casos extraños difíciles de etiquetar, pero que también son neológicas. Por ejemplo, fitipaldi, yuyu, etc.

A partir de las clasificaciones de neologismos existentes, nacen los criterios que se utilizan para el vaciado de fichas neológicas.

Criterios para vaciado de fichas neológicas

El Observatori de Neologia (OBNEO) es un grupo de investigación en la Universitat de Barcelona que “analiza el fenómeno de la aparición de palabras nuevas o neologismos en el uso, tanto por lo que respecta al catalán como al castellano” (Observatori de Neologia [OBNEO], s. f.).

Además, el observatorio dispone de criterios de vaciado, los cuales son aquellas metodologías que se utilizan para poder registrar los neologismos a la hora de hacer el vaciado de fichas neológicas. Los criterios propuestos por la OBNEO (2024) para las categorías gramaticales y las clasificaciones de neologismos son los siguientes:

Tabla 3

Categoría gramatical para vaciado

Categoría	
m	sustantivo masculino
f	sustantivo femenino
m y f	sustantivo masculino y femenino
m pl	sustantivo masculino plural
f pl	sustantivo femenino plural
adj	adjetivo
adv	adverbio
v tr	verbo transitivo
v intr	verbo intransitivo
v pron	verbo pronominal

conj	conjunción
interj	interjección
prep	preposición
loc adj o adv	locución adjetival o adverbial
loc v	locución verbal

Tabla 4

Clasificación de neologismos para vaciado

	derivación
PREF	prefijación
SUF	sufijación
PRSU	prefijación y sufijación
	composición
COMP	composición patrimonial
CULT	composición culta
HIBR	composición híbrida
SINT	composición sintagmática

truncamiento	
SIGL	siglación
ACR	acronimia
ABR	abreviación
cambio	
SEM	semántico
SCG	subcategorial
CONV	conversión
LEX	lexicalización
VAR	variación
préstamo	
MEN	préstamo del inglés
otros	
A	otros procesos

Estos criterios permiten obtener un marco estandarizado para el vaciado de fichas. Por lo tanto, se logra tener un proceso más expedito al momento de clasificar y analizar los neologismos identificados por los investigadores dentro de los trabajos de investigación en esta área.

Función de los neologismos

Desde una perspectiva funcional y de uso discursivo, los neologismos pueden cumplir distintas funciones comunicativas, entre ellas, la denominativa y la estilística. Llopart-Saumell y Freixa (2014) explican que la función denominativa se relaciona con la necesidad de nombrar nuevas realidades, mientras que la función estilística se vincula con la expresión de subjetividad o con la creación de efectos de sentido. Para poder presentar con mayor claridad los criterios que diferencian a estas dos funciones, se adaptó la tabla de Llopart-Saumell (2019, p. 5).

Tabla 5

Criterios que diferencian la función denominativa y la función estilística

Función denominativa	Función estilística
Función referencial	Función expresiva
Uso de formas productivas y usuales	Uso de formas no productivas y transgresoras
Frecuencia de uso considerable	Acostumbra a ser efímera
Responde a una necesidad objetiva	Responde a una necesidad subjetiva

En el contexto de los videojuegos, ambas funciones podrían coexistir, ya que los jugadores no solo nombran objetos o acciones específicas del juego, sino que también expresan su identidad y pertenencia a una comunidad discursiva.

Como lo plantea Carriazo (2024), el lenguaje no solo comunica, sino que también configura una visión del mundo y una identidad colectiva, lo que se refleja en la forma en que los jugadores crean y adoptan expresiones propias dentro de su entorno digital. Según Llopart-Saumell (2019), los neologismos también reflejan la percepción que los hablantes tienen sobre el dinamismo y la innovación del lenguaje, aspecto especialmente visible en entornos digitales.

Criterios de neologicidad

Según Vega Moreno y Llopart-Saumell (2017), los criterios de neologicidad son aquellos parámetros que ayudan a determinar si una palabra puede ser considerada como neologismo. Asimismo, estos criterios no necesariamente son excluyentes entre sí y muchas veces se complementan a la hora de detectar un neologismo.

Cabré (1993, como se citó en Vega Moreno y Llopart-Saumell, 2017, p. 1423) establece los siguientes criterios de neologicidad:

- a) la diacronía: una unidad es neológica si ha aparecido en un período reciente;
- b) la lexicografía: una unidad es neológica si no aparece en los diccionarios;
- c) la inestabilidad sistemática: una unidad es neológica si presenta signos de inestabilidad formal (morfológicos, gráficos o fonológicos) o semántica;
- d) la psicología: una unidad es neológica si los hablantes lo [*sic*] perciben como una unidad nueva.

Estos criterios reflejan el carácter dinámico y multidimensional de los neologismos, además de ofrecer una base sólida para analizar e identificar estas unidades nuevas en una lengua. Esto lo hacen considerando no solo su presencia en el discurso de los hablantes, sino también su aceptación y estabilidad en el sistema lingüístico.

Uso de neologismos por la comunidad *gamer*

Como ya ha sido mencionado anteriormente, los videojuegos en línea son escenarios activos de socialización, ya que los jugadores “no solo consumen contenido, sino que también lo crean y comparten, contribuyendo a la construcción de una cultura *gamer*” (Nájera Camacho, 2025) y, por lo tanto, se convierten en un sitio de producción lingüística entre los jugadores. Como explica Nájera Camacho (2025), las comunidades *gamer* son pilares en la creación y la evolución de la jerga de los jugadores, debido a que facilitan la difusión de términos y la evolución del lenguaje, adaptándose a tendencias.

De acuerdo con Morales Arriza (2015), “los actos comunicativos en el videojuego multijugador en línea han de ser manipulados de tal manera que se amolden, de forma convencional, a un prototipo fijo que sacie las necesidades de los jugadores”. Por lo tanto, los jugadores, al verse en la necesidad de poder comunicarse entre ellos de mejor manera y abordar el juego más fácilmente, crean una jerga propia de miembros de estas comunidades. Esto lo hacen utilizando términos, ya que, como se menciona

en Morales, “los términos constituyen la competencia lingüística especializada requerida en ciertos contextos para un completo entendimiento” (Morales Arriaza, 2015) y también neologismos, creados y adaptados dentro de estas mismas comunidades con base en las necesidades que se van generando.

Cabe destacar que el impacto de la jerga *gamer* va más allá del ámbito virtual e influye en la cultura popular (Nájera Camacho, 2025). Esto se puede observar en cómo algunos términos y neologismos de la cultura *gamer* no son utilizados solamente en el contexto del *gaming* sino también en contextos de habla cotidiana. “Las expresiones, términos y neologismos originados en los videojuegos pueden ser adoptados por los jugadores en sus interacciones cotidianas, llevando fragmentos de la cultura del juego a su vida diaria” (Nájera Camacho, 2025).

Entonces, los neologismos no solo son sumamente frecuentes dentro de la comunidad *gamer*, sino que también resultan cruciales para la comunicación de los jugadores, puesto que la comunicación en los videojuegos ha evolucionado hasta conformar una identidad propia. Por

ejemplo, los componentes de la jerga *gamer*, como las abreviaturas y las siglas, pueden ser adaptados por los jugadores a su idioma, lo que les facilita la transmisión de emociones, intenciones y respuestas (Nájera Camacho, 2025).



CAPÍTULO III:



PREGUNTAS Y OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

Preguntas de investigación

¿Cuáles son los tipos de neologismos usados con mayor frecuencia por tres jugadores hispanohablantes del videojuego *Minecraft*?

¿Cuál es el tipo de formación que presentan los neologismos usados con mayor frecuencia por tres jugadores hispanohablantes del videojuego *Minecraft*?

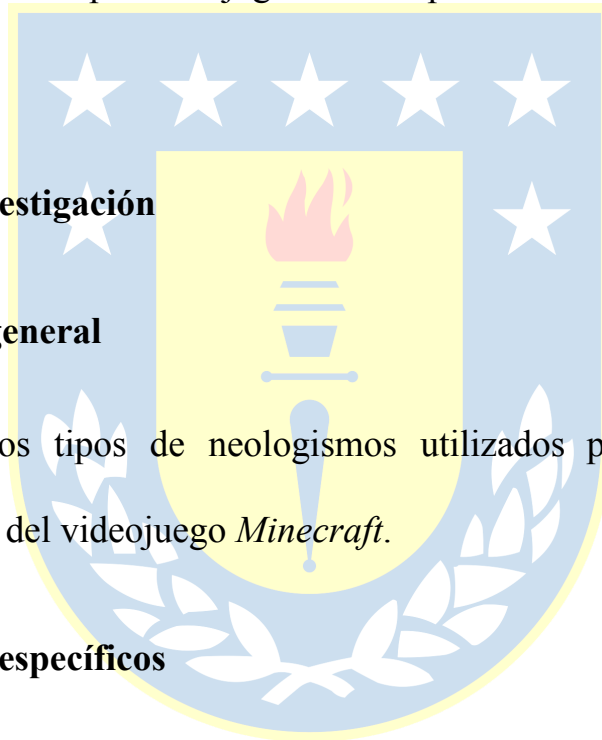
Objetivos de investigación

Objetivo general

Analizar los tipos de neologismos utilizados por tres jugadores hispanohablantes del videojuego *Minecraft*.

Objetivos específicos

1. Identificar los neologismos utilizados por tres jugadores hispanohablantes de *Minecraft* en videos publicados entre febrero y marzo de 2025.



2. Descubrir el tipo de formación y el uso discursivo de los neologismos presentes en el discurso de tres jugadores hispanohablantes de *Minecraft* en videos publicados entre febrero y marzo de 2025.
3. Clasificar los neologismos registrados en el habla de tres jugadores hispanohablantes de *Minecraft* en videos publicados entre febrero y marzo de 2025 según su categoría gramatical.
4. Proponer un glosario digital con una definición para cada neologismo encontrado.



CAPÍTULO IV:

METODOLOGÍA



Tipo de estudio

En el presente estudio se utilizó un enfoque mixto (cualitativo/cuantitativo) con un alcance descriptivo y exploratorio, ya que se analizaron los tipos de neologismos utilizados por tres jugadores del videojuego *Minecraft*. Por un lado, es cualitativo debido a que se interpretaron y analizaron los datos recopilados para reflexionar con respecto a la composición de estos neologismos e identificar patrones de creación. Por otro lado, es un estudio cuantitativo debido a que se determinó la cantidad de neologismos utilizados por los tres jugadores y qué tipos son los más frecuentes. Además, se realizó un glosario digital de neologismos en el cual se propusieron definiciones para los neologismos creados por los jugadores y que, por ende, no cuentan con una definición oficial.

El diseño metodológico del estudio es mixto, no experimental y de tipo transversal. Se emplearon técnicas cualitativas y cuantitativas para analizar tanto la composición como la frecuencia de los neologismos utilizados por los jugadores del videojuego *Minecraft*, sin manipular

variables, y recogiendo los datos en un momento específico del tiempo. Asimismo, está basado en el uso de corpus de habla espontánea, específicamente videos recogidos de la plataforma YouTube de tres jugadores de *Minecraft* hispanohablantes.

Relevancia del objeto de estudio

La presente investigación tomó como objeto de estudio los videos publicados en la plataforma YouTube de tres jugadores del videojuego *Minecraft*, en la cual se analizaron los neologismos que estos tres jugadores utilizan mientras juegan.

Como se ha mencionado anteriormente, debido a que el videojuego es conocido mundialmente en la actualidad, la demanda de traducciones de productos relacionados con este videojuego también ha aumentado. Por ende, la identificación y análisis de estos neologismos resulta relevante, ya que puede ayudar a futuros jugadores a conocer los neologismos que se utilizan en la comunidad del videojuego o a profesionales traductores en trabajos relacionados con el videojuego *Minecraft*. Asimismo, desde una perspectiva social, el estudio puede contribuir a que personas ajenas a este

videojuego puedan comprender el vocabulario utilizado en este, facilitando así una mejor comprensión a la gente fuera de la comunidad de *Minecraft*.

Corpus

El corpus de esta investigación es de habla espontánea y está compuesto por tres videos extraídos de los canales de YouTube de tres jugadores de *Minecraft*. Los criterios de inclusión que se tuvieron en consideración a la hora de seleccionar a los jugadores fueron los siguientes:

1. que tenga una amplia trayectoria como jugador de *Minecraft*;
2. que su lengua materna sea el español;
3. que no tenga un nivel avanzado en inglés;
4. que sea mayor de 21 años;
5. que se encuentre en una situación de comunicación sin planificación previa.

Además, se consideraron los siguientes criterios de inclusión para la selección de videos:

1. que haya sido publicado este año 2025;

2. que tenga una duración de menos de 40 minutos;
3. que sea una situación de juego (*gameplay*).

En primer lugar, se utilizó el video “necesitaba ESTO en mi mundo HARDCORE de Minecraft” que tiene una duración de 30 minutos con 15 segundos. El video fue publicado en la plataforma YouTube el día 31 de marzo de 2025 en el canal RobleisJAJA (RobleisJAJA, 31 de marzo de 2025).

En segundo lugar, se utilizó el video “Mi nuevo HARDCORE” que tiene una duración de 34 minutos con 59 segundos. El video fue publicado en la plataforma YouTube el día 16 de febrero de 2025 en el canal SpreenDMC (SpreenDMC, 16 de febrero de 2025).

En tercer lugar, se utilizó el video “Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft | Farfalands #5” que tiene una duración de 35 minutos con 58 segundos. El video fue publicado en la plataforma YouTube el día 20 de febrero de 2025 en el canal Farfadox (Farfadox, 20 de febrero de 2025).

Por último, cabe destacar que los tres jugadores seleccionados, coincidentemente, son hombres cisgénero de Argentina y se encuentran en el mismo rango etario.

Ficha neológica para vaciado oral

Posteriormente a la elección del corpus, se realizó una recopilación de los neologismos presentes en los videos analizados. Estos fueron registrados en una ficha neológica de creación propia basada en la ficha de vaciado del sitio web del OBNEO (s.f.) y contiene distintos datos que resultaron cruciales para el desarrollo de la investigación.

Los neologismos fueron recopilados de manera manual, para posteriormente ser digitalizados dentro de un Excel compartido, con la finalidad de facilitar el análisis de estos, el orden y la creación de futuras figuras. Además, se crearon distintas hojas de Excel por jugador para poder ordenar y digitalizar los datos de manera más adecuada y precisa. Estas se organizaron de la siguiente manera: una hoja con todos los datos encontrados en bruto (neologismos oficiales de *Minecraft*, neologismos de *gaming* y neologismos de *Minecraft*), una hoja con solo los neologismos

oficiales de *Minecraft*, una con solo los neologismos de *Minecraft* y una con los otros neologismos restantes.

A continuación se presenta un ejemplo de ficha con los datos que se abordaron en cada neologismo:

Tabla 6

Ejemplo de ficha neológica para vaciado oral en Excel

Datos generales	
Canal de YouTube	
Nombre del video	
Enlace	
Marca temporal	
Datos de la ficha	
Entrada	
Categoría gramatical	
Tipo de formación	
Contexto	
Traducción oficial (si aplica)	

Comentarios	
-------------	--

La ficha está dividida en dos secciones: “Datos generales” y “Datos de la ficha”. El primero aborda los datos específicos del corpus y del enunciador, y el segundo aborda los datos del neologismo.

Dentro de “Datos generales”, en la primera fila, “Canal de YouTube”, estará el nombre del canal de YouTube del enunciador, con el fin de identificar a quién utiliza el neologismo. En las dos filas siguientes, se encuentran “Nombre del video” y “Enlace” para poder acceder a la fuente de la cual se recogió el neologismo de manera más sencilla. Por último, en la cuarta fila, “Marca temporal”, se encuentra el minuto del video donde fue utilizado el neologismo para poder comprobar su uso.

Dentro de “Datos de la ficha”, en la primera fila, está “Entrada”, la cual contará con el neologismo encontrado. En la segunda y tercera fila, están “Categoría gramatical” y “Tipo de formación”, las cuales serán llenadas según la clasificación del OBNEO (2024). Después, en la cuarta fila, “Contexto”, habrá un breve fragmento del contexto oral dentro del que se recogió el neologismo. Finalmente, en las dos últimas filas, “Traducción

oficial (si aplica)” y “Comentarios”, estará la traducción oficial del neologismo si es que existiese dentro de la traducción oficial del videojuego al español y comentarios de los autores de la ficha cuando se estime necesario.

Análisis de neologismos

Se realizó un análisis mixto con enfoque descriptivo a partir del vaciado de las fichas neológicas, específicamente de los campos “Categoría gramatical” y “Tipo de formación”, con la finalidad de determinar si existe un patrón o inclinación, por parte de jugadores en general, a la hora de crear neologismos y determinar qué tipo de formación es más utilizado.

Cabe destacar que, para el análisis, se hizo una recopilación de los neologismos encontrados dentro del corpus mencionado anteriormente distinguiendo los neologismos específicos del universo de *Minecraft* de aquellos utilizados por la comunidad *gamer* en general. Para esto se tomaron en cuenta los siguientes parámetros: el psicológico y el lexicográfico. Asimismo, para este segundo parámetro se estableció un corpus de exclusión, el cual está compuesto por dos fuentes principales: el

Diccionario de la Real Academia Española (RAE) y la traducción oficial proporcionada por el videojuego *Minecraft*. Este corpus de exclusión se utilizó para garantizar que los neologismos recopilados fueran neologismos realmente nuevos creados por la misma comunidad y no neologismos oficiales del videojuego ya existentes y registrados. Luego, estos neologismos recopilados fueron analizados en su totalidad y por jugador según su tipo de formación, basándose en Cabré (2006); categoría gramatical, basándose en el OBNEO (2024) y su función comunicativa, basándose en Llopart-Saumell (2019); esta última para poder determinar el uso discursivo de los neologismos utilizados por los tres jugadores.

Elaboración de glosario

Con el objetivo de facilitar una herramienta para traductores, traductoras y personas interesadas en ingresar al mundo del *gaming* de *Minecraft*, se elaboró un glosario digital de neologismos a partir de los neologismos recogidos.

Tabla 7

Ejemplo de glosario digital de neologismos

Entrada	Categoría gramatical	Propuesta de definición	Traducción oficial (si aplica)

Este glosario cuenta con cuatro columnas: “Entrada”, “Categoría gramatical”, “Propuesta de definición” y “Traducción oficial”. En las primeras dos columnas se encuentran el neologismo y su categoría gramatical correspondiente, al igual que en las fichas de vaciado. La particularidad de este glosario es que se propusieron definiciones para los neologismos encontrados, las cuales están en la tercera columna, “Propuesta de definición”. Finalmente, en la última columna, se especifica la traducción oficial del neologismo si es que la tuviese.

CAPÍTULO V:
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN
DE RESULTADOS



El análisis de los resultados obtenidos se realizó a partir de los objetivos específicos mencionados al comienzo de la investigación, esto para iniciar el análisis desde los resultados menos específicos hasta los resultados más específicos.

En primer lugar, se llevó a cabo el análisis sobre la base del primer objetivo específico: “Identificar los neologismos utilizados por tres jugadores hispanohablantes de Minecraft en videos publicados entre febrero y marzo de 2025”. Por lo tanto, se presentan resultados y análisis con respecto a los neologismos de *Minecraft*, neologismos oficiales de *Minecraft*, neologismos de *gaming* y otros neologismos encontrados en los videos analizados.

En segundo lugar, se llevó a cabo el análisis sobre la base del segundo objetivo específico: “Descubrir la formación y el uso de los neologismos presentes en el discurso de tres jugadores hispanohablantes de *Minecraft* en videos publicados entre febrero y marzo de 2025”. Por lo tanto, se presentan cuáles fueron los tipos de formación de neologismos encontrados en los videos analizados, así como cuál fue la función

comunicativa más utilizada.

En tercer lugar, se llevó a cabo el análisis sobre la base del tercer objetivo específico: “Clasificar los neologismos registrados en el habla de tres jugadores hispanohablantes de *Minecraft* en videos publicados entre febrero y marzo de 2025 según su categoría gramatical y su tipo de formación”. Por lo tanto, se presentan con mayor profundidad cuáles fueron los tipos de formación de neologismos utilizados por los tres jugadores de *Minecraft*. Además, se mencionan cuáles fueron las categorías gramaticales de los neologismos recogidos en el video seleccionado para cada uno de los tres jugadores.

Finalmente, se llevó a cabo el análisis sobre la base del cuarto objetivo específico: “Proponer un glosario digital con una definición para cada neologismo encontrado”. En este último apartado, se habla sobre las características del glosario de *Minecraft* propuesto, el cual cuenta con los neologismos que fueron vaciados en las fichas neológicas.

Neologismos utilizados por los tres jugadores

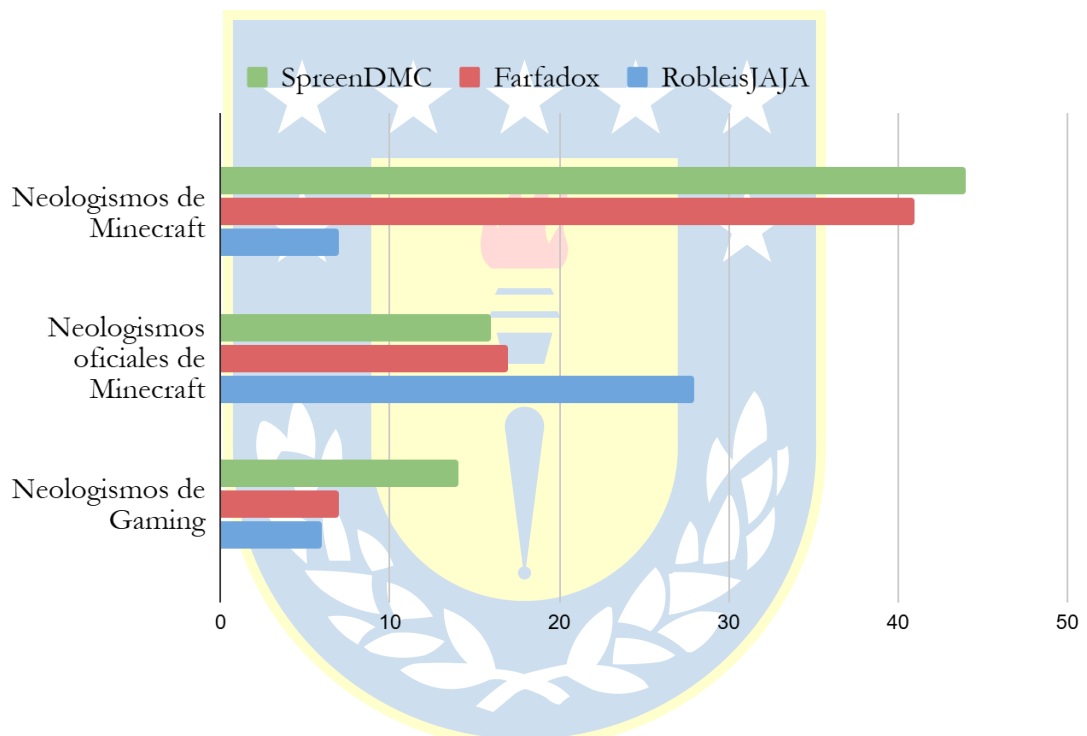
La recopilación de neologismos propios del videojuego *Minecraft* fue realizada de acuerdo con dos de los criterios de neologicidad establecidos por Cabré (1993, como se citó en Vega Moreno y Llopart-Saumell, 2017): la lexicografía y la psicología. Además, para el vaciado de fichas neológicas, se utilizaron los criterios propuestos en el protocolo de vaciado de la OBNEO (2024): categoría gramatical y clasificación de neologismos.

Durante esta recopilación, se descubrió que los jugadores no solo utilizaban neologismos del juego, sino que también utilizaban neologismos propios de la comunidad *gamer* y de la cultura popular actual. Asimismo, es importante mencionar que se recogieron sintagmas que fueron considerados como neologismos; por ejemplo, el jugador RobleisJAJA dijo “pesadilla de los **antrópodos**” en vez de “pesadilla de los **artrópodos**”. Sin embargo, casos como este y finalmente fueron descartados y, por lo tanto, no fueron considerados en esta investigación, ya que, de acuerdo con el protocolo del OBNEO (2024), no se deben considerar los “errores ortográficos o las erratas”. De igual forma, los neologismos de la cultura popular actual

fueron recopilados, pero no analizados en la investigación, debido a que se aleja de los objetivos de esta.

Figura 1

Recuento de neologismos y neologismos oficiales de Minecraft utilizados por los tres jugadores



Como se puede observar en la Figura 1, los resultados fueron distintos en cada jugador; sin embargo, se observó que la mayoría de los neologismos que los jugadores utilizaron fueron de *Minecraft*.

Tabla 8

Recuento total de neologismos y neologismos oficiales utilizados por jugador

	SpreenDMC	Farfadox	RobleisJAJA	Total
Neologismos de <i>Minecraft</i>	44	41	7	92
Neologismos oficiales de <i>Minecraft</i>	★ 16	★ 17	★ 28	58
Neologismos de <i>gaming</i>	★ 14	★ 7	★ 6	27

Cabe destacar que, debido a que el número de neologismos de *Minecraft* encontrado fue importante, con un total de 92 neologismos, y que algunos de ellos eran sumamente similares entre sí (en cuanto a tipo de formación y categoría gramatical) no se hizo una ficha para cada neologismo. En lugar de ello, se seleccionaron aquellos que serían vaciados y se apartaron los demás; entonces, el total de neologismos vaciados fue de 65. El criterio de selección fue que el neologismo no tuviera relación con los encantamientos del videojuego. Por consiguiente, todos los préstamos del inglés que eran encantamientos (27 en total) no cuentan con ficha

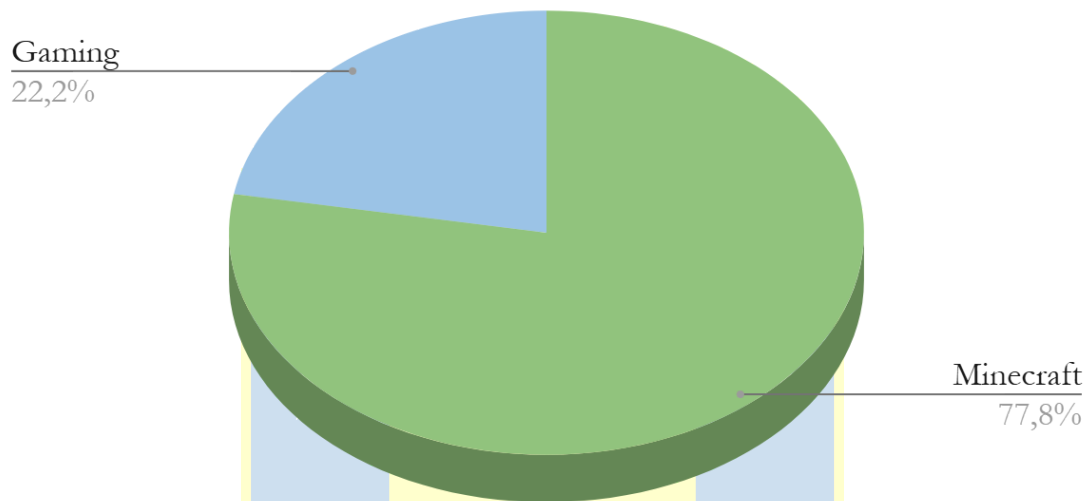
neológica. Sin embargo, a pesar de que estos 27 préstamos no poseen una ficha de vaciado, no fueron descartados y de igual forma se tomaron en cuenta al llevar a cabo el análisis, ya que se tenía la información suficiente para que fueran analizados correctamente, es decir, se conocía su categoría gramatical (sustantivo) y su tipo de formación (préstamo).

Cabe destacar que entre los neologismos de *Minecraft* utilizados por los tres jugadores, inesperadamente, casi no se repitieron neologismos, el único que se repitió fue “granja de experiencia”. Esto podría deberse a que *Minecraft* es un videojuego que le otorga tantas opciones de jugabilidad al usuario que este tiene total soberanía de cómo decide abordar su partida. Por ende, cada partida es diferente a la otra, entonces, esto amplía aún más la creación léxica de los jugadores.

A continuación, se analizará el número de neologismos utilizados, tanto de *Minecraft* como de *gaming* y de otros, por cada jugador en particular, con la finalidad de determinar qué tipo de neologismo utilizó más cada jugador.

Figura 2

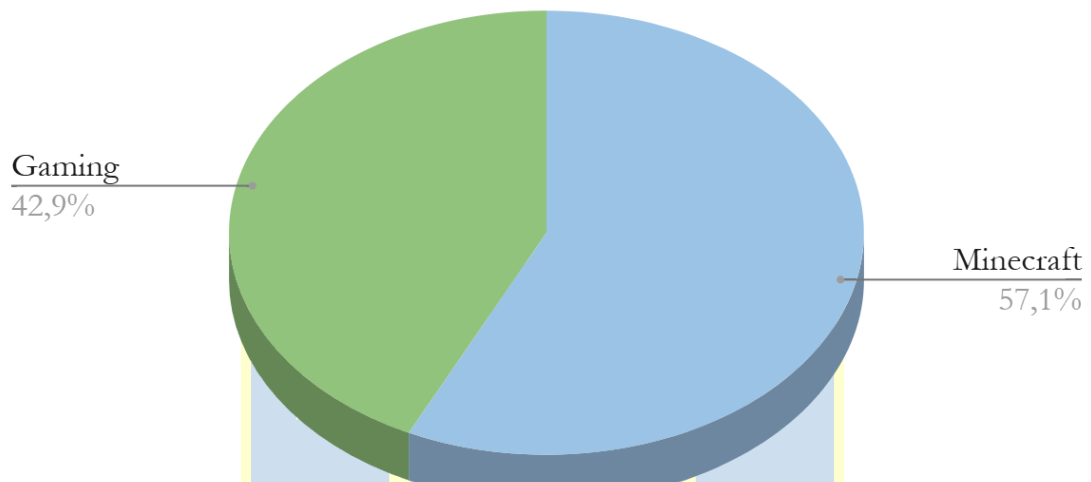
Neologismos utilizados por SpreenDMC



Como se puede observar en la Figura 2, el jugador SpreenDMC usó en su mayoría neologismos propios del videojuego *Minecraft*. Además, este jugador tiene la peculiaridad de que fue el que utilizó más neologismos de *Minecraft*, como “*stronghold*”, y neologismos de *gaming*, como “*speedrun*”, entre los tres jugadores.

Figura 3

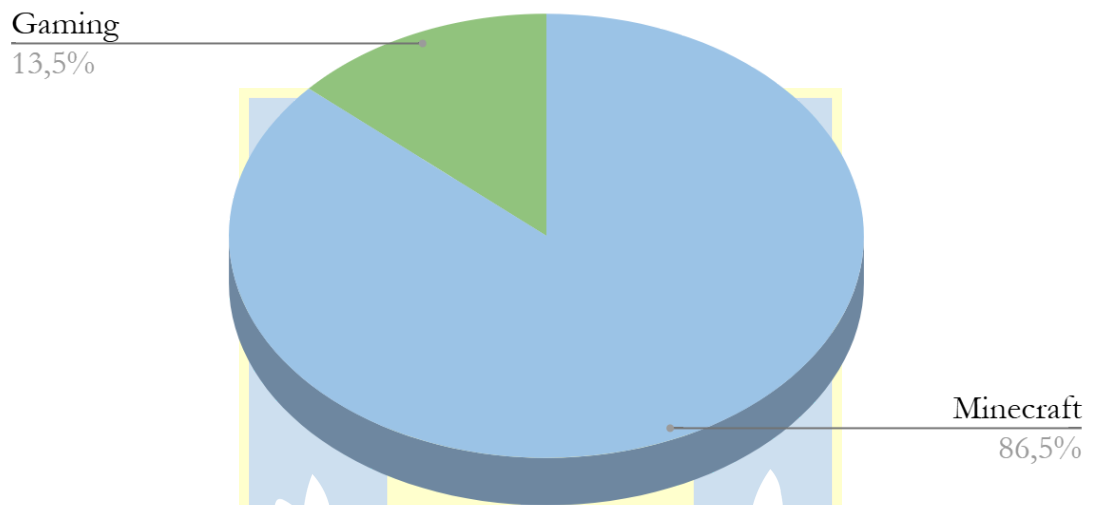
Neologismos utilizados por RobleisJAJA



Como se puede observar en la Figura 3, el jugador RobleisJAJA usó una cantidad similar de neologismos tanto de *Minecraft* como de *gaming*. Por ejemplo, de *Minecraft* utilizó “agua infinita” y de *gaming* utilizó “farmear”. Asimismo, es importante recordar que, como se muestra en la Figura 1, este fue el jugador que menos neologismos utilizó entre los tres, y esto dio como resultado que las cifras de los distintos tipos de neologismos recopilados que utilizó sean similares entre ellas, sin grandes variaciones.

Figura 4

Neologismos utilizados por Farfadox



Como se puede observar en la Figura 4, el jugador Farfadox usó en su mayoría neologismos propios del videojuego *Minecraft*, como “*entity cramming*”, y utilizó una cantidad muy similar de neologismos de *Minecraft* que el jugador SpreenDMC, con una diferencia de solo tres neologismos menos que el otro jugador.

Cabe destacar que, como se puede observar en la Figura 1, además de los neologismos, los jugadores también utilizaron neologismos oficiales del videojuego y hubo una gran discrepancia entre los tres jugadores en cuanto a la cantidad de neologismos oficiales utilizados.

Se entiende como neologismo oficial del videojuego a aquellas unidades léxicas propias del videojuego y que se encuentran dentro de él, mientras que se entiende como neologismo del videojuego a aquellas unidades léxicas nuevas que tienen una relación directa con el videojuego y que han sido creadas específicamente por la comunidad de *Minecraft*.

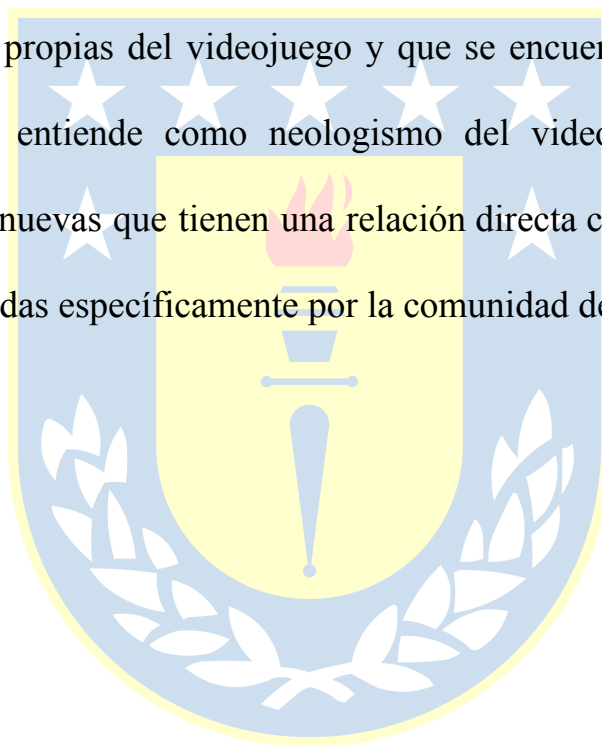
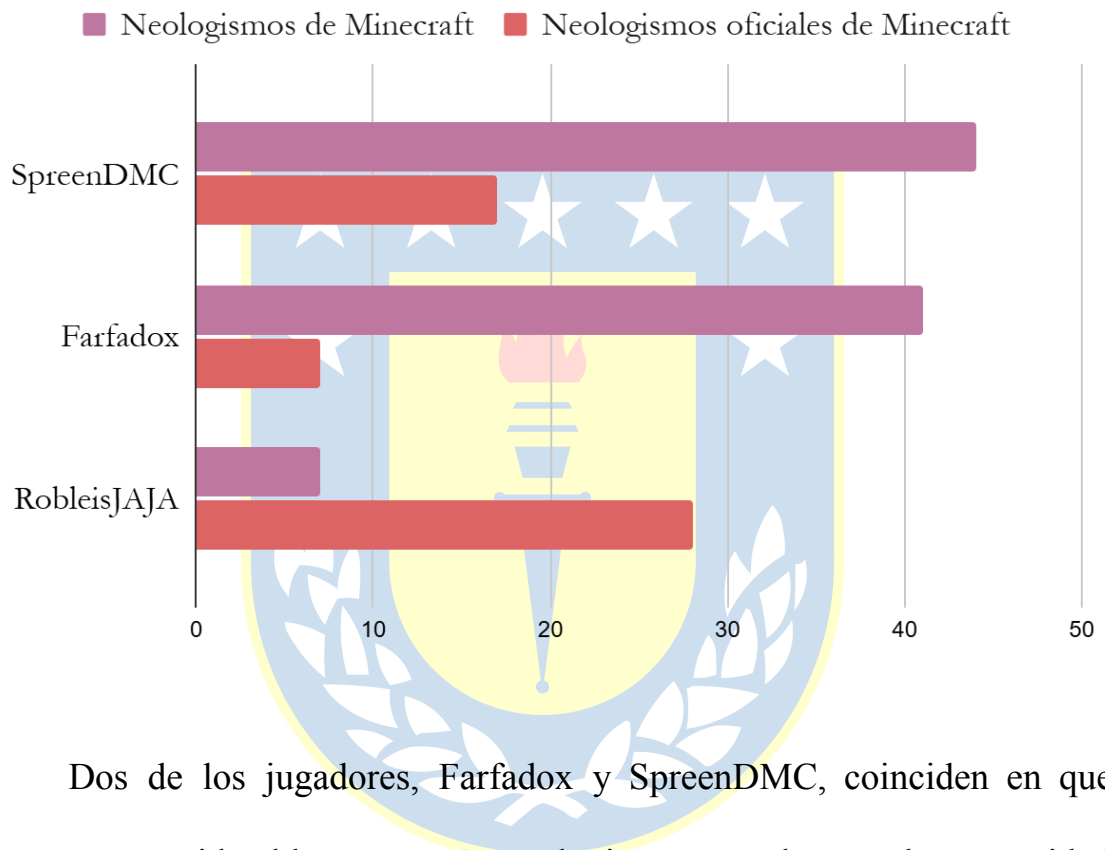


Figura 5

Recuento de neologismos y neologismos oficiales de Minecraft recopilados por jugador



Dos de los jugadores, Farfadox y SpreenDMC, coinciden en que ocuparon considerablemente más neologismos creados por la comunidad que neologismos oficiales; no obstante, el jugador RobleisAJA ocupó más neologismos oficiales de *Minecraft* que neologismos y fue el jugador que más neologismos oficiales de *Minecraft* utilizó. Se infiere que pudo haber

influido que este jugador es el único de los tres que juega el videojuego en su traducción al español, mientras que los otros jugadores lo juegan en su versión en inglés, lo que pudo haber contribuido a la gran utilización de préstamos dentro de sus partidas. Algunos neologismos oficiales del juego utilizados por los jugadores fueron “mena de hierro”, “manzana de oro” y “antorcha de redstone”.

Asimismo, se observó que uno de los jugadores, Farfadox, a pesar de que ocupó una gran cantidad de anglicismos, no los utilizó de manera sistemática, sino que hubo algunas situaciones en las que intercambiaba entre el neologismo oficial de *Minecraft* en inglés y el neologismo oficial de *Minecraft* en español. Utilizó “*silk touch*” y “toque de seda”, “*infinity*” e “infinidad”, “*mending*” y “reparación”, “*god armor*” y “armadura de Dios”, “*feather falling*” y “caída de pluma”. A diferencia de los otros dos jugadores, SpreenDMC y RobleisAJAJA, el primero utilizó en su mayoría solo estos anglicismos y el segundo se atuvo en general a la traducción del videojuego en español.

En el caso de Farfadox, este intercambio entre inglés y español puede deberse a que el jugador es más consciente de que tiene una audiencia que lo ve y escucha. Por lo tanto, intenta guiar al posible espectador que no juega en inglés, diciendo los nombres de los ítems en inglés, debido a que él juega en este idioma, pero diciendo también los nombres en español, ya que su público objetivo es hispanohablante. Otra razón podría ser que, al conocer los neologismos oficiales en ambos idiomas, el jugador realice este intercambio de manera inconsciente como una manera de jugar con la lengua.

Formación y uso discursivo de los neologismos utilizados por los tres jugadores

A continuación, se analizará la relación entre los tipos de formación de neologismo y el uso discursivo según su función comunicativa. Como ya se ha mencionado anteriormente, se encontraron varios tipos de formaciones de neologismos en el discurso de los tres jugadores, las cuales fueron ordenadas en la siguiente tabla:

Tabla 9*Recuento de los tipos de formación en el discurso de los tres jugadores*

	SpreenDMC	RobleisJAJA	Farfadox
Préstamo	32	2	25
Sintagmación	9	3	13
Abreviación	3	1	2
Sufijación	0	1	1
Cambio semántico	1	0	0

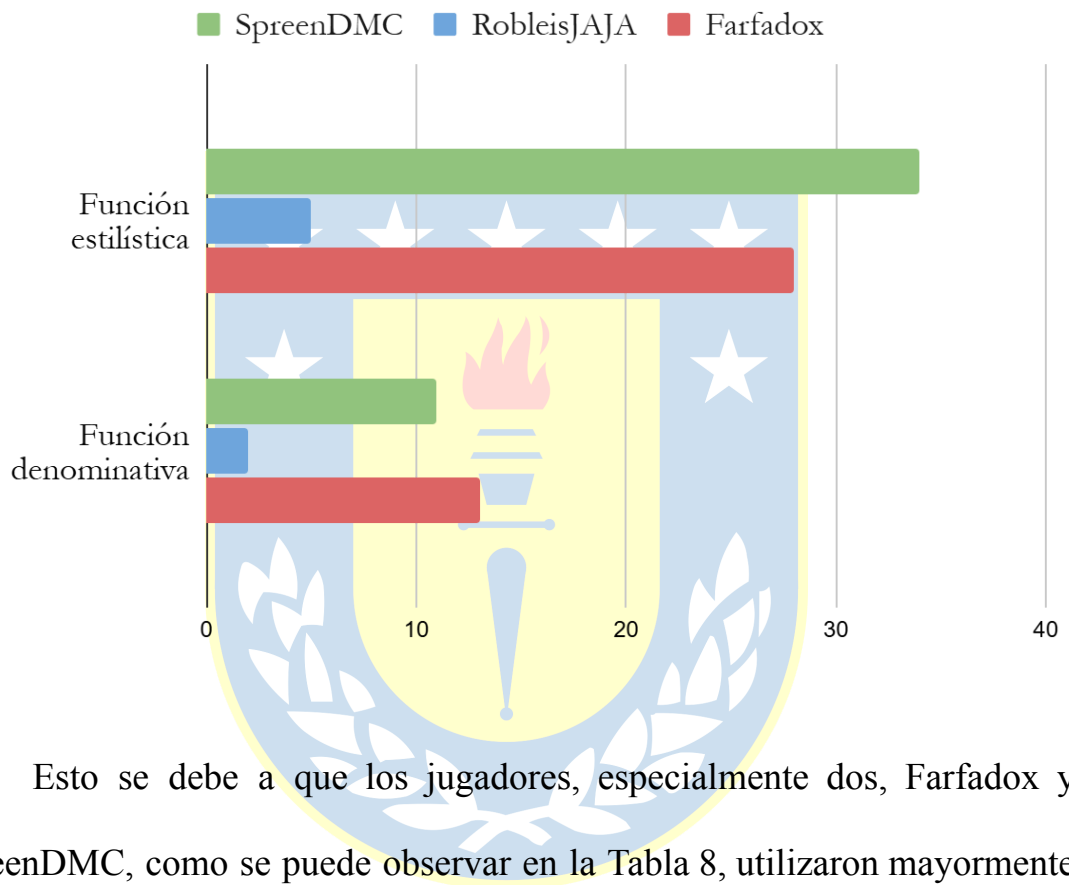
Como se puede observar, los resultados fueron distintos en cada jugador. A pesar de que la formación más frecuente haya sido préstamo, hubo una inesperada variedad de formaciones en el discurso de los jugadores, ya que hubo sintagmación, como “bioma de endermans”; abreviación, como “vara”; sufijación, como “crafteo” y cambio semántico, como “pelota”. Sin embargo, a pesar de que hubo una variedad de formaciones, la cantidad de abreviaciones, sufijaciones y cambios semánticos fue considerablemente menor en comparación con los préstamos y las sintagmaciones, aunque esto no quita que estuvieron presentes.

Como se mencionó en el Capítulo II, los neologismos pueden tener distintas funciones, entre ellas la denominativa, relacionada con la necesidad de nombrar nuevas realidades, y la estilística, vinculada con la expresión de subjetividad (Llopart-Saumell y Freixa, 2014). Analizando los neologismos recopilados, se logró determinar que la mayoría de neologismos que utilizaron los tres jugadores cumplían una función estilística más que denominativa, como se muestra en la siguiente figura:



Figura 6

Recuento de funciones comunicativas de neologismos utilizados por cada jugador



Esto se debe a que los jugadores, especialmente dos, Farfadox y SreenDMC, como se puede observar en la Tabla 8, utilizaron mayormente préstamos del inglés con el fin de mencionar objetos que ya cuentan con una traducción oficial al español dentro del videojuego, es decir, son neologismos oficiales de *Minecraft*. Por ejemplo, “*End city*” o “*deepslate*” que cuentan con su traducción oficial como “ciudad del *End*” y “pizarra

profunda”, respectivamente. Por ende, no existe una necesidad de denominar algo, sino que simplemente existe una preferencia por el neologismo oficial del videojuego en inglés. Esto se puede deber a que *Minecraft* por muchos años no tuvo una traducción oficial al español; entonces, algunos de sus jugadores con mayor trayectoria podrían encontrarse más acostumbrados a utilizar los neologismos oficiales en inglés que en español. Además, coincide que los dos jugadores que más anglicismos utilizaron juegan *Minecraft* en su idioma original, el inglés, y esto puede influir en la manera de hablar de los jugadores. Sin embargo, no todos los neologismos de *Minecraft* que tienen una función estilística son préstamos, en algunos casos, los jugadores se encontraban jugando con la lengua. Por ejemplo, un jugador decidió decir “libro de *reparation*” en lugar de decir simplemente “libro de reparación” y otro jugador dijo “pelotas” para referirse a la experiencia en el juego, la cual se muestra en la pantalla en forma de bolitas que rebotan. Asimismo, por temas de economía del lenguaje, algunos jugadores abreviaron neologismos oficiales del videojuego como “protección IV”, transformándolo en “prote IV” o “mundo creativo”, quedando solamente como “creativo”.

Entre las abreviaciones recopiladas, se encontró un caso sumamente interesante: “poti”. Este neologismo tiene como peculiaridad que no es una abreviación de una palabra en español, sino de “*potion*”, el cual es el nombre del ítem del videojuego en inglés; además, el jugador la pronuncia con los sonidos del español, no del inglés.

Cabe destacar que, aunque la mayoría de los neologismos tienen una función estilística, también hay varios con una función denominativa, tales como “agua infinita”, “granja de oro” o “full diamante”, como se muestra en la siguiente figura:

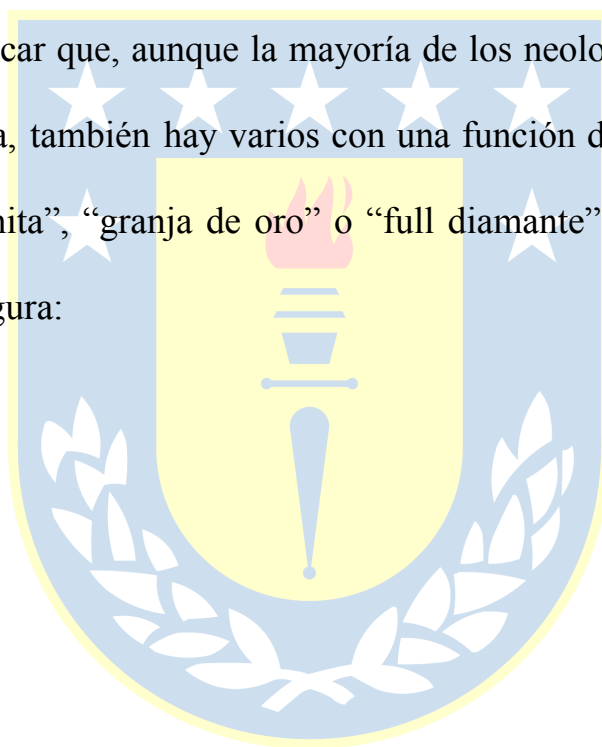
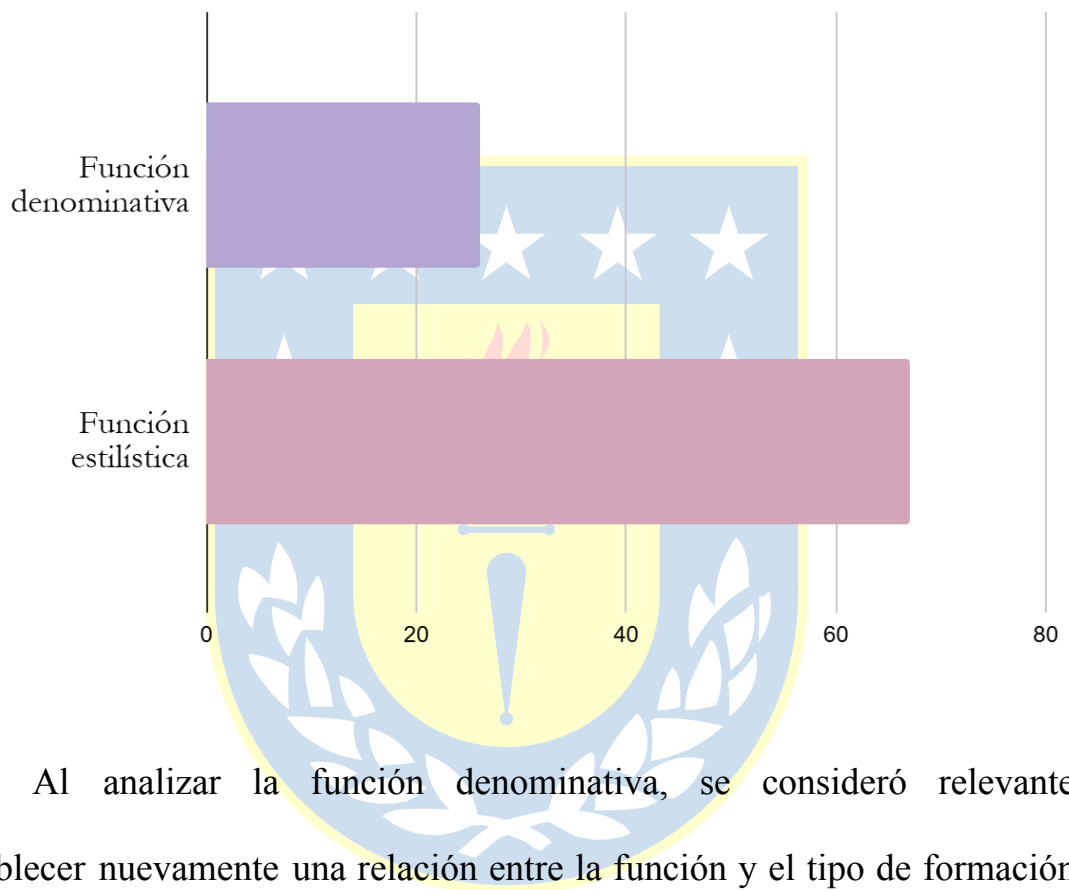


Figura 7

Recuento de las funciones comunicativas de los neologismos utilizados por los tres jugadores



Al analizar la función denominativa, se consideró relevante establecer nuevamente una relación entre la función y el tipo de formación encontrado. Dentro de los neologismos que poseen una función denominativa, se dieron varios casos entre los tres jugadores en los que los neologismos contaban con el mismo tipo de formación, la cual fue sintagmación. Además, poseían otra peculiaridad, la cual fue que los

sintagmas (N+Fprep) eran sumamente similares, comenzando por lo general con los núcleos “aldeano” o “granja”. Como fue el caso de “aldeano de palo”, “aldeano de protección IV” y “aldeano de eficiencia V” o “granja de experiencia”, “granja de mobs” y “granja de hierro”, entre otros.

El uso de estas sintagmaciones por los tres jugadores puede deberse a varias razones. Por un lado, el uso de los sintagmas con núcleo “aldeano” podría deberse a que el videojuego *Minecraft* cuenta con la opción de poder hacer intercambios comerciales con los aldeanos del juego para poder facilitar la obtención de algunos ítems a los jugadores; por ende, por un tema de economía del lenguaje, los jugadores terminan nombrando a los aldeanos con el objeto que pueden obtener de este o con el objeto que deben intercambiar para obtener otro a cambio. Esto debido a que es más económico decir “aldeano de palo” que “el aldeano con el que al comercializar palos me da esmeraldas”. Por otro lado, el uso de los sintagmas con núcleo “granja” podría nacer de *farming*, un neologismo utilizado por la comunidad *gamer* angloparlante de *Minecraft*. Según *Minecraft Wiki* (s.f.), “Farming refers to the systematic production of renewable resources”. Aquí nacen las llamadas *farms*, o “granjas” en

español, las cuales pueden ser total o parcialmente automatizadas por el jugador y, usualmente, son creadas para obtener bloques, comida, experiencia u otros objetos que el jugador desee (Minecraft Wiki, s.f.). Por lo tanto, la comunidad angloparlante y la comunidad hispanohablante de *Minecraft* utilizan esta sintagmación en sus respectivos idiomas. Este hecho fortalece la idea de Nájera Camacho (2025), mencionada en el Capítulo II, la cual habla de que las comunidades al compartir esta experiencia de juego, crean una cultura y una jerga en común.

Cabe destacar que, por un lado, la composición sintagmática fue el segundo tipo de formación más utilizado por los tres jugadores de *Minecraft*. Esta alta presencia de sintagmas también se dio en el estudio de creación léxica en la prensa chilena de Novoa y Rebolledo (2019), en el cual la sintagmación llegó a ser el tipo de formación más frecuente. Por otro lado, se descubrió que la mayoría de estas sintagmaciones cumplían con una función denominativa, como se muestra en la siguiente tabla:

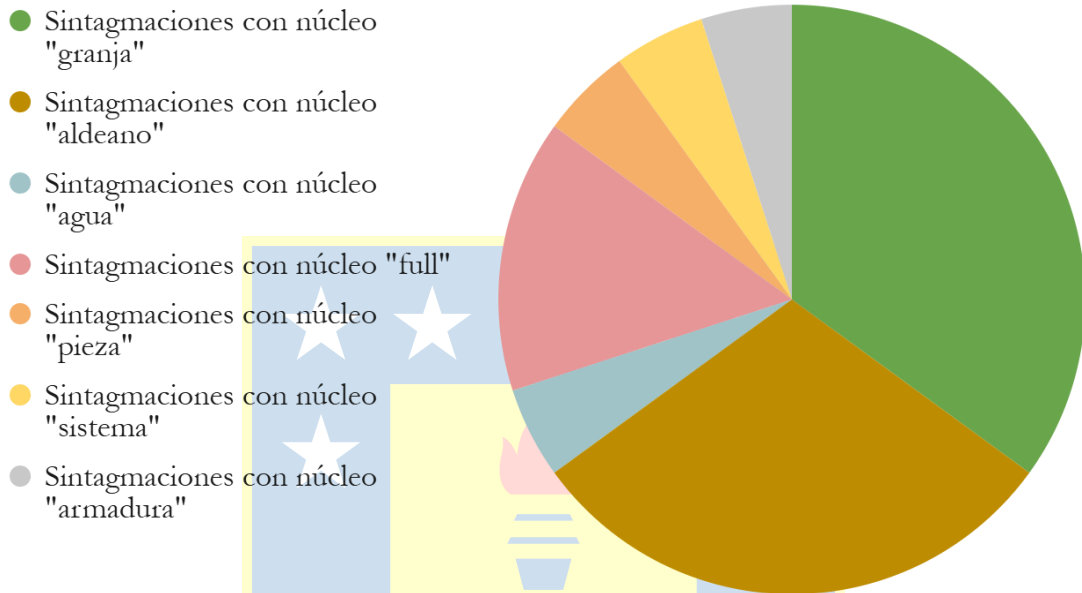
Tabla 10*Recuento de la función comunicativa de las composiciones sintagmáticas*

Composición sintagmática				
	SpreenDMC	RobleisJAJA	Farfadox	Total
Función denominativa	8	2	10	20
Función estilística	1	1	3	5

La presencia de un gran número de sintagmaciones con función denominativa podría explicarse por el uso frecuente de los núcleos “granja” y “aldeano” por parte de los jugadores debido a que, como ya se ha mencionado antes, los jugadores utilizan estas composiciones sintagmáticas para, en el caso de las granjas, denominar sistemas automatizados y, en el caso de los aldeanos, economizar el lenguaje utilizando menos palabras para denominar a aquellos aldeanos con los que pueden intercambiar objetos por otros. Esto se puede ver reflejado en la siguiente figura, la cual cuenta con las 20 composiciones sintagmáticas con función denominativa, que fueron mostradas en la Tabla 9, como el 100%:

Figura 8

Núcleos de las sintagmaciones (N+Fprep.) con función denominativa



Clasificación de los neologismos utilizados por los tres jugadores según tipo de formación y categoría gramatical

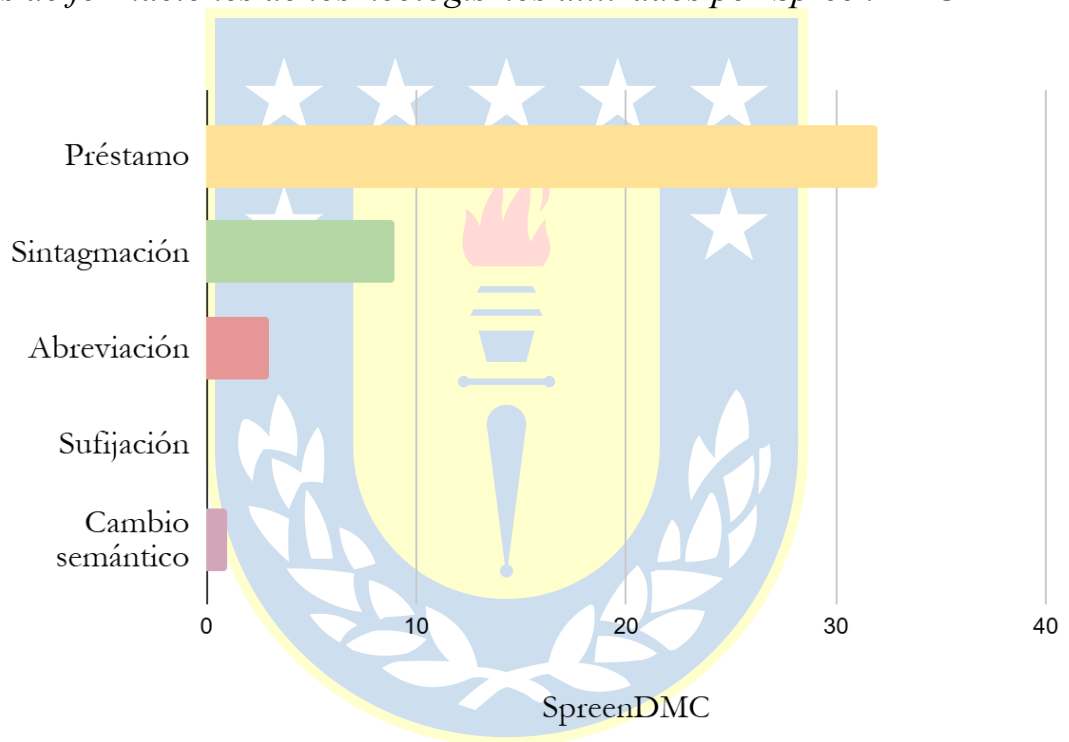
Como se mencionó anteriormente, entre los videos analizados de los tres jugadores, se descubrió que en el discurso de los jugadores había neologismos con distintos tipos de formación (préstamo, sintagmación,

abreviación, sufijación y cambio semántico) y estos variaron dependiendo del jugador.

A continuación, se analizará cómo fue en cada caso.

Figura 9

Tipos de formaciones de los neologismos utilizados por SpreenDMC

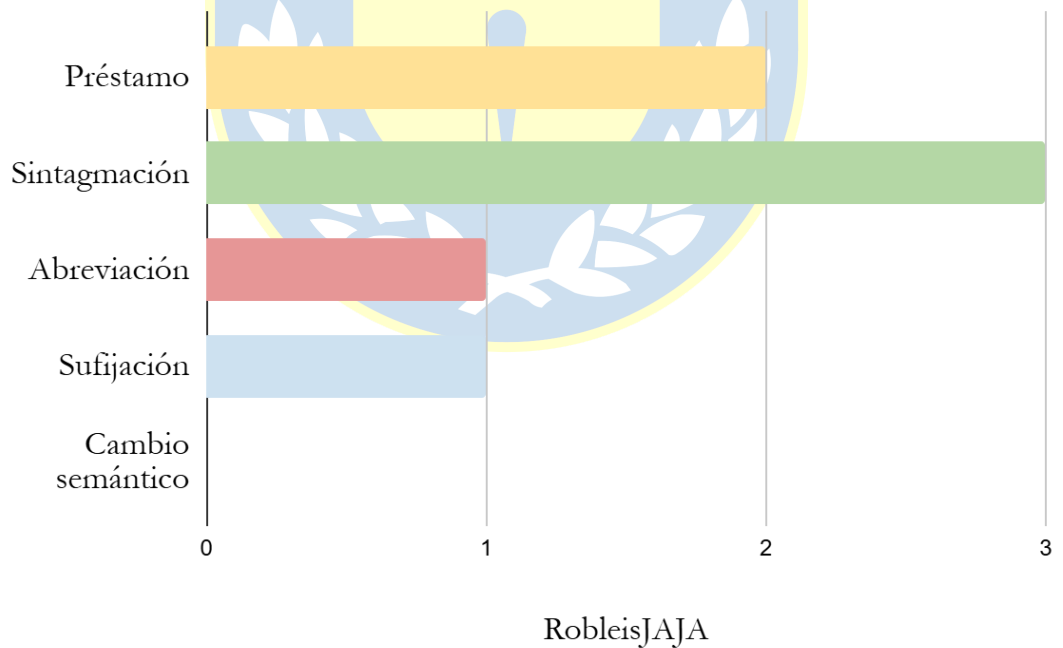


En primer lugar, como se puede observar en la Figura 9, el jugador SpreenDMC utilizó considerablemente más préstamos en comparación con otros tipos de formación, llegando a utilizar más de 30. Esto se podría deber

a que el jugador juega *Minecraft* en su idioma original, el inglés. Además, puede influir el hecho de que este jugador cuenta con una amplia trayectoria como jugador de *Minecraft*, lo que podría provocar que este tenga una preferencia personal por los neologismos oficiales del juego en inglés. Por ejemplo, el decir “*stronghold*” en lugar de “fortaleza”, ya que antes de 2012 el juego no contaba con una traducción oficial al español (Minecraft Wiki, s.f.).

Figura 10

Tipos de formaciones de los neologismos utilizados por RobleisJAJA

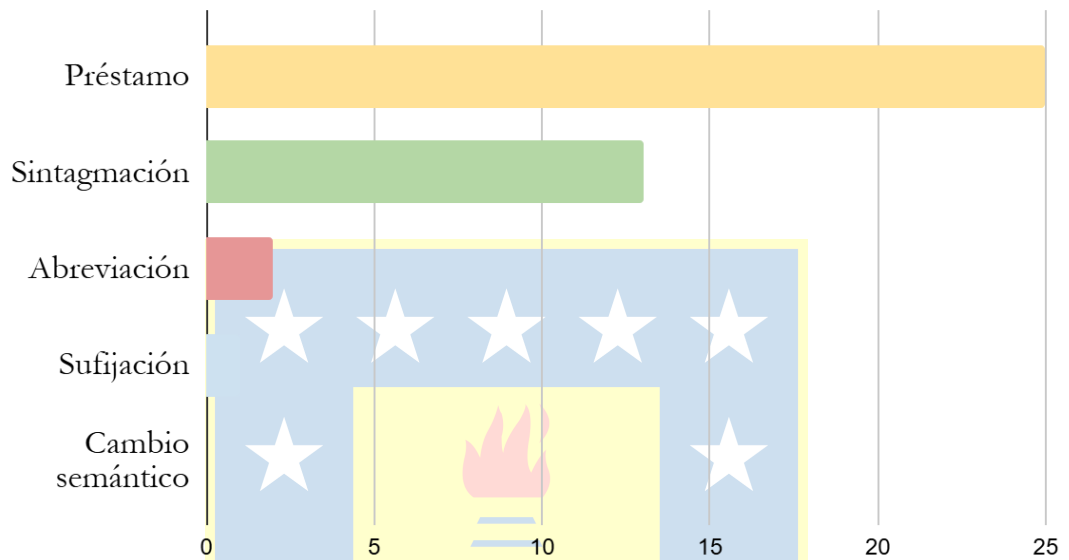


En segundo lugar, la Figura 10 muestra el número de tipos de formación de neologismos utilizados por el jugador RobleisJAJA. Este jugador, a diferencia de los demás, utilizó una menor cantidad de neologismos, siendo un total de 7. El tipo de formación más utilizado por este jugador fue la sintagmación, aunque no tiene una gran diferencia con la cantidad de préstamos utilizados, ya que utilizó 3 sintagmaciones y 2 préstamos. Un ejemplo de sintagmación es “granja de experiencia” y un ejemplo de préstamo es “*spawner*”.



Figura 11

Tipos de formaciones de los neologismos utilizados por Farfadox



En tercer lugar, el jugador Farfadox tuvo un resultado sumamente similar al jugador SpreenDMC, utilizando en su mayoría préstamos, alcanzando a utilizar 25 de ellos en su discurso. Se cree que esto puede deberse a que ambos jugadores cuentan con una trayectoria similar y también juegan *Minecraft* en su idioma original, lo que puede aumentar el uso de préstamos.

Como se observó en la Tabla 8, la Figura 9, la Figura 10 y la Figura 11, existe una gran diferencia entre la cantidad de préstamos y otras formaciones utilizadas por los jugadores. Este resultado es similar a los que se ha observado en otras investigaciones que han analizado videojuegos y la creación lingüística presente en ellos. Por ejemplo, tanto en la investigación realizada por Almonacid Hernández y Molina Orellana (2022) como en la investigación realizada por Cerna Garcés y Vizcarra Sepúlveda (2022) se encontró que la mayor cantidad de neologismos que los jugadores utilizaban eran anglicismos, es decir, préstamos del inglés. Así como en el estudio de Almonacid Hernández y Molina Orellana (2022), en esta investigación se descubrió una preferencia por el uso del inglés en palabras cuyo equivalente al español ya existe. Sin embargo, en la investigación mencionada anteriormente, no hubo una gran variación en los tipos de formaciones presentes en el discurso de los hablantes, a diferencia de la presente y del estudio de Cerna Garcés y Vizcarra Sepúlveda (2022).

Este uso tan frecuente de préstamos podría deberse a que las palabras en inglés suelen ser más cortas y, en algunos casos, una palabra en inglés puede abarcar lo mismo que varias palabras en español; por ejemplo, un

jugador prefirió decir “*bedrock*” que “lecho de roca” o “piedra base”, esto favorece la economía en el lenguaje de estos tres jugadores. De igual forma, podría influir que el uso de lenguas extranjeras, “por el prestigio que supone dominar una segunda lengua tan importante como el inglés” (Pinta Soto, 2021).

Es importante mencionar que esta preferencia por los neologismos oficiales en inglés deja nuevamente al traductor en una disyuntiva sobre qué hacer a la hora de traducir, pues él debe decidir entre traducir estos neologismos oficiales, creando un equivalente al español, o mantenerlos en su idioma original. Al elegir la opción de no traducir y simplemente mantener el neologismo oficial, en este caso del videojuego, en su idioma original, el traductor transforma un fenómeno que se daba de manera natural en una norma, debido a que “arrebata” la opción de elegir utilizar el equivalente.

En el caso particular de esta investigación, se pudo observar que, entre los tres jugadores, aquellos que tenían su juego configurado en inglés utilizaron una gran cantidad de anglicismos, mientras que el único jugador

que tenía su juego en español fue el que menos utilizó préstamos del inglés; asimismo, este jugador fue el que más utilizó los equivalentes al español. Esto evidencia que, al tener la opción, los jugadores podrían acostumbrarse a usar los neologismos oficiales traducidos.

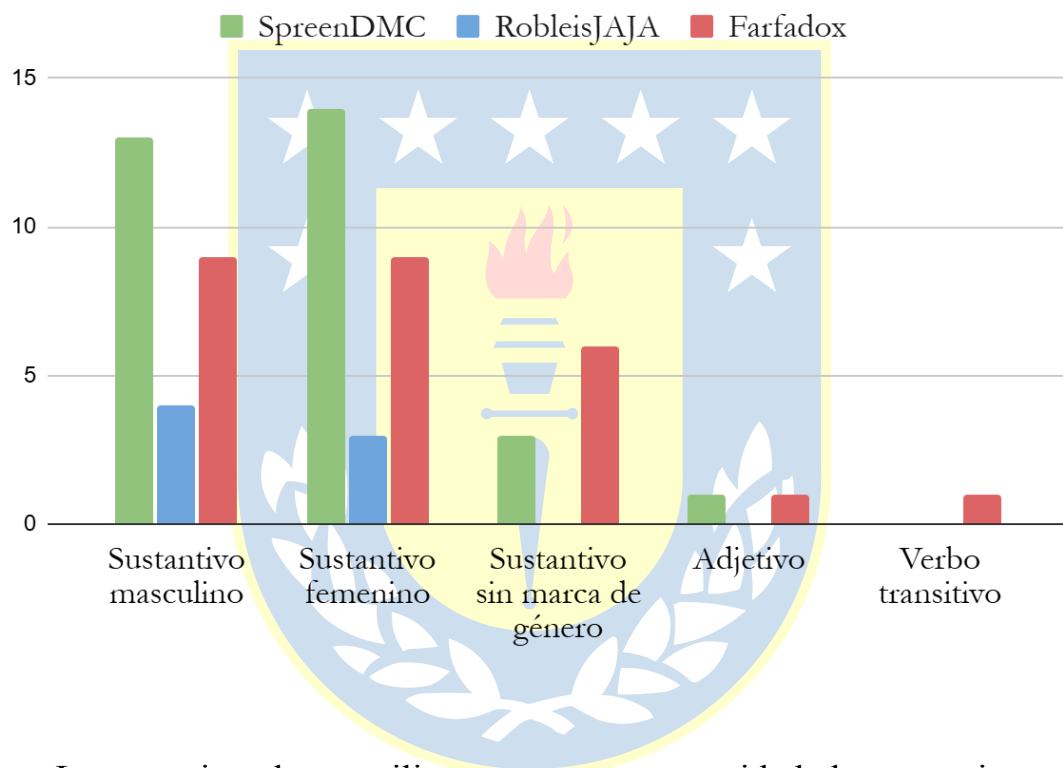
No se presentó una mayor variación en lo que respecta a las categorías gramaticales de los neologismos utilizados por los jugadores, pero se encontró un uso frecuente de sustantivos; luego, los adjetivos fueron los segundos más presentes y, finalmente, se utilizó un solo verbo. La predominancia de sustantivos también se ve reflejada en el estudio de Novoa y Rebolledo (2019), donde, de los 97 neologismos estudiados, 90 fueron sustantivos; por ende, se podría decir que la categoría gramatical más presente en la creación léxica es el sustantivo.

En el transcurso del análisis de las categorías gramaticales, se observó un fenómeno emergente en la marca de género de los sustantivos que no fue considerado en los parámetros de esta investigación: la ausencia de marca de género en el uso de algunos sustantivos préstamos del inglés por parte de

dos de los jugadores; lo cual se abordará con mayor profundidad más adelante.

Figura 12

Recuento general de las categorías gramaticales

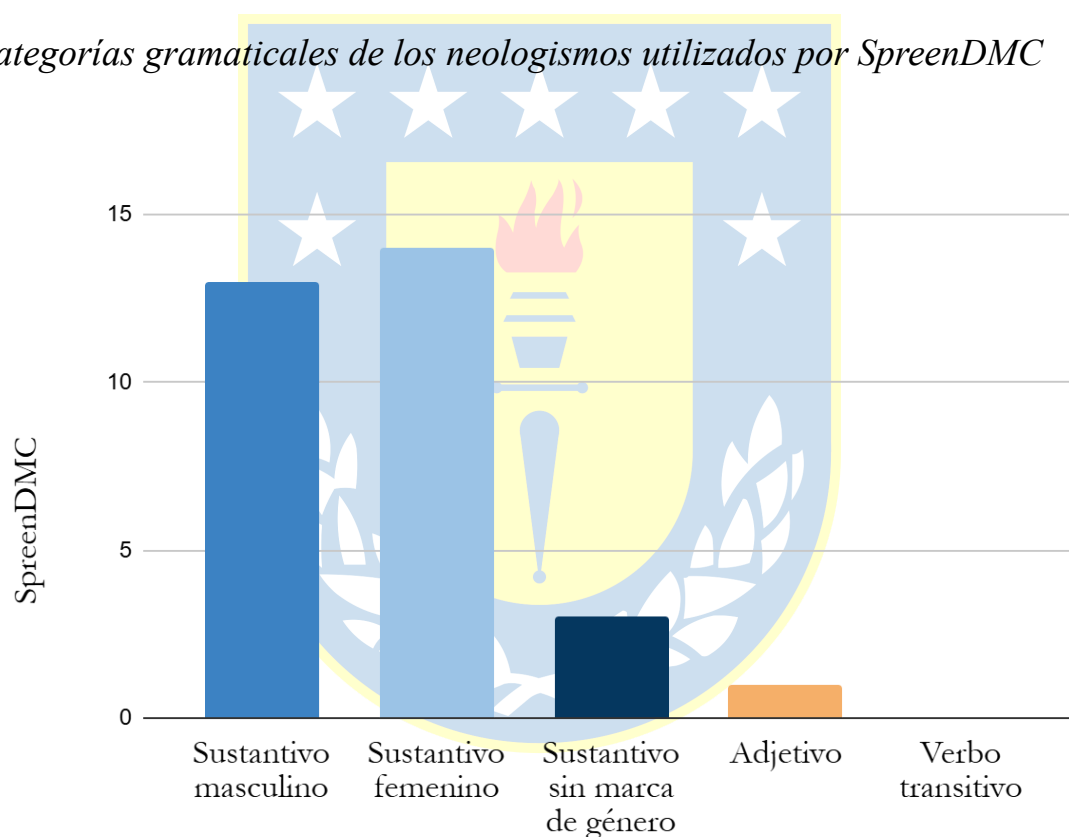


Los tres jugadores utilizaron una gran cantidad de sustantivos, ya fueran masculinos, femeninos o sin marca de género. Se estima que esto puede deberse a que dentro del videojuego *Minecraft* lo que más hacen los jugadores en sus partidas es interactuar con objetos y buscar objetos. Por lo

que un gran uso de sustantivos cobra sentido, ya que no hay una gran variación en las acciones que los jugadores llevan a cabo dentro de sus partidas, pero sí hay una gran variación en los objetos y estructuras que los jugadores observan y crean.

Figura 13

Categorías gramaticales de los neologismos utilizados por SpreenDMC

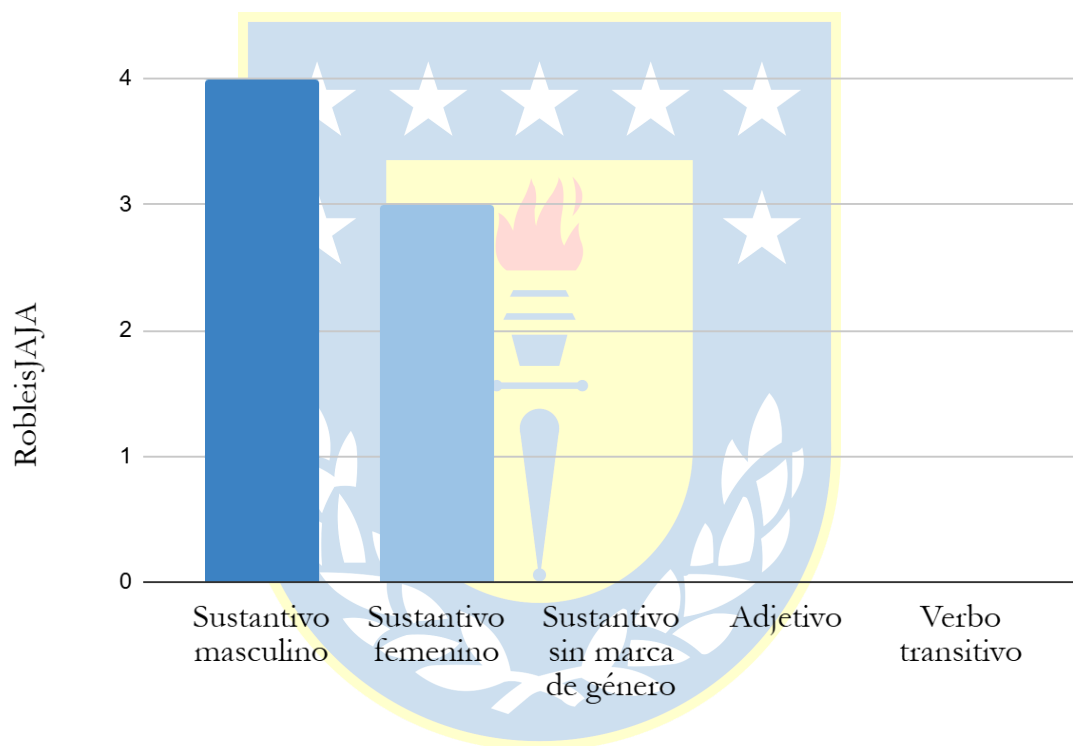


En primer lugar, como se puede observar en la Figura 13, la categoría gramatical de los neologismos utilizados por el jugador SpreenDMC fue en

su mayoría sustantivos femeninos. Sin embargo, tanto este jugador como Farfadox tuvieron la peculiaridad de que utilizaron sustantivos sin marca de género.

Figura 14

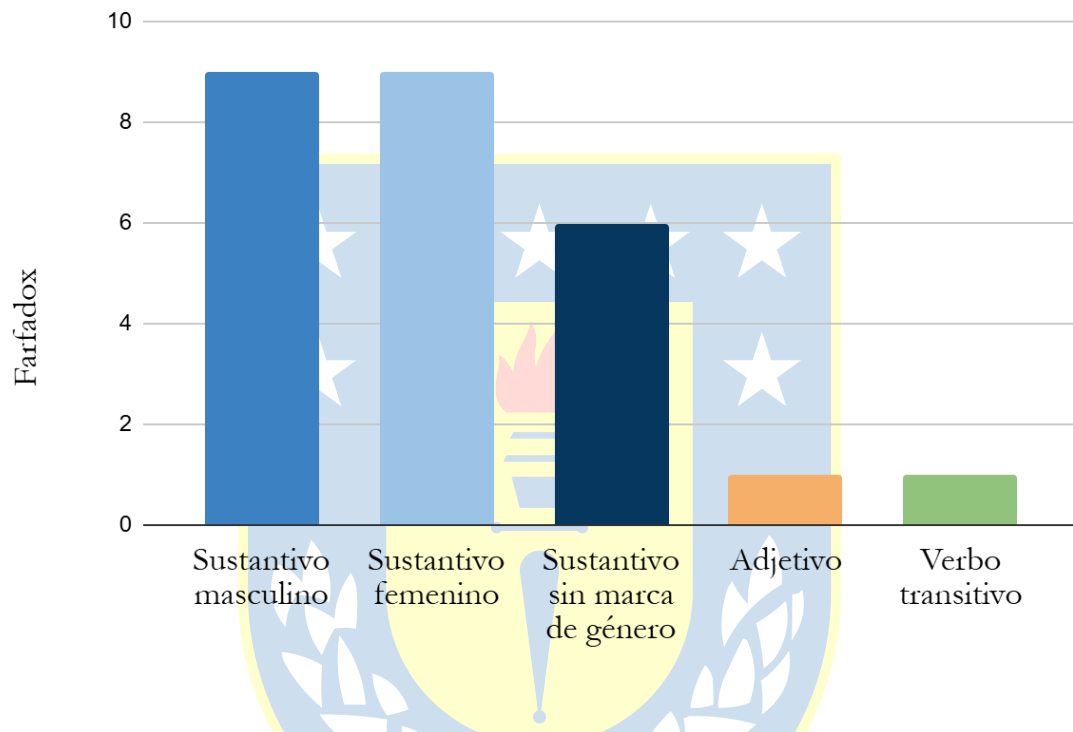
Categorías gramaticales de los neologismos utilizados por RobleisJAJA



En segundo lugar, el jugador RobleisJAJA, tuvo la peculiaridad de que fue el único que de los tres jugadores que solo utilizó sustantivos, ningún otro tipo de categoría gramatical. Estos fueron en su mayoría masculinos y no utilizó ningún sustantivo que no tuviese marca de género.

Figura 15

Categorías gramaticales de los neologismos utilizados por Farfadox



En tercer lugar, la Figura 15 explica que el jugador Farfadox utilizó la misma cantidad de sustantivos masculinos y femeninos. Sin embargo, tuvo la peculiaridad de haber utilizado sustantivos sin marca de género, algo que no se esperaba que sucediera por parte de jugadores hispanohablantes.

Como se mencionó anteriormente, hubo dos jugadores que tuvieron la particularidad de utilizar sustantivos sin marca de género. Se observó que todos estos sustantivos sin marca de género eran préstamos del inglés, como “*saplings*” o “*bone meal*”. Sin embargo, no todos los préstamos del inglés utilizados por los jugadores carecen de marca de género. De hecho, en un comienzo, fue destacable que los jugadores le asignaran un género a palabras en inglés, ya que, a diferencia del español, los sustantivos en inglés no tienen género. Al observar este hecho, se cuestiona en qué criterios se pueden basar los jugadores para decidir si asignarles un género o no y cómo deciden qué género asignarle al anglicismo.

Sobre la base de lo observado, nacieron dos hipótesis para explicar cuáles son los criterios que los jugadores utilizan inconscientemente para decidir cuál género asignar:

1. Es posible que, debido a que en la mayoría de los casos los jugadores conocen cuál es la traducción del neologismo oficial del videojuego en inglés que están utilizando, asocien el género del equivalente al español al anglicismo, provocando así que les atribuyan una marca de

género. Por ejemplo, esto sucede en el caso de “*bedrock*”, donde su traducción al español es “piedra base” y el género que le asigna el jugador al anglicismo es femenino al igual que su equivalente. Este también es el caso de “*ender pearl*”, en la cual su traducción al español es “perla de ender” y, sucede lo mismo que con el ejemplo anterior, el género que le asigna al usar el anglicismo es femenino, al igual que el género de su traducción al español.

2. Es posible que los jugadores decidan cuál género asignar a los neologismos basándose en los sonidos de la palabra y asociando estos con los sonidos de los sustantivos masculinos y femeninos del español. Los sustantivos femeninos del español **suelen** terminar con la vocal “a” o tener en su última sílaba la vocal “a”, mientras que los sustantivos masculinos **suelen** tener en su última sílaba las vocales “u” u “o”. Por ejemplo, “la pala”, “el bambú” y “el libro”. Entonces, los jugadores podrían pensar inconscientemente que ciertos anglicismos “suenan femeninos” o “suenan masculinos” y así asignar un género. Por ejemplo, a “*elytra*” (“élitros” en español) asignarle el género femenino y a “*hardcore*” asignarle el género masculino.

Estas hipótesis podrían responder a en qué se basan los jugadores a la hora de asignarles un género a los anglicismos. Existen varios estudios en los cuales se ha analizado este fenómeno de asignarle una marca de género a aquellos anglicismos que son sustantivos. Por ejemplo, se encuentra el estudio *Gender assignment to English noun insertions in New York Dominican Spanish* (Feeney et al., 2023) que explora los factores que condicionan la asignación de género a sustantivos en inglés en el español Dominicano de Nueva York y que compara los resultados con otros estudios también relacionados con este mismo tema. Dicho estudio encontró, por un lado, que el aspecto fonológico no tenía un rol tan significativo a la hora de que los hablantes le asignaran un género a los anglicismos y, por otro lado, que el aspecto de “género analógico”, que ellos definen como “*the gender of a native noun equivalent to the noun insertion in question*” (Feeney et al., 2023), tuvo un rol significativo en la decisión del género que los hablantes les asignaban a los anglicismos, teniendo una tendencia a asignarle el mismo género que el de su equivalente al español. Dentro de este mismo estudio se hace mención a que, en otros estudios, como Morin (2006) o Samead (2000), tuvieron también como resultado que el género analógico

era un aspecto relevante. No obstante, en el estudio *On the Assignment of Gender to Chicano Anglicisms: Processes and Results* (Smead, 2000), el cual es un análisis para determinar los factores que afectan en la asignación de género en los anglicismos utilizados por las comunidades hispanohablantes del suroeste de Estados Unidos, se determinó que habían varios factores importantes que afectan la decisión de los hablantes y, en este estudio, eran el aspecto fonológico y morfológico, siendo ambos considerados aspectos sumamente relevantes. Por ende, las hipótesis presentadas anteriormente podrían dar explicación a las decisiones tomadas por los jugadores dentro de este estudio de neologismos utilizados por tres jugadores de *Minecraft*. Sin embargo, estas hipótesis no responden al porqué los jugadores deciden no asignarle un género a ciertos anglicismos, por lo que esto sigue sin respuesta.

Propuesta de glosario digital de los neologismos encontrados

Para finalizar este capítulo de análisis, se comentará el último objetivo específico de esta investigación, el cual es la propuesta de la

creación de un glosario digital con los neologismos de *Minecraft* encontrados y vaciados en las fichas neológicas.

Como se dijo en el Capítulo IV, se pensó en crear este glosario para que sea una herramienta tanto para traductoras y traductores interesados en la traducción de contenido de *Minecraft* como para personas interesadas en el vasto universo de *Minecraft*. En el Capítulo IV también se explicó con detalle la estructura del glosario y qué contiene cada parte de este; sin embargo, a medida que se iba formando este glosario, surgió la necesidad de cambiar la última columna, “Traducción oficial (si aplica)”, por “Traducción oficial (si aplica) o variante por dialecto” debido a que, en el caso de préstamos y algunas abreviaciones, las traducciones oficiales del videojuego contaban con variantes por dialecto. Es decir, *Minecraft* no tiene simplemente una traducción al español de España y de Latinoamérica como la mayoría de videojuegos, sino que cuenta con traducciones al español de Chile, Argentina, México y más países hispanohablantes para que el jugador pueda elegir según su país de preferencia.

El “Glosario de Minecraft”, como fue titulado, se encuentra en un documento PDF separado y tiene un total de 65 neologismos, cada uno con una definición acorde que explica el neologismo del que se está hablando. Las definiciones fueron escritas por los investigadores, pero también se citaron definiciones de Minecraft Wiki (s.f.), una página conocida y confiable entre los jugadores de *Minecraft*. Se citó este sitio específicamente para aquellos neologismos que eran préstamos del inglés o abreviaciones, ya que estos contaban con una definición. En cambio, todo el resto de neologismos cuenta con una propuesta de definición propia de los investigadores.

Es importante mencionar las similitudes y diferencias entre el Glosario de Minecraft y otros glosarios que se pueden encontrar en internet, como el glosario digital de neologismos de *Minecraft* para padres de Apex Hosting (s.f.) y el “diccionario” de Delgado (2023), el cual se puede encontrar en el blog Vandal. A pesar de que el glosario propuesto en el sitio web Apex Hosting también es un glosario sobre el mismo videojuego, este es sumamente diferente al propuesto en la presente investigación. Por un lado, el glosario de Apex Hosting (s.f.) está dirigido a padres para que

entiendan el videojuego, además tiene pocos neologismos oficiales del videojuego y casi no aborda neologismos creados por la comunidad, como las granjas. Por otro lado, el glosario de Delgado (2023) tiene neologismos de *gaming* en general, por lo que no trata específicamente de *Minecraft*. Ambos glosarios son informales, creados con el fin de compartir información al público general y no cuentan ni con la categoría gramatical de los neologismos ni con las variaciones por dialecto presentes en las distintas versiones localizadas del juego.

Como último punto a tratar, se debe recalcar la importancia de la existencia del tipo de glosarios como el que se propone en el presente estudio. Esta radica en que ayudan tanto a la intercomprensión entre personas interesadas en la misma área como en la decisión de traductores y traductoras a la hora de traducir videojuegos, permitiéndoles tomar una decisión más informada y certera.

CONCLUSIONES

A lo largo de esta investigación, se destacan descubrimientos como la gran variedad de tipos de formación presentes en el discurso de los jugadores, la inesperada relación entre el uso de neologismos y el idioma en que el jugador juegue el videojuego, la frecuencia del uso de préstamos, la falta de marca de género en anglicismos que eran sustantivos y la alta presencia de composiciones sintagmáticas (N+Fprep) con los mismos núcleos y con función denominativa.

A partir de los descubrimientos más importantes, se pueden resaltar las diferencias y semejanzas en el uso de neologismos y neologismos oficiales entre los tres jugadores, cuál fue la categoría gramatical predominante y cuáles fueron las formaciones más frecuentes. En primer lugar, en cuanto al uso de neologismos y neologismos oficiales de *Minecraft*, a pesar de que el jugador SpreenDMC fue quien utilizó más neologismos, solo se lleva una pequeña diferencia con el jugador Farfadox, mientras que el jugador RobleisJAJA utilizó más neologismos oficiales del videojuego que neologismos, esto provocó que este jugador tuviera una

gran diferencia en el uso de neologismos en comparación con los otros dos jugadores. En segundo lugar, la categoría gramatical predominante en los neologismos recopilados fue el sustantivo. Finalmente, las formaciones encontradas con mayor frecuencia en el estudio fueron el préstamo y la sintagmación.

En cuanto a la metodología utilizada, se considera que fue adecuada para el tipo de estudio, ya que no sufrió grandes modificaciones durante el proceso de investigación. Además, se pudo alcanzar la totalidad de los objetivos propuestos, pero hubo algunos casos que fueron difíciles de abordar, como “full diamante” (adj.), “poti” y la falta de marca de género en algunos préstamos que eran sustantivos. Por un lado, los primeros dos casos fueron resueltos con la ayuda del protocolo del OBNEO y la consulta con expertas en el área. Por otro lado, no se pudo encontrar la razón de la ausencia de marca de género en sustantivos, debido a la falta de hallazgos similares en otros estudios.

Se considera que el presente estudio es un aporte para el área de la traductología, ya que existen pocos estudios sobre el videojuego *Minecraft*,

desde el punto de vista lingüístico y traductológico, con respecto al tema de la creación léxica por el momento, aún cuando se ha mantenido en vigencia durante varios años. Asimismo, para futuras investigaciones en la misma área, se recomienda el uso del protocolo de vaciado de fichas neológicas del OBNEO (2024), ya que este fue de gran ayuda para la realización del vaciado de neologismos.

De igual forma, se debe destacar la importancia que la neología tiene para los traductores, especialmente en estos campos de actividad, como el área de los videojuegos, que no cuentan con muchos estudios dentro de la traductología. Esta disciplina podría ayudar al traductor a tomar decisiones más informadas, debido a que, dentro de estos campos de actividad humana, se crean instancias de socialización y comunicación, en las cuales se ha construido un lenguaje propio a lo largo del tiempo que el traductor puede no conocer con claridad al no pertenecer a estas comunidades.

En conclusión, se puede evidenciar que el uso de neologismos está presente en el discurso de los jugadores del videojuego *Minecraft*, lo cual pone en una disyuntiva la labor traductora y cómo la traducción puede

afectar el léxico de los jugadores, puesto que se observó que el uso de neologismos y neologismos oficiales por parte de jugadores podría verse influenciado por la existencia de una traducción y por las decisiones traductológicas que llevó a cabo el o la traductora. Además, se denota una intercomprensión entre personas que forman parte de la comunidad *gamer* gracias al uso de neologismos que forman parte de su jerga.

Limitaciones

A lo largo de la investigación, se observaron algunos obstáculos de distintas naturalezas. En primer lugar, los tres jugadores seleccionados son hombres cisgénero de nacionalidad argentina, por lo tanto, se desconoce si los resultados habrían sido distintos con otros géneros y otras nacionalidades. En segundo lugar, si bien los jugadores se encontraban en una situación de habla espontánea, no se les estudió en una situación conversacional, por lo que se desconoce si los resultados habrían variado en ese tipo de situación. En tercer lugar, debido a que el tiempo para realizar este estudio fue acotado, solo se analizaron tres videos y no se pudo llevar a cabo el análisis de videos de otros jugadores. Finalmente, la escala de esta

investigación no permitió analizar a profundidad la amplia gama de neologismos utilizados por jugadores de *Minecraft*. Por ejemplo, *waterdrop*, que es conocido como uno de los neologismos más famosos del videojuego, no pudo ser añadido dentro del estudio, ya que no fue mencionado por los jugadores en los videos seleccionados.

Proyecciones

En cuanto a proyecciones para futuras investigaciones, se propone la realización de estudios que analicen si existe una posible diferencia en el uso de neologismos entre personas de diferente género y nacionalidad dentro de la comunidad hispanohablante de *Minecraft*. Asimismo, se considera importante realizar investigaciones que busquen responder a la razón detrás de la falta de marca de género en neologismos que sean sustantivos préstamos del inglés. Para finalizar, se invita a investigar con mayor profundidad el tema de la creación léxica en comunidades hispanohablantes de videojuegos.

BIBLIOGRAFÍA

Almonacid Hernández, D., y Molina Orellana, F. (2022). *La influencia del inglés en el lenguaje gamer utilizado por creadores hispanohablantes de contenido digital del videojuego Valorant* [Tesis de licenciatura, Universidad de Concepción]. Repositorio

de la Universidad de Concepción.

<https://repositorio.udec.cl/server/api/core/bitstreams/9074d9aa-c649-41d1-af44-cb8816216986/content>

Apex Hosting. (s.f.). Terminología. En *La guía completa de Minecraft para padres*. Recuperado el 21 de agosto de 2025, de

<https://apexminecrafthosting.com/es/la-guia-completa-de-minecraft-para-padres>

Austin, S. (2022, 13 de enero). *Creative vs. survival mode. Minecraft*.

<https://www.minecraft.net/es-es/article/creative-vs-survival-mode>

Cabré, M. T. (1993). *La terminología: Teoría, metodología, aplicaciones*.

Empúries. ISBN 84-7596-405-2.

Cabré, M. T. (2003). *Terminología y normalización lingüística* [Ponencia PDF]. Universidad del País Vasco.

<https://www.ehu.eus/documents/2430735/2877801/cabret.pdf>

Cabré, M. T. (2006). La clasificación de neologismos: una tarea compleja. *Alfa*, 50(2), 229-250.

Cambridge University Press & Assessment. (s. f.). *Gamer*. En *Cambridge English–Spanish Dictionary*. Recuperado en 7 de julio de 2025, de

<https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles-espanol/gamer>

Cañete González, P. I. (2016). *Innovación léxica y género en textos periodísticos del español actual* [Tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra].

<https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/392898/tpicg.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Carriazo, J. R. (2024, enero 12). *Identidad cultural y conciencia lingüística*.

La bitácora de Carriazo. <https://carriazo.hypotheses.org/2335?utm>

Cerna Garcés, A. N., & Vizcarra Sepúlveda, J. A. (2022). *Análisis de*

los neologismos surgidos durante las transmisiones de una partida de League of Legends del torneo del año 2022 en inglés, español y francés [Tesis de licenciatura, Universidad de Concepción]. Repositorio de la Universidad de Concepción.
<https://repositorio.udec.cl/server/api/core/bitstreams/7cd68297-8114-406a-b42a-cb828dd26ed6/content>

Chillingworth, A. (2023, 23 de mayo). *Kick streaming: What is it and how does it work?* Epidemic Sound.

https://www-epidemicsound-com.translate.goog/blog/kick-streaming/?x_tr_sl=en&x_tr_tl=es&x_tr_hl=es&x_tr_pto=tc

CNN Chile. (2025, abril 8). *“Una película de Minecraft” rompe récords en Chile y el mundo: Es el mayor estreno de 2025.*

https://www.cnnchile.com/cultura/minecraft-peliculas-estreno-ver-cine-records-juego_20250408/

Cohen, L. (2025, marzo 5). *20 years & 125 million subscribers later...*

YouTube Official Blog.

<https://blog.youtube/inside-youtube/20-years-125-million-subscri>

[bers-lyor-cohen/](#)

Cortés, M. (2025, marzo 15). *¿Por qué Minecraft sigue siendo tan popular 15 años después?* Infobae.

<https://www.infobae.com/tecno/2025/03/15/por-que-el-minecraft-sigue-siendo-tan-popular-15-anos-despues/>

Delgado, M. (2023, 20 de diciembre). Diccionario de términos Gamer - ¿Qué significan...?. *Vandal*.

<https://vandal.elespanol.com/reportaje/diccionario-para-entender-mas-o-menos-los-videojuegos-actuales>

DeVuego. (2013). *Single-player*. En *GamerDic*. Recuperado de

<https://www.devuego.es/gamerdic/termino/single-player/#citar>

Discord. (s. f.). *Sobre Discord* [Página web]. Discord.

<https://discord.com/company>

Discord. (2022, 12 de mayo). *¿Qué es Discord? Padres y educadores*.

[Página web]. Discord Safety.

<https://discord.com/safety/360044149331-what-is-discord>

Farfadox. (20 de febrero de 2025). *Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft | Farfalands #5* [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch>

Feeney et al. (2023). *Gender assignment to English noun insertions in New York Dominican Spanish*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S221503902300022X>

Fishman, A. (2019, enero 22). *Video games are social spaces*. Psychology Today. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/video-game-health/201901/video-games-are-social-spaces>

Fontolan, M., Malazita, J., & da Costa, J. P. (2022). Language, identity and games: Discussing the role of players in videogame localization. *Game Studies*, 22(3). https://gamestudies.org/2203/articles/fontolan_malazita_dacosta?utm

Gómez Silva, A. (2024, junio). *Traducción y localización de videojuegos inglés-español: el caso de League of Legends* [Trabajo fin de grado, Universidad de Granada]. DigiBUG.
https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/92998/TFG_Antonio%20Gómez.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Huacho Salazar, C. (2022). *Implicancia de videojuegos en el comportamiento de los estudiantes del nivel secundario* [Tesis de licenciatura, Universidad Alas Peruanas].
<https://repositorio.uap.edu.pe/handle/20.500.12990/12777>

Hurtado Albir, Amparo, 2016: Traducción y traductología. Introducción a la traductología, Madrid: Cátedra

Internet Matters Team. (2024, 3 de mayo). *What is Kick streaming? What parents need to know.* Internet Matters.
<https://www.internetmatters.org/hub/news-blogs/what-is-kick-streaming/>

Jiménez de Luis, Á. (2023, 16 de octubre). *Minecraft supera los 300 millones de copias vendidas.* El Mundo.

<https://www.elmundo.es/tecnologia/>

Juegos entre generaciones: un estudio comparativo. (2023, abril 18).

HackerNoon.

<https://hackernoon.com/lang/es/juegos-entre-generaciones-un-estudio-comparativo>

Landin, P. (2023, 5 de junio). *¿Qué es Minecraft?. Minecraft.*

<https://www.minecraft.net/es-es/article/what-minecraft>

Llopart-Saumell, E. (2019). Los neologismos desde una perspectiva funcional: Correlación entre percepción y datos empíricos. *Revista Signos*, 52(100), 665–687.

<https://doi.org/10.4067/S0718-09342019000200665>

Llopart Saumell, E., y Freixa, J. (2014). La función de los neologismos: Revisión de la dicotomía neología denominativa y neología estilística. *Neologica*, 8, 135–156.

<https://doi.org/10.15122/isbn.978-2-8124-2999-6.p.0135>

Magaña, R. (2023, abril 18). *Videojuegos: El 'gaming' y su influencia en la cultura*. Ethic.

<https://ethic.es/videojuegos-gaming-influencia-en-la-cultura>

Mangiron, C. (2018). Research in game localisation: An overview. *The Journal of Internationalization and Localization*, 4(2), 74–99.

<https://doi.org/10.1075/jial.00003.man>

Méndez González, R. (2016). *Localización y cultura: comprender los videojuegos como referentes culturales*. *Entreculturas: Revista de traducción y comunicación intercultural*, (7-8), 741–760.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5655675.pdf>

Minecraft Wiki. (s.f.). *Minecraft Wiki en español*. Recuperado el 21 de agosto de 2025, de <https://es.minecraft.wiki>

Minecraft Wiki. (s.f.). *Java Edition 1.1*. Recuperado el 11 de septiembre de 2025, de https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Java_Edition_1.1

Mondéjar Andreu, R., y Pairot Gavaldà, C. (2020, febrero). *Los juegos multijugador* (1.^a ed.) [PDF]. UOC.

<https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/148676/4/LosJuegosMultijugador.pdf>

Morales Ariza, L. (2015). *La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea*. *Revista Electrónica del Lenguaje* [enlace al PDF].

<https://www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2015/10/vol-02-05.pdf>

Morales, J. C. (2024, 4 de junio). ¿Qué es YouTube? *Ayuda de YouTube*.

<https://support.google.com/youtube/community-guide>

Morin, R. (2010). *Terminal letters, phonemes, and morphemes in Spanish gender assignment*. *Linguistics*, 48(1), 143–169

<https://www.jbe-platform.com/content/journals/10.1075/sic.3.2.01mor>

Nájera Camacho, J. M. (2025). *El uso de neologismos en la comunidad virtual de gamers: Del cambio socio-técnico al socio-cultural de nuevas identidades de los usuarios* [Trabajo de fin de grado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Digital UPS.

<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/30547>

Novoa, S., y Rebolledo, V. (2019). *Feminismo e innovación léxica: ¿Qué hay de nuevo en la prensa chilena?* [Tesina de licenciatura, Universidad de Concepción]. Repositorio UdeC. <https://repositorio.udec.cl/items/c1ca5ffa-fbe2-484d-9604-c5e30dad5dde>

Observatori de Neologia (OBNEO). (2024). Nuevo protocolo de vaciado de textos en español Observatori de neologia. Universitat Pompeu Fabra.

Observatori de Neologia (OBNEO). (s. f.). *Ficha vaciado*. Universitat Pompeu Fabra. <https://www.upf.edu/es/web/obneo/fitxa-buidatge>

Observatori de Neologia (OBNEO). (s. f.). *Presentación*. Universitat Pompeu Fabra. <https://www.upf.edu/es/web/obneo/presentacio>

Obara, K. (2021, marzo). *GAMER STREAMING PLATFORMS: DISCORD* [Informe]. Alfred Nobel Open Business School. Recuperado de ResearchGate

https://www.researchgate.net/publication/350123651_GAMER_STREAMING_PLATFORMS_DISCORD

Petrisor. (2025, 22 de febrero). *Minecraft's influence on modern gaming culture*. En *GGServers Blog*.

<https://ggservers.com/blog/minecraft-influence-on-modern-gaming-culture/>

Pinta Soto, M. (2022, 8 de marzo). *El léxico en el español actual: Análisis de una muestra de neologismos internauticos* [Trabajo de fin de grado, Universidad del País Vasco].

https://addi.ehu.eus/bitstream/handle/10810/55791/TFG_Pinta.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Real Academia Española. (s.f.). Comunidad. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 7 de julio de 2025, de

<https://dle.rae.es/comunidad?m=form>

RobleisJAJA. (31 de marzo de 2025). *necesitaba ESTO en mi mundo*

HARDCORE de Minecraft [Archivo de Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch>

Salazar Silva, E. A. (2022). *La productividad de los procesos de formación de palabras en la creación de neologismos en foros de videojuegos.*

Repositorio Institucional de la Universidad de Guanajuato.

<http://repositorio.ugto.mx/bitstream/20.500.12059/7410/1/3736-Texto%20del%20art%C3%ADculo-12321-1-10-20220901.pdf>

Smead, R. N. (2000). *On the assignment of gender to Chicano anglicisms: Processes and results. Bilingual*

<https://www.jstor.org/stable/25745722>

Sánchez Manzanares, M. C. (2013). *Valor neológico y criterios lexicográficos para la sanción y censura de neologismos en el diccionario general. Sintagma: Revista de lingüística, 25, 111–125.*

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4544330>

SpreenDMC. (16 de febrero de 2025). *Mi nuevo HARDCORE* [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch>

Streamlabs & Stream Hatched. (2021, octubre). *Streamlabs and Stream Hatched Q3 2021 Live Streaming Industry Report*. Streamlabs. <https://streamlabs.com/content-hub/post/streamlabs-and-stream-hatched-q3-2021-live-streaming-industry-report>

Thompson, J. (2023, 2 de noviembre). *How to donate on Twitch: All you need to know about making and receiving Twitch donations* [Entrada de blog]. Paybee. <https://w-paybee-io.translate.google.com/post/how-to-donate-on-twitch>

Torres Guzmán, J. (2024). *Desarrollo de un entorno virtual en Minecraft Education para el aprendizaje de las tablas de multiplicar*. (Tesis de grado). Universidad Nacional de Chimborazo. (Riobamba, Ecuador). <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12956>

Treviño Aldape, A. (2023). Crónica de una topomorfogénesis forjada desde Minecraft. *Leteo* (ISSN 2954-3517): *Revista De Investigación Y Producción En Humanidades*, 4(8), 164–174. Recuperado a partir de <https://revistascientificas.uach.mx/index.php/leteo/article/view/1294>

Twitch. (s. f.). *Acerca de Twitch* [Página web]. Twitch.

<https://www.twitch.tv/p/es-es/about/>

TwitchTracker. (s. f.). *Minecraft – Twitch statistics and charts*. Recuperado

el 7 de julio de 2025, de <https://twitchtracker.com/games/27471>

UDIT. (2025, 30 de enero). *¿Qué es un videojuego sandbox?* Blog de

Actualidad. <https://udit.es/actualidad/que-es-un-videojuego-sandbox/>

Vega Moreno, É., y Llopart Saumell, E. (2017). Delimitación de los

conceptos de novedad y neologicidad. *RILCE: Revista de Filología Hispánica*, 33(3), 1416–1451.

<https://repositori-api.upf.edu/api/core/bitstreams/35838d9a-c6f9>

[-4ba3-9ad1-d68af8accb8b/content](https://repositori-api.upf.edu/api/core/bitstreams/35838d9a-c6f9-4ba3-9ad1-d68af8accb8b/content)

ANEXOS

Anexo A: Neologismos de *Minecraft* recogidos

agua infinita	end city	lava lake
aldeano contra protección contra el fuego	sistema de zombificación de aldeanos	libro de reparation
aldeano de eficiencia V	entity cramming	magma blocks
aldeano de las armaduras	evoker	magma cube
aldeano de palo	aldeano de protección contra explosivo	aldeano de protección contra proyectiles
aldeano de protección IV	full diamante	nether fort
flint	full diamante	overworld
nano farm	full hierro	pelota
armadura de Dios	full prote IV	pieza de diamante
vara	god armor	plains
Bastion	glow stone	piston
bedrock	granja	poti

bioma de endermans	granja de aldeanos	poti de debilidad
bone meal	granja de experiencia	prote IV
curse of vanishing	looting III	raid
craftear	granja de hierro	riel de potenciado
crafteo	granja de mobs	sapling
creativo	granja de oro	shulker
deepslate	granja de pesca	spawn chunks
dungeon	hardcore	spawner
elytra	iron golem	stronghold
ender pearl	blast protection IV	sweeping edge
UHC	sharpness V	fire protection
vanilla survival	unbreaking III	soul speed
curse of vanishing	blast protection IV	depth strider III
feather falling	projectile protection	silk touch
bad omen	bad omen V	sharpness IV
mending	power IV	looting II
punch	punch II	feather falling IV
smite IV		

Anexo B: Neologismos de *gaming* recogidos

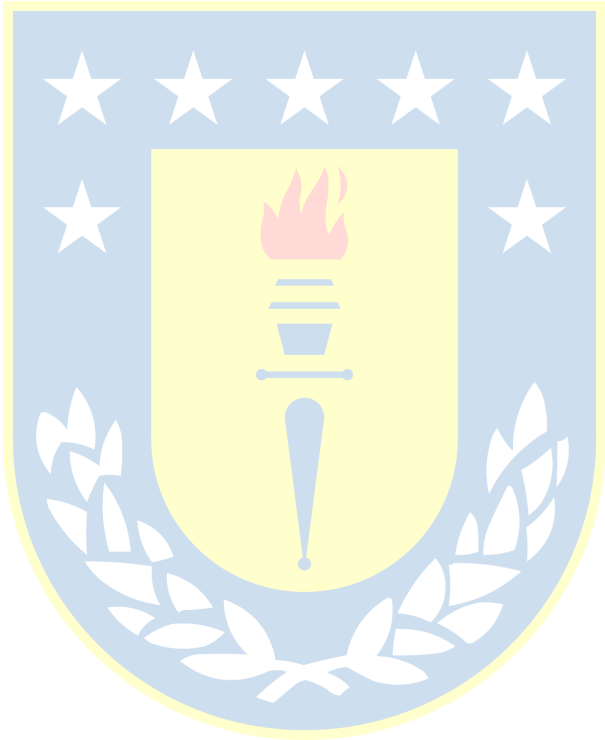
loot	farmear	speedrun
sistema de looting	AFK	dropear
tradeo	ultimate armor	tradear
costar niveles	tradear	drop
farmear	fuller	speedrunear
spawnear	maxear	body block
lutear/lootear	ir levelendo	levellear
tryhard	rushear	ripear



Anexo C: Neologismos oficiales de *Minecraft* recogidos

esqueletos	maldición de desaparición	pigman
Farlands	antorcha de redstone	caída de pluma I
infinidad	poción de visión nocturna	toque de seda
protección IV	respiración acuática	polvo de blaze
fortuna	piedra madre	creeper
respiración	bloque de oro	Nether
manzana de oro	fortuna II	espada de netherita
poción de debilidad	empuje I	blaze
bloque de hierro	eficiencia IV	varitas de blaze
filo III	fortuna III	portal del end
filo IV	durabilidad III	golem
mesa de encantamientos	poder III	mena de hierro
filo V	perforación IV	zombie
barrido III	castigo IV	enderman
aspecto ígneo II	agilidad acuática	protección II
saqueo III	libro de reparación	End
irrompibilidad III	libro con filo IV	Xray
bloques de hueso		

Anexo D: Fichas de vaciado oral



Datos generales				Datos de la ficha					
Canal de YouTube	Nombre del video	Enlace	Minuto	Entrada	Categoría gramatical	Tipo de formación	Contexto	Traducción oficial (si aplica)	Comentario
RobleisAJAJA	necesitaba ESTO en mi HARDCORE de Minecraft	https://www.youtube.com/watch?v=iFwOnFmZc8o&t=801s	0:02:42	agua infinita	f	SINT	Sí, obviamente tengo que llenar de agua las botellas, eso también es algo que necesito hacer. Así que vamos a hacerlo ahora, que acá tenemos *agua infinita*. Perfecto, tengo las tres botellas con agua.	-	Los jugadores de Minecraft llaman agua infinita al resultado de cuando cavan cuatro bloques en el suelo y agregan cuatro cubos de agua, creando una fuente de agua que no se acaba.
RobleisAJAJA	necesitaba ESTO en mi HARDCORE de Minecraft	https://www.youtube.com/watch?v=iFwOnFmZc8o&t=801s	0:02:50	crafteo	m	SUF	Ahí se está haciendo, ahí se está haciendo mi amigo. Va por la mitad del *crafteo*.	-	Crafteo viene del inglés crafting .
RobleisAJAJA	necesitaba ESTO en mi HARDCORE de Minecraft	https://www.youtube.com/watch?v=iFwOnFmZc8o&t=801s	0:06:55	granja de experiencia	f	SINT	Podría aprovechar a agarrar algunos niveles, ¿no? Ya que... ya que vengo acá a la... a la *granja de experiencia* podría farmearme algunos nivelitos.	-	La granja de experiencia es una mecánica del juego que utilizan los jugadores para obtener experiencia de manera automatizada. Existen distintos tipos de granjas de experiencia.
RobleisAJAJA	necesitaba ESTO en mi HARDCORE de Minecraft	https://www.youtube.com/watch?v=iFwOnFmZc8o&t=801s	0:09:38	spawner	m	MEN	Amigo, acá tengo mi otro *spawner*. Tengo mi otro spawner ahí, amigo. ¿Se acuerdan cuando dije: "¿te imaginas tener los dos spawners juntos y que caigan en un mismo lugar?", me parece eso se va a hacer real, ¿eh?	generador de criaturas, generador, generador de monstruos o spawner, esto depende del dialecto	- El nombre del ítem en el juego en inglés es monster spawner . - Llama la atención que el jugador le haya dado un género a la palabra en inglés, ya que, como es sabido, los sustantivos en inglés no tienen género.
RobleisAJAJA	necesitaba ESTO en mi HARDCORE de Minecraft	https://www.youtube.com/watch?v=iFwOnFmZc8o&t=801s	0:14:05	granja	f	ABR	Tengo 41 niveles, ¿por qué?, porque, eh... estuve retocando algunas cosas del... de lo... de la *granja*, literalmente, la granja de experiencia, y me hice 41 niveles.	-	Abreviación sintagmática: el jugador dice granja para referirse a granja de experiencia .
RobleisAJAJA	necesitaba ESTO en mi HARDCORE de Minecraft	https://www.youtube.com/watch?v=iFwOnFmZc8o&t=801s	0:23:28	libro de reparation	m	SINT	Espera, hay otra cosa que necesitamos. Importante. Necesitamos el *libro de reparation*. Reparation to the... to the... reparation.	-	El nombre del ítem en el juego es libro de reparación , pero el jugador juega con las lenguas y mezcla el español con el inglés.
RobleisAJAJA	necesitaba ESTO en mi HARDCORE de Minecraft	https://www.youtube.com/watch?v=iFwOnFmZc8o&t=801s	0:30:00	Bastion	m	MEN	Me falta hacer la espada de netherita, obviamente, y lo del pico y todo eso, pero para eso hay que irnos a un *Bastion*.	Bastión en ruinas o Restos del bastión, esto depende del dialecto	- El nombre del ítem en el videojuego en inglés es Bastion Remnant . - Nuevamente, el jugador le agrega un género a un sustantivo en inglés.

Datos generales				0					
Canal de Youtube	Nombre del video	Enlace	Minuto	Entrada	Categoría gramatical	Tipo de formación	Contexto	Traducción oficial (si aplica)	Comentario
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:00:02	hardcore	m	ABR	Arrancamos un nuevo *hardcore* muchachos.		Abreviación de "mundo hardcore", la cual es una modalidad de juego dentro de <i>Minecraft</i> .
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:00:23	UHC	m	MEN	Voy a arrancar como fuera un puto *UHC* esto.	-	UHC son las siglas en inglés de <i>Ultra Hardcore</i> .
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:00:45	stronghold	f	MEN	Amigo, ¿eso es la *stronghold*? Amigo no lo puedo creer, me hago un speedrun.	fortaleza	
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:00:49	dungeon	f	MEN	¡No! Esta es la *dungeon* nueva, boludo.	-	Se pronuncia " <i>dungeon</i> " con los sonidos del español.
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:01:26	full diamante	adj	SINT	Me falta el peto y el casco. Peto y casco. Gente, estamos *full diamantes*.		
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:01:28	full diamante	m	SINT	Me falta el peto y el casco. Peto y casco. Gente estamos full diamantes. Bien ahí boludo, buen speedrun del *full diamante*.		
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:02:06	raid	f	MEN	¡No! Se generó la *raid*. Okey, se re picó.	invasión	
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:02:33	end city	f	MEN	Ah, tengo que ir a revisar la *end city* también, boludo.	ciudad del End	
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:03:08	spawn chunks	m	MEN	Por allá podemos observar que tenemos una aldea, una buena manera de iniciar el hardcore la verdad. *Spawn chunks* muy buenos, unas plains.	-	
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:03:10	plain	f	MEN	Por allá podemos observar que tenemos una aldea, una buena manera de iniciar el hardcore la verdad. Spawn chunks muy buenos, unas *plains*.	llanura	
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:03:36	iron golem	m	MEN	Vamos a ver dónde está el *iron golem*, por acá así ya tenemos hierro.	gólem de hierro	

Datos generales				0					
Canal de Youtube	Nombre del video	Enlace	Minuto	Entrada	Categoría gramatical	Tipo de formación	Contexto	Traducción oficial (si aplica)	Comentario
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:06:33	full hierro	m	SINT	Creo que acá ya tengo el *full hierro*, bien, bien, bien.		
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:07:13	granja de aldeanos	m	SINT	Tengo que buscar una zona para empezar a hacer la *granja de aldeanos*.		
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:08:11	sapling	n	MEN	A ver, lo que puedo ir haciendo es ir a buscar *saplings* de aquellos árboles y después ponerme a talar un toque.	brote	El neologismo es un sustantivo pero el jugador no utiliza una marca de género.
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:09:21	ender pearl	f	MEN	¿No ve ese enderman que lo estoy viendo? Ahí viene, viene, viene, viene. Okay. ¡Sí! primera *enderpearl*, muchachos.	perla de ender	
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:10:36	flint	n	MEN	Primero tengo que encontrar *flint* así puedo hacer... Eh... Vamos a buscar grava. Esto para tener los aldeanos de palo gente.	pedernal	El neologismo es un sustantivo pero el jugador no utiliza una marca de género.
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:10:39	aldeano de palo	m	SINT	Primero tengo que encontrar flint así puedo hacer... Eh... Vamos a buscar grava. Esto para tener los *aldeanos de palo* gente.		
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:10:46	aldeano de las armaduras	m	SINT	Después, ¿cómo era para el *aldeano de las armaduras*?, era altos hornos, ¿no?		
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:13:43	pieza de diamante	f	SINT	Si con esto no puedo sacar mi primera *pieza de diamante*, me corto la pija.		
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:16:06	lava lake	m	MEN	Voy a buscar un *lava lake*, así puedo... Para, antes de buscar un lava lake, voy a dejar hecho esto.	lago de lava	
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:17:23	nether fort	f	MEN	Gente, recién de que aparezco en una *Nether fort*, osea, o al lado por lo menos.	fortaleza del nether	
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7c0mU&t=766s	0:17:42	bioma de endermans	m	SINT	Lo primero que vemos 69 -21, coordenadas obtenidas. Lo segundo que vemos, *bioma de endermans*, increíble para farmear enderpearls para ir al end.		El bioma al que se hace referencia se llama dentro del juego "bioma distorsionado".

Datos generales				0					
Canal de Youtube	Nombre del video	Enlace	Minuto	Entrada	Categoría gramatical	Tipo de formación	Contexto	Traducción oficial (si aplica)	Comentario
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7cOmU&t=766s	0:18:20	magma cube	m	MEN	¡Ahh! Me asusté con el golpe del *magma cube*, boludo.	cubo de magma	
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7cOmU&t=766s	0:18:42	vara	f	ABR	Ok, cero *varas*. Acuérdense, 8 varitas, exploro un toque la Nether fort y me vuelvo.		Abreviación sintagmática: el jugador abrevia vara de blaze.
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7cOmU&t=766s	19:37:00	glow stone	f	MEN	Voy a agarrar un poco de *glow stone*, me va a servir por si quiero hacer pociones.	piedra luminosa	
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7cOmU&t=766s	0:20:16	overworld	m	MEN	Ah, listo, ¿quieren que sigan muriendo?, voy a extinguir, si hace falta, por una enderpearl más. Ya, me vuelvo, alta paja. Si me falta una, la consigo en el *overworld*.	superficie	
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7cOmU&t=766s	0:22:26	evoker	n	MEN	Ahora hay mucha probabilidad de que aparezca *evoker*... Evoker, bien, tótem.	evocador	El neologismo es un sustantivo pero el jugador no utiliza una marca de género al momento de mencionarlo.
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7cOmU&t=766s	0:28:27	elytra	f	MEN	Igual me olvidé del huevo... Igual lo voy a ir a buscar ahora, cuando vaya por las *elytras*.	élitros	
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7cOmU&t=766s	0:28:00	pelota	f	SEM	¡Lo logré! Miren cómo rebotan las *pelotas*. ¡Oh!, eso es nuevo, es de la nueva versión eso, rebotan más las pelotas.		
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7cOmU&t=766s	0:30:43	prote IV	f	ABR	Los peores encantamientos que te pueden salir amigo... Protección IV, por fin. Ah, ahí está, ¡no me alcanza el lapislázuli! Con permiso, vengo a buscar uno de lapislázuli. No rompan las bolas, no rompan las bolas. Hay lapislázuli, bien, bien. Excelente, volvemos. Taka, taka *prote IV*, ¡unbreaking III!, bien ahí.		Es una abreviación del término del juego "protección IV".
SpreenDMC	Mi nuevo HARDCORE	https://www.youtube.com/watch?v=ZSjuHL7cOmU&t=766s	0:34:36	granja de mobs	f	SINT	Bien, con todo esto ya podemos hacer una banda de cosas, pero lo próximo es la granja de mobs y... arrancamos a tener ya pólvora y todo eso.		

Datos generales				Datos de la ficha					
Canal de youtube	Nombre del video	Enlace	Minuto	Entrada	Categoría gramatical	Tipo de formación	Contexto	Traducción oficial (si aplica)	Comentario
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:01:40	granja de pesca	f	SINT	En el anterior episodio había dejado esta simple, pero efectiva, *granja de pesca* y ya pesqué bastabte, ¿ok?	-	La granja de pesca es una mecánica del juego que utilizan los jugadores para obtener pescado de manera automatizada. Las granjas pueden tener distintos diseños.
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:01:50	craftear	v tr	SUF	Este no es todo el loot que me tiró, porque fuera de cámara he estado *crafteando* algo que solo se puede hacer en esta versión.	-	Préstamo adaptado a través de sufijación (-ear).
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:07:47	composter	m	MEN	Miren esto, se craftea así el *composter*.	compostador o compostera, esto depende del dialecto	-
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:07:56	nano farm	f	MEN	Ok, venimos a la *nano farm*.	-	-
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:07:59	bone meal	n	MEN	Esto lo vamos a llenar de *bone meal*.	polvo de hueso o hueso molido, esto depende del dialecto	El neologismo es sustantivo , pero el jugador no utiliza una marca de género .
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:10:45	sistema de zombificación de aldeanos	m	SINT	Acá lo tenemos a Gordo Polentero, así que podemos arrancar a hacer todo un *sistema de zombificación de aldeanos*.	-	-
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:10:54	riel de potenciado	m	SINT	Bueno, acá me nació este petizo, así que voy a tener que hacer las cosas media incómodo, pero lo hice acá y ponemos dos *riel de potenciado* acá.	-	-
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:12:18	poti	f	ABR	Y acá al vaguito este le tiramos la *poti* y le damos la manzana, y que se cure ahí.	-	Abreviación fonológica, pero del préstamo <i>potion</i> , poción en inglés. Se pronuncia con los sonidos del español.
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:12:42	aldeano de protección contra explosivos	m	SINT	Lo que hay que hacer, muchachos, es conseguir los aldeanos con las cuatro protecciones del juego, por ejemplo, [...] acá tengo el *aldeano de protección contra explosivos IV*.	-	El jugador se refiere al aldeano con el que puede hacer intercambios para obtener el encantamiento de protección contra explosivos.
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:12:48	aldeano de protección IV	m	SINT	Necesitamos un *aldeano de protección IV*, un aldeano de protección contra explosivos, un aldeano de protección contra proyectiles y un aldeano contra protección contra el fuego.	-	El jugador se refiere al aldeano con el que puede hacer intercambios para obtener el encantamiento de protección IV.

Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:12:53	aldeano de protección contra proyectiles	m	SINT	Necesitamos un aldeano de protección IV, un aldeano de protección contra explosivos, un *aldeano de protección contra proyectiles* y un aldeano contra protección contra el fuego.	-	El jugador se refiere al aldeano con el que puede hacer intercambios para obtener el encantamiento de protección contra proyectiles.
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:13:24	armadura de Dios	f	SINT	Así que sí, podemos obtener la armadura más OP posible del juego. Esta armadura también es conocida como la *armadura de Dios* y es una de las armaduras más raras del juego también [...].	-	También se refiere a esta armadura como god armor .
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:13:38	poti de debilidad	f	SINT	Agarramos la *poti de debilidad* y se la tiramos por acá en el medio y le damos de comer la manzanita.	-	-
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:14:57	granja de hierro	f	SINT	A parte de esto, eh... también hice, eh... una *granja de hierro* que es un diseño... a ver, no es la gran cosa, esto lo hice yo, no vi ningún tutorial, nada.	-	La granja de hierro es una mecánica del juego que utilizan los jugadores para obtener hierro de manera automatizada. Las granjas pueden tener distintos diseños.
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:20:27	granja de oro	f	SINT	Ahora que me pongo a pensar, esto va a costar muchos niveles, así que me veo obligado en hacer una *granja de oro*.	-	La granja de oro es una mecánica del juego que utilizan los jugadores para obtener oro de manera automatizada. Las granjas pueden tener distintos diseños.
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:20:37	magma block	n	MEN	[...] me va a funcionar esta versión y después la voy a tener que tirar a la basura, pero me obligan a hacer una granja de oro. Bueno en realidad tendría que reemplazar los bloques con *magma blocks*, creo.	bloque de magma	El neologismo es sustantivo , pero el jugador no utiliza una marca de género .
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:20:45	vanilla survival	adj	MEN	[...] voy a enseñarles a hacer un skibidi toilet en Minecraft 100% *vanilla survival*, ¿ok?, porque yo lo vi y me abrió los ojos, la mente.	-	Vanilla survival es un adjetivo que utilizan los jugadores para referirse a que están jugando Minecraft en modo supervivencia sin agregar <i>mobs</i> nuevos al videojuego.
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:21:04	piston	m	MEN	[...] necesitamos una vagoneta; vías, ¿ok?, no tantas vías, un par de vías como para bajarnos; alfombras, nueve de preferencia; un suelo que sea de lana, de su color de preferencia; una antorcha de redstone y un *piston*.	pistón	-
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:22:36	god armor	n	MEN	Bueno, acá ya estoy terminando de encantar la última pieza del kit, que es el casco de diamante, y ya está, loco, tenemos el kit entero de *god armor*.	-	También se refiere a esta armadura como armadura de Dios . El neologismo es sustantivo , pero el jugador no utiliza una marca de género .

Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:23:14	full prote IV	n	SINT	Eu, full de frente, god armor. Eh... *full prote IV*, te morís.	-	El jugador abrevia el nombre del encantamiento, protección IV, pero después agrega el adjetivo en inglés full . El neologismo es sustantivo , pero el jugador no utiliza una marca de género .
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:24:26	bedrock	f	MEN	Cómo se ve toda la *bedrock* es buenísimo [...].	pedra base, lecho de roca, piedra madre o roca madre, esto depende del dialecto	-
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:24:30	deepslate	n	MEN	[...] lástima que cuando yo actualice, esto se va a convertir en *deepslate*, o sea, en la piedra madre, pero... piedra madre no.	pizarra profunda, piedra profunda o pizarra abismal, esto depende del dialecto	El neologismo es sustantivo , pero el jugador no utiliza una marca de género .
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:26:25	entity cramming	n	MEN	Se van a acojonar y los tipos van a entrar por acá... y se van a caer y van a morir... sofocados, porque hay muchos carritos y van a morir por *entity cramming* básicamente.	-	El neologismo es sustantivo , pero el jugador no utiliza una marca de género .
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:26:49	granja de experiencia	f	SINT	Esta es la granja de oro, diseño de ilmango, clásica granja de oro, en un futuro la voy a tener que cambiar. Granja de oro, *granja de experiencia*, la hice más que todo por la experiencia, pero bueno.	-	La granja de experiencia es una mecánica del juego que utilizan los jugadores para obtener experiencia de manera automatizada. Existen distintos tipos y diseños de granjas de experiencia.
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:30:47	creativo	m	ABR	Es una puta locura este casco, la cantidad de encantamientos que tiene. What the fuck. Esto costó como 80 niveles, ¿eh?. Parece sacado del puto *creativo*.	-	Abreviación sintagmática: el jugador se refiere al modo creativo de Minecraft, uno de sus modos de juego.
Farfadox	Hice la ARMADURA MAS PODEROSA de Minecraft Farfalands #5	https://www.youtube.com/watch?v=1flzmHdpr-l&t=84s	0:32:41	aldeano de eficiencia V	m	SINT	[...] yo dejaría este así y a este lo mejoraría, pero tendría que aplicarle un par de cosas primero, como por ejemplo, eficiencia V. No tengo *aldeano de eficiencia V*, así que voy a tener que buscar aldeano de eficiencia V y voy a tardar otro tiempazo más.	-	El jugador se refiere al aldeano con el que puede hacer intercambios para obtener el encantamiento de eficiencia V.