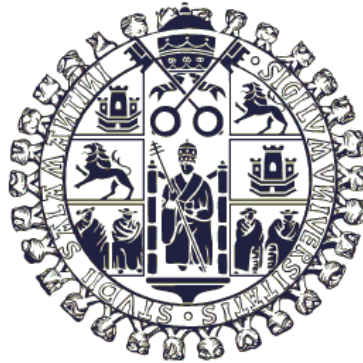


UNIVERSIDAD DE SALAMANCA  
FACULTAD DE FILOLOGÍA



GRADO EN  
FILOLOGÍA HISPÁNICA  
Trabajo de Fin de Grado

**Léxico e Internet:**

Perspectivas sobre la adopción y difusión  
de neologismos y modas lingüísticas por medio  
de Internet

Autor: Alberto José Iglesias Martín

Tutora: Dra. Elena Bajo Pérez

Salamanca. Curso 2016-2017

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

FACULTAD DE FILOLOGÍA

GRADO EN

FILOLOGÍA HISPÁNICA

Trabajo de Fin de Grado

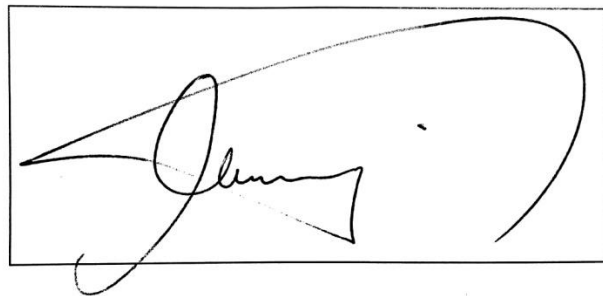
**Léxico e Internet:**

Perspectivas sobre la adopción y difusión  
de neologismos y modas lingüísticas por medio  
de Internet

Autor: Alberto José Iglesias Martín

Tutora: Dra. Elena Bajo Pérez

VºBº

A rectangular box containing a handwritten signature in black ink. The signature is stylized and appears to read 'Iglesias Martín'.

Salamanca. Curso 2016-2017

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN: PLANTEAMIENTO Y MOTIVACIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>2. BASE TEÓRICA.....</b>	<b>2</b>
<b>3. METODOLOGÍA.....</b>	<b>6</b>
<b>4. HIPÓTESIS.....</b>	<b>10</b>
<b>5. ANÁLISIS LINGÜÍSTICO.....</b>	<b>12</b>
<b>5.1. VIDEOJUEGOS.....</b>	<b>12</b>
<b>5.1.1. CHETAR (verbo), CHETADO (adjetivo), CHETADA (sustantivo).....</b>	<b>12</b>
<b>5.1.2. FARMPEAR (verbo), FARMEO (sustantivo).....</b>	<b>14</b>
<b>5.1.3. HYPE (sustantivo), HYPEAR (verbo), HYPEADO (adjetivo) , HYPEADOR (sustantivo, adjetivo).....</b>	<b>16</b>
<b>5.1.4. LAG (sustantivo), LAGEAR (verbo), LAGEADO (adjetivo), LAGUEADA (sustantivo).....</b>	<b>17</b>
<b>5.1.5. UBER (sustantivo, adjetivo, prefijo).....</b>	<b>19</b>
<b>5.2. MUNDO OTAKU.....</b>	<b>20</b>
<b>5.2.1. CHIBI (sustantivo, adjetivo).....</b>	<b>20</b>
<b>5.2.2. KAWAII (adjetivo, sustantivo), KAWAIINÉS (sustantivo), KAWAIOSO (adjetivo), KAWAITOSA (adjetivo), KAAWAIISADO (adjetivo), KAWAIENSE (adjetivo).....</b>	<b>22</b>
<b>5.2.3. KOHAI (sustantivo), SENPAI (sustantivo).....</b>	<b>24</b>
<b>5.2.4. WAIFU (sustantivo).....</b>	<b>25</b>
<b>6. CONCLUSIONES.....</b>	<b>26</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>28</b>

## APÉNDICES

### APÉNDICE I (IMÁGENES)

### APÉNDICE II (TABLAS)

## 1. INTRODUCCIÓN: PLANTEAMIENTO Y MOTIVACIÓN

La idea de realizar este TFG surgió como consecuencia de la percepción de ciertos fenómenos que se producen actualmente en la lengua. Antes de iniciar este estudio tomé conciencia de que muchos hablantes jóvenes utilizaban una serie de términos desconocidos para mí pero de uso relativamente común entre usuarios más o menos habituales de Internet. Así, al indagar un poco, descubrí que, efectivamente, estos términos resultan estar íntimamente relacionados con esta red global, la cual difumina las barreras geográficas permitiendo un acceso a la información nunca antes imaginado. Este hecho favorece que se produzcan préstamos léxicos de lenguas con las que hace décadas era muy difícil que se produjeran intercambios lingüísticos. Así, por ejemplo, con el auge de la cultura japonesa se han extendido ciertos términos de origen japonés relacionados con lo que se conoce como el mundo *otaku*, esto es, todo aquello relacionado con los cómics nipones (manga) y las series derivadas de estos (*anime*)<sup>1</sup>. Además de esta parcela léxica, el otro gran campo en cuyo estudio me he centrado es el de los videojuegos, ámbito muy extenso cuyas posibilidades tecnológicas también difuminan las barreras espaciales gracias, entre otras cosas, al modo *online*, que permite a jugadores de cualquier parte del mundo ponerse en contacto y mantener una conversación sea esta oral o por escrito.

Al estudiar un proceso sincrónico se plantean dificultades específicas y en muchos casos no pueden aventurarse afirmaciones definitivas sino solo hipótesis y aproximaciones. Como ya he comentado, en la búsqueda de información entra en juego mi percepción como hablante y es gracias a esta por lo que me he decantado por el estudio de una serie de términos y no por otros. En muchos casos, la sensación de que determinadas palabras se usan en la lengua oral y en la escrita en Internet me llevaron a plantearme su estudio. Otro hecho interesante es la rapidísima propagación, favorecida no solo por Internet sino por los medios de comunicación en general, que actualmente experimentan determinados procesos lingüísticos, los cuales en muchos casos no dejan de ser modas (que pueden llegar a cuajar y convertirse en neologismos en el caso de los procesos léxicos): súbitamente empieza a percibirse el uso de ciertas expresiones que pueden mantenerse o ramificarse a lo largo del tiempo; o bien desaparecer en cuestión de semanas.

---

<sup>1</sup> A lo largo de todo el trabajo usaré *anime* y *manga*, por una parte, y *mundo otaku*, por otra, para referirme al mismo ámbito en cuyo léxico propio centraré mi análisis, además de en el de los videojuegos.

## 2. BASE TEÓRICA

Internet como medio de comunicación e intercambio de información ha revolucionado la forma de vida de millones de personas desde que su uso comenzó a extenderse entre la población: la forma de relacionarse, de buscar información, de realizar trámites burocráticos, de comprar, de aprender y de enseñar, etc. La inmediatez y la capacidad de llegar a una gran cantidad de contenidos ha supuesto un notable cambio en la manera de entender el mundo de las sociedades actuales y esto, indefectiblemente, presenta un claro reflejo en la lengua: desde los nuevos términos surgidos en relación con las redes sociales como *tuitear* o *chatear* (ya registrados en la vigesimotercera edición del DLE de 2014) a aquellos que hacen referencia a las nuevas realidades que surgen como consecuencia del avance de la Red de redes, pasando asimismo por las nuevas tendencias gramaticales y discursivas que tienen lugar en las lenguas como consecuencia de la facilidad y rapidez que permite la red para escribir un mensaje<sup>2</sup>.

En lo que respecta a los videojuegos, la forma de jugar ha cambiado mucho en los últimos años: ha pasado de ser una actividad principalmente individual a convertirse en un fenómeno grupal en que Internet permite partidas simultáneas con jugadores de cualquier lugar del planeta<sup>3</sup> (hace algunos años ya existió el precedente de las partidas *multiplayer*, a través de una red local, propias de los *cyber*). Esta nueva perspectiva, la del juego *online* entre varios jugadores, que en muchos casos es la motivación principal para jugar, conlleva de forma necesaria la interacción entre los participantes, sea por escrito, a través de chats, o, más recientemente, mediante una comunicación oral sincrónica durante el desarrollo de las partidas (siendo esta la modalidad preferida de la mayoría de jugadores por permitir la interacción inmediata, sin necesidad de hacer pausas para escribir mensajes, lo cual puede suponer una distracción)<sup>4</sup>. Estas nuevas tendencias en la comunicación deben desencadenar consecuencias a nivel lingüístico, siendo el caso del plano léxico aquel en que focalizo mi estudio.

---

<sup>2</sup> Una de las ideas básicas de este estudio obliga a entender Internet no solo como medio de adopción de neologismos sino también como difusor de estos. En el capítulo dedicado a las creaciones léxicas internas en español de *Cocodrilos en el diccionario* (Borrego: 2016) se habla, entre otros, del término *pagafantas*, del que se dice que ha sido "popularizado gracias a Internet".

<sup>3</sup> En unos casos se trata de videojuegos en que se requiere de la cooperación entre los jugadores de un mismo equipo para llevar a término las partidas, mientras que en otros se trata de varios jugadores *online* en un mismo servidor sin que necesariamente tengan que perseguir objetivos comunes.

<sup>4</sup> Para más información sobre el cambio en el modo de jugar a videojuegos, consúltense la tesis de Beatriz Elena Marcano Lárez *Factores emocionales en el diseño y la ejecución de videojuegos y su valor formativo en la sociedad digital: el caso de los videojuegos bélicos* (2014), o bien *La terminología "gamer" en el contexto del videojuego multijugador* de Luis Morales Ariza (2015).

Sobre el mundo *otaku*, la fácil accesibilidad tanto a las propias series de animación y cómics, como a gran cantidad de información enciclopédica sobre estos, así como a comunidades de fans o chats y foros de discusión sobre estos temas, supone también un reflejo en la lengua, puesto que gran cantidad de términos del japonés pasan a formar parte del acervo lingüístico de los hablantes amantes de la cultura nipona<sup>5</sup>. A este respecto, no es tan sorprendente el hecho de que se produzcan préstamos, que presumiblemente acabarían entrando a formar parte del vocabulario castellano a través de algún otro medio, como que su propagación se produzca a la velocidad de la luz, favorecida por Internet, pudiendo llegar a considerarse en muchos casos que ciertos términos se vuelven "virales".

En definitiva, los préstamos producidos en estos campos acaban arraigando y pueden llegar a dejar de usarse en ámbitos restringidos y pasar a formar parte del vocabulario común, aunque en el caso de los términos que yo analizo aún es pronto para aventurar qué sucederá en el futuro.

En lo tocante a los estudios previos sobre la influencia de Internet sobre la lengua, y más concretamente sobre el plano léxico, no son demasiados los análisis realizados hasta el momento. La mayoría de los estudios sobre neología realizados actualmente se centran en examinar los distintos procesos de formación de nuevas palabras, principalmente en los ámbitos de la publicidad y, sobre todo, la prensa y los medios de comunicación. Por ejemplo, Andrés Bonvin Faura, en su estudio "Prensa Digital y Léxico" (2012), destaca, de manera análoga a como lo intento yo en mi trabajo, la influencia creciente de Internet en el léxico empleado en el ámbito de la prensa digital. El autor constata que los textos en la prensa digital están contaminados por otras lenguas, así como que el desarrollo de Internet fomenta los usos neológicos de algunos términos y los neologismos por derivación, y analiza la presencia de rasgos orales, muy acentuados en el lenguaje de Internet. Finalmente, el autor realiza este vaticinio sobre las futuras tendencias en la relación entre léxico e Internet:

---

<sup>5</sup> En relación con el mundo *otaku*, el hecho de se comercialicen y publiquen desde la industria un gran número de productos relacionados con el *anime* y el *manga* también fija las palabras, puesto que los consumidores deben estar familiarizados con los nombres de los objetos.

"Lo más cambiante de una lengua es siempre el léxico que, además, se incorpora a la velocidad que marca internet, cuyo ritmo en el futuro próximo e inmediato será mucho mayor".

Otros estudios de este tipo, por citar algunos, son "Aspectos semântico-discursivos e intertextuais da neologia midiática" (2010) de André Valente, de la Universidad de Oporto, que focaliza su trabajo en el lenguaje periodístico y publicitario de la lengua portuguesa; o "Publicidade: A linguagem da inovação lexical" (2010) de Aderlande Pereira Ferraz, de la Universidad Federal de Minas Gerais, que se centra también en el lenguaje propio de la publicidad en portugués<sup>6</sup>.

Con todo, sí que existen unas pocas investigaciones relacionadas con mi estudio:

En *La terminología "gamer" en el contexto del videojuego multijugador en línea*, Luis Morales Ariza (2015), de la Universidad de Granada, investiga los términos exclusivos que se utilizan en el videojuego *League of Legends* (la mayoría de ellos, verbos), analizando su significado y su creación a partir de extranjerismos. Los únicos términos compartidos con los de mi estudio son *farmear* y *farmeo*.

La monografía *A criação de neologismos de base japonesa por falantes de português* de Érika Yurie Fujiwara (2014), de la Universidad Federal de Mato Grosso del Sur, aunque se centra en la lengua portuguesa, es un análisis sumamente interesante que se hace eco de la proliferación de creaciones neológicas a partir de voces japonesas en portugués, caso análogo a lo que sucede en español. La autora registra algunos términos neológicos que tienen el mismo origen etimológico que algunas de las voces que yo analizo: *conpai* (formado por analogía con *senpai*), *kawaiizuda* (derivado de *kawaii*) o *revolução kawaii* (compuesto sintagmático formado por *revolução* y *kawaii*).

Finalmente, otro caso destacable es el *Diccionario de neologismos del español actual* (NEOMA), de reciente aparición (15-5-2017), recurso electrónico en el que se recopilan más de 2000 voces neológicas, extraídas todas de periódicos publicados en Murcia y Alicante entre mayo de 2011 y mayo de 2014. Este diccionario recoge numerosas voces de distintos campos tales como *Cine y Televisión*, *Informática o Tecnologías de la Información y la Comunicación*, entre los cuales podrían encontrarse casos vinculados con las palabras de mi estudio. Aparecen unos pocos ejemplos de términos relacionados

---

<sup>6</sup> Ambos trabajos se recogen en *Neologia e neologismos em diferentes perspectivas*, obra dirigida por Ieda Maria Alves (2010).

con los videojuegos como *s.v. fatality* "Movimiento final en un combate que es parte de un videojuego", *s.v. gamer* "Jugador de videojuegos" o *s.v. gameplay* "Tutorial, vídeo guía que muestra a los usuarios de un videojuego las instrucciones del juego", sin que se registre ninguna de las voces que analizo.

En lo que respecta a la adopción de neologismos hay que decir primeramente que los préstamos constituyen, junto con las palabras patrimoniales derivadas directamente del latín y las creaciones propias dentro del español a través de distintos mecanismos, uno de los grupos que conforman el vocabulario de la lengua (de hecho los préstamos conforman el más numeroso en cuanto a número de términos, aunque estos son los que presentan una menor frecuencia de uso). De esta manera, la adopción de palabras de otras lenguas es un proceso natural e inherente al castellano desde sus orígenes. Estos préstamos o extranjerismos pueden pasar a nuestra lengua bien directamente, tomando la grafía y pronunciación de la lengua de la que provienen (es el caso de los extranjerismos crudos), como en el caso de *gay*; bien adaptándose a las características fonológicas y gráficas del español<sup>7</sup> como, por ejemplo, *líder* (< ingl *leader*); o bien puede producirse lo que se conoce como calco semántico cuando se toma la estructura y significado de una determinada pieza léxica y se reconstruye con palabras propias del español, como es el caso de *comida rápida* (< ingl *fast food*)<sup>8</sup>.

¿Cuáles son las causas que hacen que se tome una voz de otra lengua y se incorpore al léxico de la nuestra? Se trata principalmente de dos causas: por una parte, puede tratarse de una necesidad de tipo práctico (causas lingüísticas) si se trata de términos que aluden a realidades para los cuales no existen palabras en español o si bien las voces extranjeras favorecen la economía lingüística al poseer un término o expresión que, aunque puede expresarse en español, requiere de muchas menos palabras. Por otra parte, la causa que puede llevar al uso de extranjerismos es el prestigio que posee en un determinado momento una lengua con respecto a las demás en uno o en muchos ámbitos (causas extralingüísticas), lo cual hace que los hablantes opten por usar estos términos por considerarlos más prestigiosos<sup>9</sup>. Así lo apunta Félix Rodríguez en su *Nuevo diccionario de anglicismos* (1997) al decir que "buena parte de los anglicismos se utilizan por mero esnobismo". En lo que respecta a las voces de mi trabajo, trataré de plantear hipótesis sobre las posibles causas que llevan a los hablantes a utilizarlas.

---

<sup>7</sup> Pueden producirse casos en que un término se adopta directamente y posteriormente se adapta a la norma del español.

<sup>8</sup> Puede haber préstamo semántico sin calco, por ejemplo, *caballo* 'heroína' (<ingl *horse*).

<sup>9</sup> Hoy en día cabe destacar la apabullante entrada de anglicismos en nuestra lengua, sobre todo a través de los medios de comunicación.



### 3. METODOLOGÍA<sup>10</sup>

Para la realización de mi investigación me he basado principalmente en la versión disponible desde el verano de 2016 del *Corpus del Español*<sup>11</sup> de Mark Davies, la cual permite acceso a una inmensa cantidad de textos extraídos de páginas web escritos en cualquiera de los territorios del ámbito hispanohablante. Los criterios de búsqueda de este corpus permiten el uso de ciertos comodines que pueden resultar muy útiles a la hora de obtener resultados:

Si se introduce una voz entre corchetes se realiza una búsqueda del lema con todo el paradigma flexivo. Así al escribir, por ejemplo, [*laguear*]<sup>12</sup> se obtienen todas las formas conjugadas del verbo y no solo los casos en que se registra el infinitivo, resultado que se obtiene al introducir el término sin los corchetes: *laguear*.

Además de buscar palabras aisladas, pueden introducirse varias palabras para obtener resultados de secuencias concretas. Por ejemplo, al introducirse *mai waifu* aparecerán todos los casos en que se dan esas voces en esa sucesión determinada.

El uso del asterisco, por su parte, permite sustituir cualquier letra o grupo de ellas, lo cual es muy útil para localizar derivados y compuestos. La búsqueda *kawai\**, por ejemplo, permite encontrar todos los casos de palabras que comiencen por *kawai-*, pudiéndose así encontrar las posibles desinencias de género y número.

Para los casos en que se sospecha que puede haber alguna variante gráfica, el uso de ? permite ejecutar la sustitución de una única letra. *h?peado*, por ejemplo,

---

<sup>10</sup> Al comenzar a rastrear entre distintas fuentes de las que poder extraer información sobre los términos que estudio en mi trabajo, pensé en acudir a los estudios de léxico disponible, los cuales se basan en las conocidas como pruebas de disponibilidad léxica, pero pronto descarté esta opción puesto que, pese a existir un centro de interés relacionado con el ocio y el entretenimiento en las mencionadas pruebas, los términos obtenidos en la inmensa mayoría de los casos son sustantivos (y la mayor parte de los vocablos que analizo son verbos, adjetivos o sustantivos bastante específicos que no se relacionan necesariamente con el ocio ni el entretenimiento). Para más información sobre las pruebas de disponibilidad léxica consúltese el capítulo 21 de *Cocodrilos en el diccionario* (Borrego: 2016).

<sup>11</sup> <http://www.corpusdelespanol.org/web-dial/>

<sup>12</sup> Los ejemplos que utilizo para ilustrar cómo funcionan los comodines en el corpus están extraídos de las consultas realizadas para el análisis de los términos en el punto 5.

tendrá como resultado todos los casos en que cualquier letra ocupe el lugar de ?: *hypeado/hipeado...*

Pueden realizarse también búsquedas de un término concreto seguido de cualquier otro. Así al escribirse *[waifu]* \* se obtendrán todos los resultados en que cualquier palabra aparezca en el lugar del asterisco, inmediatamente después de *waifu*. Esto mismo puede obtenerse con una palabra que preceda y otra que siga a un vocablo añadiendo el asterisco antes y después: \**[waifu]* \*.

Escribir un término entre corchetes con un símbolo = antepuesto permite obtener sinónimos. De esta manera buscar *[=lag]* tendrá como resultado términos que tengan un significado similar al de *lag*.

Finalmente, el corpus permite la opción de efectuar búsquedas de combinaciones habituales, introduciéndose el término deseado y la categoría gramatical de la palabra que se quiere que aparezca como colocado, así como la posición de esta con respecto a la palabra que se busca. De esta manera, la búsqueda que se observa en la *imagen 1* obtendrá todos los casos en que *chibi* aparece precedido o seguido de cualquier sustantivo<sup>13</sup>.

Los resultados obtenidos con la utilización de este corpus, por lo tanto, permiten comprobar si los términos que me propongo analizar están más o menos asentados en la lengua al examinar su frecuencia de uso<sup>14</sup>. Al estudiar su comportamiento morfosintáctico, además, puede constatarse si son percibidos por los hablantes como extranjerismos o, si bien, ya son utilizados como unidades plenamente incorporados al funcionamiento y norma lingüística de la lengua española.

Además del mencionado corpus, utilizo también el *CORPES XXI* de la RAE y el buscador *BOBNEO* del Observatorio de Neología del Instituto Universitario de

---

<sup>13</sup> La etiquetación de categorías gramaticales del corpus es la siguiente: c (conjunción), d (determinante), e (preposición), i (interjección), j (adjetivo), l (artículo), m (numeral), n (nombre), p (pronombre), r (adverbio), v (verbo) y z (puntuación). Estas etiquetas también puede utilizarse para sustituir el comodín al realizar una búsqueda del tipo *[waifu]\** por una categoría determinada. De este modo al introducirse *[waifu]* *[v\*]* aparecerán todos los casos en que un verbo sigue a *waifu*.

<sup>14</sup> Una de las dificultades a las que me he enfrentado a la hora de verificar la frecuencia de uso de cada término tiene que ver con que hay casos en los que el corpus considera como apariciones diferentes voces que se registran usadas en frases idénticas (posiblemente porque determinados ejemplos se han extraído de foros en los que cuando un usuario responde a otro, vuelve a aparecer el texto de la primera persona que escribió). En la mayor parte de los casos he tratado de subsanarlo yendo caso por caso, descontando del cómputo las repeticiones, pero en el caso de palabras con una frecuencia de aparición mayor a 1000 no me ha sido posible, por lo que en estos casos debe entenderse que las cifras son aproximadas.

Lingüística Aplicada de la Universidad Pompeu Fabra para confrontar los usos que se registran en unos y otros corpus con el fin de analizar si los términos que han sido utilizados en páginas web por usuarios de todo el ámbito hispanohablante en los años 2015 y 2016 aparecen también en el *CORPES XXI* (que recoge formas de textos publicados entre 2001 y 2012) o en el mencionado buscador de neologismos. Esto permite comprobar si la profusión de los términos es más o menos reciente, además de poder constatar su posible consideración de neologismos por parte del *BOBNEO*.

A propósito de esto último, la consideración de un término como neologismo, realicé una consulta a la Real Academia Española con el fin de averiguar cuáles son los requisitos necesarios para que una voz sea considerada neologismo, así como las pautas que se siguen en el proceso de selección de términos potenciales. En su respuesta me explicaron que el proceso que se sigue es el siguiente:

En un primer momento debe constatarse la existencia de la voz en una determinada documentación, generalmente escrita, para acreditar su extensión y difusión considerable.

A continuación ha de confirmarse que el término se emplee desde hace cierto número de años para evitar considerar neologismos lo que en realidad son modas pasajeras (tomándose en el caso de la Real Academia cinco o seis años como período de uso mínimo).

Seguidamente se estudia la representatividad del uso en la sociedad o en una buena parte de ella para así poder evitar términos propios de un ámbito determinado y restringido.

Finalmente, se analiza el carácter compatible de la voz con la norma lingüística de la lengua española.

Además, en lo posible, se atiende al criterio de autoridad, esto es, se busca documentación cualitativa de esos usos lingüísticos.

Confrontando estos criterios con mi metodología y con lo que pretendo analizar en mi trabajo, puedo confirmar que, en mi caso, las búsquedas en los corpus me permiten verificar la existencia de las voces por escrito, así como comprobar su mayor o menor grado de difusión. En lo que respecta al uso sostenido durante un período temporal, en

mi trabajo no me interesa el hecho de que un término sea o no una moda lingüística, sino más bien la constatación de que Internet es un medio de difusión de términos nuevos que posibilita la creatividad lingüística entre los hablantes y, por lo tanto, me centro sobre todo en los datos del *Corpus del español* para asegurarme de que se trate efectivamente de términos que en su mayoría afloran con gran rapidez e impulso gracias a la Red de redes. En lo tocante a si constituyen usos más o menos representativos de los términos en la sociedad, es pronto para saberlo: el hecho de centrarme en dos ámbitos concretos como son los videojuegos, por una parte, y el *anime* y el manga, por otra, no implica que en el futuro estas voces (si finalmente resultan no ser meras modas lingüísticas) no puedan pasar a ser de uso relativamente común, aún más si se tiene en cuenta el elevado nivel de acceso actual a Internet entre los jóvenes y la gran popularidad de los videojuegos y el *anime* y el manga<sup>15</sup>. Finalmente, a propósito de la constatación de que los potenciales neologismos sean compatibles con la norma lingüística del español por parte de la Real Academia, mi análisis se centra en gran medida en los diferentes procesos fonético-fonológicos, ortográficos, morfológicos y sintácticos que se reconocen en la adopción de las palabras desde la lengua originaria hasta su implantación en la lengua española para poder verificar así el nivel de conciencia de los términos como foráneos y su grado de inmersión y adaptación a las normas de la lengua. El criterio de autoridad del que habla la Real Academia parece bastante subjetivo y difícil de definir. ¿Qué es un uso lingüístico cualitativo? Sea como sea, en mi caso me limito a describir los diferentes usos sin tener en absoluto en cuenta este principio, bastante difícil de respetar teniendo en cuenta que baso principalmente mi análisis en ejemplos extraídos de textos escritos en páginas web, en las cuales pocas veces resulta factible averiguar no ya la autoridad sino ni siquiera la mera identidad.

Finalmente, además del análisis de las apariciones y los usos lingüísticos que he mencionado, también indago en los posibles étimos de las palabras, así como en su significado, para comprobar si se mantiene idéntico al que tienen las voces en la lengua original o si, por el contrario, se ha producido algún tipo de transición semántica durante el proceso de adopción. Para esto he realizado diferentes búsquedas, sobre todo en diccionarios y enciclopedias en la red, siendo especialmente interesante un caso que

---

<sup>15</sup> Precisamente una de las motivaciones de la realización de mi trabajo fue percatarme del uso en la lengua hablada de muchos de los términos estudiados en contextos ajenos a los videojuegos y al mundo *otaku* y sin relación alguna con ellos: en ocasiones como usos en sentido figurado y otras veces como meras aplicaciones del significado que se da en los mencionados ámbitos a realidades totalmente ajenas a estos.

considero representativo y digno de análisis: el *Diccionario Gamer*<sup>16</sup>. Esta es una página web que se presenta como un diccionario de términos del mundo *gamer*, esto es, de los videojuegos y todo lo relacionado con ellos: incluye definiciones que aclaran bastante el significado de los términos para todos aquellos que no estén demasiado familiarizados con el vocabulario propio de este ámbito. Resulta muy interesante que exista una web de este tipo, puesto que demuestra que los hablantes poseen en muchos casos la conciencia de que ese vocabulario específico que usan no es compartido por todos aquellos neófitos en el "mundillo" de los videojuegos, ya sea por no haber entrado hasta el momento en contacto con él, ya sea por ser términos de muy reciente aparición; pero sea como sea, un determinado grupo de hablantes ha considerado necesario aclarar el significado de un conjunto de piezas léxicas que es usado convencionalmente y de forma en buena medida habitual por una comunidad lo suficientemente numerosa como para tratar de hacer más transparente a los desconocedores de estas voces el sentido con el que son usadas. Esto último es de suma relevancia en relación con mi trabajo, ya que evidencia esa conciencia de los hablantes de que se trata más de una especie de jerga<sup>17</sup> que de un conjunto de extranjerismos crudos, puesto que, de lo contrario, lo más sencillo sería acudir a un diccionario bilingüe y no a este tipo de webs.

#### 4. HIPÓTESIS

Son varias las hipótesis que pretendo verificar con el análisis lingüístico que realizo en mi trabajo:

---

<sup>16</sup> <http://www.gamerdic.es/>

<sup>17</sup> A propósito de la consideración del lenguaje de los videojuegos como una jerga, cabe destacar la reflexión de Félix Rodríguez (1997) en la introducción de su *Nuevo diccionario de anglicismos*, donde expone que existen ámbitos sumamente especializados como la electrónica, la comunicación audiovisual o la informática que, por su especificidad, suelen ser menos propensos a incluirse en los diccionarios, al contrario de lo que sucede con campos como la cosmética, los deportes o la música, los cuales presentan un grado de especialización mucho menor, quedando la bolsa, el derecho o la economía en un plano intermedio. Esta argumentación es la misma que sigue la Real Academia al evitar incluir en el diccionario "términos propios de un ámbito determinado y restringido". En mi caso considero que el ámbito de los videojuegos continúa siendo bastante específico pero, al contrario de lo que sucede con el léxico propio de la tecnología o la ciencia, un hablante puede acceder de forma relativamente fácil a su vocabulario propio una vez que se sumerge en el mundo *gamer*. En mi opinión, ya que los videojuegos son una forma de entretenimiento cada vez más popular y extendida, en el futuro, seguramente, su léxico propio se vuelva menos especializado.

Por una parte, comprobar de qué lenguas proceden los distintos términos. En el caso de los videojuegos lo esperable es que provengan en su inmensa mayoría del inglés, mientras que, en el caso de mundo *otaku*, como es lógico, del japonés.

Tratar de analizar si el significado de las nuevas voces se corresponde con aquel que tienen en las lenguas de origen o si bien este ha variado con respecto al sentido original. Lo que considero más viable es que en unos términos no haya apenas variación semántica y que en otros se hayan producido cambios en los matices que expresan. Precisamente estos matices pueden ser una de las causas de que se adopten estos nuevos términos, siendo también factible que las necesidades expresivas para denominar realidades antes inexistentes, así como la voluntad por parte del hablante de imitar lenguas prestigiosas como el inglés o el japonés (prestigiosa al menos en el ámbito del *mundo otaku*) favorezcan la adopción y creación de nuevas voces.

Uno de los puntos principales de mi estudio es la comprobación del nivel de arraigo de las voces en español, al analizar su grado de asimilación por parte de los hablantes según su número de apariciones, así como su nivel de integración dentro de la norma del castellano, examinando para esto último, por ejemplo, si han generado derivados o compuestos.

La cuestión de cómo se adaptan las voces también es de sumo interés. En el caso de los videojuegos, son los desarrolladores o personas que crean el videojuego quienes determinan el léxico propio de cada uno de ellos en la lengua original, el inglés, mientras que en el español, teniendo en cuenta que hoy día muchos de los videojuegos *online* se juegan sin traducciones de ningún tipo o traducciones parciales, hay una mayor libertad y posibilidad de creatividad a la hora de transformar ese léxico y darle una forma castellanizada. Además, el hecho de que se empleen esos términos constantemente en partidas multijugador *online*, permite que el léxico pueda evolucionar a un ritmo acelerado, apareciendo innovaciones o fijándose una especie de norma común de uso. Asimismo, es posible que el uso de este léxico al margen de las partidas tenga una influencia en su adopción y adaptación (en foros, redes sociales, vídeos de *YouTube* o en conversaciones orales entre amigos).

En el caso del *anime* y el *manga* planteo la hipótesis de que en muchos casos la adopción de nuevos términos viene favorecida por el visionado de series japonesas de animación en versión original subtitulada en español (o quizás en inglés) por parte de hablantes relativamente familiarizados con la lengua japonesa. Los hablantes acaban asociando determinadas expresiones utilizadas frecuentemente con ciertas situaciones y las trasladan al español. Bien es cierto, sin embargo, que la forma gráfica que presentan estos vocablos puede sugerir que el inglés tenga un papel en la adopción de los términos. Mi opinión, que no puedo comprobar empíricamente, es que proceden del japonés, al menos en cuanto a su recepción oral, mientras que en el caso de la adopción de una forma escrita puede haber una influencia del inglés (ya que, a no ser que se tengan conocimientos de caracteres japoneses, es difícil adoptarlos con la grafía de la lengua original).

Finalmente, en cuanto a los procesos de adaptación y generación de nuevas voces en español a partir de los étimos, lo esperable es que, en el caso de los verbos, estos se formen por derivación mediata siguiendo el modelo de *tuit* > *tuitear* (y no *tuitar*), generándose automáticamente un paradigma totalmente regular de verbo de la primera conjugación<sup>18</sup>. Además, también considero razonable esperar que haya casos de lexicalización de adjetivos a partir de formas de participio, y, asimismo, que los adjetivos y sustantivos presenten un paradigma análogo al de *niño/niña/niños/niñas*.

## 5. ANÁLISIS LINGÜÍSTICO

### 5.1. VIDEOJUEGOS

#### 5.1.1. CHETAR (verbo), CHETADO (adjetivo), CHETADA (sustantivo)

##### 1. Origen etimológico

---

<sup>18</sup> Planteo esto tomando en consideración las actuales tendencias en la formación de nuevos verbos en español, aunque también hay casos relativamente recientes de derivaciones inmediatas, como, por ejemplo, la formación del término *estocar* a partir del verbo inglés *to stock*, o *zincar* y *zincado*, de *zinc*. Zacarías Ponce de León (2016) también constata que la derivación mediante el sufijo *-ear* es una de las más características y productivas en el español actual de México.

El origen de *chetar* se encuentra en el verbo inglés *to cheat* 'hacer trampa, engañar'. Del participio de *chetar* proviene el adjetivo *chetado*. El sustantivo *chetada* es un derivado deverbial formado mediante el sufijo *-ada*.

## 2. Semántica

El *Diccionario Gamer* (2013: s.v. *chetado*)<sup>19</sup> define la voz como "Dicho de un jugador, que está usando trucos para tener ventaja en el juego", y asimismo, "dicho de un personaje, habilidad, objeto, arma, etc. que es demasiado poderoso respecto al resto, mal equilibrado. Sinónimo de roto". De esta definición se deduce que el verbo *chetar* significa 'usar trucos para obtener ventaja en el juego'. En cuanto a *chetada*, una definición aproximada podría ser 'efecto de encontrarse alguien o algo chetado'.

## 3. Cuestiones gramaticales

El verbo *chetar* presenta una variante con derivación mediata *chetear*, pudiéndose comprobar en la *tabla 1* que su uso en cualquiera de sus formas y variantes no está muy extendido.

Pese a no haber casos de participios, sí que se puede encontrar *chetado* utilizado como adjetivo, el cual presenta flexión de género y número (*chetado*, *chetada*, *chetados*, *chetadas*), así como formas de superlativo (*chetadísimas*). Hay casos en que aparece el adjetivo con la *-d-* intervocálica elidida: *chetao*, como puede apreciarse en la *tabla 2*.

En lo que respecta a los sustantivos a los que complementa *chetado*, cabe destacar *arma(s)*, *accesorio*, *clase(s)*, *personajes*, *combinaciones* y *espirales*. Se documentan también casos en que aparece modificando a un pronombre: *peleaba con alguien chetado a pastillas*.

Finalmente, hay que hacer referencia al uso de la forma *chetada* como sustantivo femenino. Su búsqueda en el corpus arroja un resultado de 5 apariciones<sup>20</sup>.

---

<sup>19</sup> Todas las definiciones extraídas del *Diccionario Gamer* que incluyo fueron añadidas a la web en 2013, excepto la de *lageado*, que se incorporó en 2014.

<sup>20</sup> Si no hago referencia al *CORPES XXI* ni a *BOBNEO* en relación con algún término es porque no hay casos de aparición en ellos y, en tal caso, todos los datos que expongo son resultados obtenidos mediante búsquedas en el *Corpus*.



## 5.1.2. FARMEAR (verbo), FARMEO (sustantivo)<sup>21</sup>

### 1. Origen etimológico

*Farmear* proviene del verbo inglés *to farm* 'cultivar'. *Farmeo*, por su parte, es un derivado deverbal formado mediante sufijación en *-o* (indicando 'acción, efecto, resultado') de *farmear*.

### 2. Semántica

El *Diccionario Gamer* (2013: s.v. *farmear*) define este vocablo como "Realizar repetidamente una acción con el fin de conseguir puntos de experiencia, dinero, objetos o cualquier otra ventaja para nuestro personaje, generalmente en juegos RPG<sup>22</sup>", y posteriormente añade la siguiente aclaración:

"Aunque inicialmente hacía referencia concreta a la recolección de objetos como hierbas curativas (de ahí el proviene el término agricultura) con el tiempo se ha ido extendiendo a cualquier tipo de acción que nos reporte beneficio, como eliminar enemigos, superar retos, etc."

*Farmeo* se usa con el sentido de 'acción de conseguir ventajas para un personaje'.

### 3. Cuestiones gramaticales

Si se introduce [*farmear*] se comprueba la gran frecuencia de uso del término, como se observa en la *imagen 2*.

Si se introduce en el corpus *farmeado*, para comprobar si hay casos en que se use la voz como adjetivo, en lugar de como participio, se constata que, de las 14 apariciones, hay 4 casos en que *farmeado* se usa como adjetivo, mientras que en los restantes 10 casos se trata de un participio usado con valor verbal. La *tabla 3* recoge los usos de *farmeado* como adjetivo, y permite comprobar que son mucho menos frecuentes que los usos verbales del participio.

En la *imagen 3*, por su parte, pueden consultarse los resultados que arroja la búsqueda al introducir [*v\**] *farmeado*, para así poder localizar los casos de formas compuestas.

---

<sup>21</sup> En el mencionado trabajo de Luis Morales Ariza (2015) se registran también los vocablos *farmar* (verbo), *farmer*, *farmeador* y *farming* (sustantivos), de los cuales no he obtenido resultados en mis búsquedas.

<sup>22</sup> Juegos de rol.

En lo que respecta a los usos perifrásticos, en la *imagen 4* aparece el resultado que se sigue de la búsqueda [v\*] [farmear]. Además, las búsquedas [c\*] [farmear] y [e\*] [farmear] permiten comprobar el número de casos en que *farmear* se utiliza como parte de perífrasis con preposición o conjunción: *tener que farmear* (en 5 ocasiones), *ir a farmear* (en 13), *volver a farmear* (en 1), *empezar a farmear* (en 2) y *dejar de farmear* (en otras 2).

Puede constatarse cómo las perífrasis más habituales son las formadas con los verbos *poder, seguir, estar y deber*, esto es, perífrasis de modalidad epistémica (posibilidad), modalidad deóntica (obligación) y aspectuales (iteratividad y duración) . Al margen de estos resultados perifrásticos se dan también casos como *es farmear* en los que se trata de un uso metalingüístico que produce la sustantivación del verbo del tipo *¿qué es farmear?*; *eran farmeados*, forma pasiva; *haber farmeado*, infinitivo compuesto; *deja farmear* o *intenta farmear* , casos en que *farmear* funciona como núcleo de una oración subordinada; y finalmente un caso anómalo: *para farmear*, en que el corpus considera erróneamente *para* como verbo en lugar de preposición.

Finalmente, la búsqueda [farmear] [n] muestra que lo que "se farnea" con mayor frecuencia son *cosas, dinero, esencias, gemas, ítems, minions*<sup>23</sup>, *pasta, oro, torres y terminales*.

En cuanto a la voz *farneo*, esta aparece utilizada como sustantivo masculino unigénero que hace el plural en *-s (farneos)*. En el corpus se registra en 81 casos utilizado en singular y en 6, en plural.

Se encuentra frecuentemente precedido de determinantes (*el, ese, un, su, los*) y, hasta en 28 ocasiones, usado como término de un sintagma preposicional que funciona como complemento del nombre y cuyo enlace es *de*: *zonas de farneos, horas de farneo, un poco de farneo, todo tipo de farneo...*

---

<sup>23</sup> *Minion* es otro término propio de la jerga *gamer*, que proviene del sustantivo inglés *minion* 'esbirro, subalterno, secuaz'. Ese significado ha evolucionado para aplicarse en español a aquellos personajes que son controlados por la Inteligencia Artificial en los videojuegos. El NEOMA (2017: s.v. *minion*) registra la voz, la cual define así: "Personaje ficticio creado para televisión y cine cuya ambición es servir a los mayores villanos" (este es el sentido que se le aplica al término en el ámbito del cine y la televisión).

**5.1.3. HYPE** (sustantivo), **HYPEAR** (verbo), **HYPEADO** (adjetivo) , **HYPEADOR** (sustantivo, adjetivo)

### 1. Origen etimológico

*Hype* proviene del sustantivo inglés *hype*, término para el que se han propuesto dos hipótesis etimológicas: bien deriva de una abreviación de *hypodermic needle* 'aguja hipodérmica' empleada en el argot de las drogas; o bien de una forma apocopada de *hyperbole* 'hipérbole'<sup>24</sup>. *Hypear* por su parte procede etimológicamente del verbo *to hype* 'dar bombo', y se usa también un adjetivo *hypeado* formado sobre el participio homónimo. Finalmente, se halla la forma *hypeador*, la cual es una derivación aspectual mediante la adición del sufijo *-dor* al verbo *hypear*.

### 2. Semántica

El *Diccionario Gamer* (2013: s.v. *hype*) define esta voz como "expectación o interés sobre un juego, generalmente uno que no ha sido publicado", añadiendo las siguientes aclaraciones:

"El hype puede venir creado por las propias editoras mediante declaraciones de sus desarrolladores o directivos, publicación de material sobre el juego como vídeos, capturas, etc., notas de prensa o cualquier otro tipo de medio con el fin de promocionar su videojuego y conseguir mejores ventas. También se puede decir que un jugador *tiene hype* o *está hypeado* cuando él mismo se ha creado o le han creado una gran expectación sobre un juego".

Se infiere de esta definición, por tanto, que *hypear* vendrá a significar 'causar o generar expectación', utilizándose *hypeado*, por su parte, como 'lleno de expectativa, ilusionado'. La forma *hypeador* se utiliza con el sentido de 'ilusionante' (cuando se usa como adjetivo) y de 'persona que produce expectación en otra u otras' (cuando se trata de un sustantivo).

### 3. Cuestiones gramaticales

*Hype* aparece usado en español como sustantivo masculino unigénere que hace el plural en *-s*: *hypes*. La *tabla 4* recoge la frecuencia de aparición del término en los corpus.

---

<sup>24</sup> Véase Rodríguez González (1997): s.v. *hype*.

En numerosas ocasiones aparecen adjetivos tales como *enorme, gran, puro, más, mucho* o *inicial* modificando a *hype*, así como diversos determinantes.

En cuanto al verbo *hypear*, derivado del inglés *to hype*, se registran en la *imagen 5* los resultados obtenidos del *Corpus del español* al realizarse la búsqueda [*hypear*].

En el caso de la forma *hypeado*, hay que descartar 18 casos en que no se trata de un participio sino de un adjetivo, debiéndose restar asimismo del cómputo del paradigma verbal las formas también adjetivales *hypeados, hypeadas* y *hypeada*, quedando entonces reducidos a 39.

En cuanto a sus usos verbales como participio, las formas aparecen en combinación con los verbos *estar, dejar, tener, seguir, ser, tener, ver* y *venir*. También se localizan casos de formas pasivas como *han sido hypeadas* o *fue hypeado*.

Utilizado como adjetivo, presenta morfemas de género y número (*hypeado/a/os/as*), y también en algunos casos, grado superlativo (*hypeadísimo/a/os/as*), como se puede observar en la *tabla 5*.

Finalmente, se han formado un adjetivo y un sustantivo añadiendo a la base de *hypear* el sufijo *-dor*: *hypeador*. Aparece en 2 ocasiones utilizado como adjetivo (*Pero lo que propone esta historia me parece hypeador, [...] la frialdad de mi acogida inicial se ha convertido en calentón hypeador del bueno*) y en un solo caso como sustantivo, utilizado en plural: *Ahora es cuando tengo que verla, malditos hypeadores!!*

#### **5.1.4. LAG (sustantivo), LAGEAR (verbo), LAGEADO (adjetivo), LAGUEADA (sustantivo)**

##### 1. Origen etimológico

*Lag* es un derivado del sustantivo inglés *lag* (sustantivo o verbo usado como transitivo o intransitivo). *Lagear*, por su parte, proviene del verbo *to lag* 'retrasarse una comunicación' y, de la lexicalización del participio, procede el adjetivo *lageado*. Finalmente, de esta última forma proviene el sustantivo *lageada*, produciéndose así una curiosa convergencia semántica con *lag*.

## 2. Semántica

El *Diccionario Gamer* (2014: s.v. *lagueado*) define la voz de la siguiente manera:

" Equivalente a «tener lag», es decir, sufrir un retraso tan grande en la comunicación con el servidor y/o el resto de jugadores de una partida que se hace muy difícil o directamente imposible jugar a un videojuego online de manera correcta".

*Lag* y *lagueada* son usados con el mismo significado que el sustantivo en inglés: 'retraso producido en una comunicación'. El término es definido así por el *Diccionario Gamer* (2013: s.v. *lag*): "Retraso que se produce en una comunicación, generalmente en una red informática, aunque puede aplicarse a cualquier tipo de comunicación, acción de retrasarse una comunicación".

En cuanto al verbo, este se usa con el significado de 'tener o producir(se) un retraso en un dispositivo o partida'.

## 3. Cuestiones gramaticales

*Lag* aparece usado como sustantivo masculino unigénere, por lo que solo presenta flexión de número. Aparece en muchas ocasiones modificado por adjetivos como *bastante* o *mucho*. Su número de apariciones en el corpus es de 1732 casos<sup>25</sup>.

El verbo *laguear*, por su parte, presenta una curiosa distribución en cuanto a su funcionamiento sintáctico puesto que aparece usado como transitivo (*cada vez que nos laguean, un Android que [...] aparte de laguear el dispositivo*), intransitivo (*si va a laguear tanto, lo único que hacía era laguear y laguear*) o bien pronominal (*se puede laguear, se empieza a laguear*). Es interesante que esta distribución presenta una frecuencia bastante pareja: el verbo aparece usado como pronominal en 10 ocasiones, como transitivo en 5 y como intransitivo en 9, usándose este último caso principalmente para referirse a dispositivos electrónicos que *laguean*, mientras que los otros casos se usan indistintamente para hablar tanto de dispositivos como de personajes, jugadores o partidas.

En lo que respecta a las formas del paradigma verbal preferentemente utilizadas, la *tabla 6* recoge las apariciones en el corpus.

---

<sup>25</sup> No contabilizo en este cómputo los casos en que forma parte de la expresión *jet lag*. El vocablo *lag* aparece en dos ocasiones en *CORPES XXI* utilizado con el sentido de 'retraso en una comunicación', mientras que en el caso del buscador *BOBNEO* solo se halla un caso.

En cuanto al uso de *lageado* como adjetivo procedente del participio, presenta variación de número<sup>26</sup> (-o /-os) y gradación de superlativo (*lageadísimo*<sup>27</sup>), como se puede comprobar en la *tabla 7*.

*Estar* (2 ocasiones), *quedar* (2), *ir* (1), *jugar* (1) y *ver* (1) son los verbos con los que se combina este adjetivo.

Finalmente, debe subrayarse el hecho de que también se haya usado *lagueada* como nombre femenino, formado muy probablemente por sustantivación del adjetivo.

#### 4. Observaciones:

*Lagear* y *lagueado* presentan dos variantes ortográficas: *lagear/laguear* y *lageado/lagueado*: la segunda deriva de las adaptaciones de la pronunciación del tercer fonema como oclusivo velar sonoro /g/ y no fricativo velar sordo /x/.

### **5.1.5. UBER** (sustantivo, adjetivo, prefijo)

#### 1. Origen etimológico

*Uber* es un germanismo que procede etimológicamente de la preposición alemana *über* 'sobre, encima, acerca de'.

#### 2. Semántica

El *Wikcionario* (2016: *s.v. uber*), en su apéndice *Jerga de Internet*, lo define como "[término] usado comúnmente para marcar las habilidades de una persona/cosa", matizando que remite a la idea de 'superioridad', empleándose, por tanto, como sinónimo de 'óptimo' o 'supremo'.

---

<sup>26</sup> Presumiblemente el adjetivo también presentará variación de género pero en el corpus no aparece reflejada ninguna forma que lo atestigüe.

<sup>27</sup> A lo largo de todo el trabajo subsano, en algunos casos, algunos errores ortográficos o restituí algunas tildes al transcribir algunos vocablos extraídos de los corpus. Así, por ejemplo, en este caso el corpus ofrecía la forma *lageadisimo*. Otros casos llamativos son formas de futuro simple en que me veo obligado a restituir los acentos para evitar confusiones con formas de futuro de subjuntivo o bien pretéritos imperfectos escritos con *v* en lugar de *b*.

### 3. Cuestiones gramaticales

*Uber* es utilizado en español como un sustantivo en que la oposición entre masculino y femenino se manifiesta mediante la adición de un determinante (*un uber/una uber*), dándose, por tanto, un caso de *nomen commune* (referido a seres sexuados) o ambiguo (si se refiere a seres no sexuados); y que, en unos casos, forma el plural en -s (*ubers*), y, en otros es invariable en cuanto al número (*el uber/los uber*). Se emplea también como adjetivo<sup>28</sup> y como prefijo que modifica a nombres o adjetivos<sup>29</sup>. En la *tabla 8* se recoge su frecuencia de aparición<sup>30</sup>.

En el caso de *uber* sustantivo, es frecuente que aparezcan determinantes indefinidos y artículos (*un uber, una uber, algún uber, los uber*), siendo esto destacable por los ya mencionados procesos de formación del femenino y del plural a partir de la forma base.

### 4. Observaciones

En la mayoría de los casos, al usarse *uber* como sustantivo, el verbo con el que se combina es *ser* (*era una uber, los uber no son nada nuevo...*) pero hay tres casos llamativos en que se documenta la expresión *hacer uber*, que, por el contexto, se deduce que se utiliza con el sentido de 'lograr que un personaje se vuelva superior a los demás'.

## **5.2. MUNDO OTAKU**

### **5.2.1. CHIBI (sustantivo, adjetivo)**

#### 1. Origen etimológico

Del japonés *chibi* (小人, ちび o bien チビ), derivado de *chicchanabito* o *chicchana no hito*, 'persona pequeña o baja'.

---

<sup>28</sup> Presumiblemente el adjetivo seguirá los mismos mecanismos que el sustantivo para formar el plural, pero no hay casos en el corpus que permitan corroborarlo.

<sup>29</sup> Este prefijo aparece siempre separado gráficamente del sustantivo o adjetivo al que modifica: *uber caro, uber potente...*

<sup>30</sup> En el cómputo no incluyo los casos en que *uber* se refiere a la empresa internacional de transporte privado, ni aquellos que son el resultado de la transcripción de títulos de obras o expresiones en alemán, ni cuando se utiliza como nombre propio.

## 2. Semántica

Esta es la definición que aparece en el artículo de *Wikipedia* (2017: s.v. *chibi*) sobre el término:

" En la cultura otaku, un chibi es un niño, bebé o una versión infantil de un personaje de manga o anime, que es mayor en la serie original. Una versión chibi de un personaje es usualmente presentado para propósitos cómicos. A veces es usado el término como un modificador de nombre para denotar una versión infantil del personaje [...]".

Por extensión de ese significado, a veces se utiliza el término para denotar que alguien o algo es 'pequeño' o 'adorable' (si se usa como adjetivo) o bien, si se utiliza como nombre, se usa con el sentido de 'persona pequeña'.

## 3. Cuestiones gramaticales

*Chibi*,<sup>31</sup> utilizado como sustantivo, supone un caso de *nomen commune* que forma el plural en *-s*: *chibis*. Se registra en numerosas ocasiones modificado por determinantes (*el, un, estos, mi*) o adjetivos (*dulce, nueva*).

Como resultado de una adjetivación del nombre, surge la forma *chibi*, usada como adjetivo, invariable en cuanto al género, como el sustantivo. Aparece modificando a sustantivos como *personaje(s), gatos, versión, estilo, sección, cosplay* o *princesa*. En cuanto a los verbos con que suele aparecer combinado, destaca el uso de expresiones como *ser chibi* o *llamar chibi (a alguien)*. La *tabla 9* registra los casos de aparición del vocablo.

## 4. Observaciones

Es interesante indicar que, en unos pocos casos, aparece colocado entre paréntesis un término sinónimo en español, a modo de explicación del significado (probablemente para aclararlo a quienes no lo conozcan), sobre todo *pequeño/a/os/as*.

---

<sup>31</sup> No he contabilizado los casos en que *chibi* aparece utilizado como nombre propio.



**5.2.2. KAWAII** (adjetivo, sustantivo), **KAWAIINÉS** (sustantivo), **KAWAIOSO** (adjetivo), **KAWAITOSA** (adjetivo), **KAWAIISADO** (adjetivo), **KAWAIENSE** (adjetivo)

### 1. Origen etimológico

*Kawaii* procede del japonés *かわいい* (*kawaii*), término que, como se explica en *Wikipedia*, proviene a su vez de la frase *顔映し* (*kao hayushi*), que literalmente significa 'la cara (de alguien) es resplandeciente', comúnmente referido al rubor<sup>32</sup>.

### 2. Semántica

Como se ha mencionado, el término en origen hacía referencia al rubor, habiendo posteriormente evolucionado su significado hasta adoptar el sentido actual en japonés de 'mono, lindo, adorable', significado idéntico al que ha adoptado el término en español.

### 3. Cuestiones gramaticales

*Kawaii* se utiliza como adjetivo invariable en la inmensa mayoría de los casos, habiendo solo 9 casos en que aparece con morfema de número (*kawaiis*). En la *tabla 10* puede observarse su frecuencia de aparición.

En cuanto a las combinaciones habituales, cabe destacar que la palabra que en más ocasiones aparece acompañando a *kawaii* es *lo*, lo cual atestigua un proceso frecuente de uso referencial de *lo* (únicamente en su empleo absoluto).

Los sustantivos junto a los que aparece con mayor frecuencia son los que pueden observarse en la *imagen 6*.

En otros muchos casos aparece modificado por adverbios como *nada*, *muy*, *demasiado* o *tan*.

*Kawaii* aparece usado también como sustantivo masculino unigénero invariable en cuanto al número (*el kawaii / los kawaii*), cuyo significado es el de 'estética o estilo *kawaii*' o bien 'producto *kawaii*', y que surge por transcategorización del adjetivo<sup>33</sup>.

---

<sup>32</sup> Me detengo sobre el significado y la procedencia de los sustantivos *kawaii* y *kawaiinés*, y los adjetivos *kawaiioso*, *kawaitosa*, *kawaiisado* y *kawaiense* en el apartado sobre cuestiones gramaticales.

<sup>33</sup> El sustantivo aparece con la forma *kawaii* en 15 ocasiones, *kawai* en 1, *kawaiis* en 2 y *kawais* en otras 2.

Un caso especialmente llamativo es el del sustantivo *kawaiinés*. Reproduzco la voz en su contexto: "[...] aún tiene el plástico, se nota que tanta *kawaiinés* de la portada ha mantenido alejado a todos y nadie quiere siquiera abrir lo [*sic*]". Aparece utilizado como sustantivo femenino singular y barajo dos hipótesis a propósito de su origen: por una parte puede tratarse de una forma paralela al término inglés *kawaiiiness*<sup>34</sup> (formado añadiendo a *kawaii* el sufijo *-ness*, utilizado para crear, a partir de adjetivos, sustantivos que indican 'cualidad de lo expresado por la base'<sup>35</sup>), en cuyo caso es probable que el sentido sea el de 'cualidad de ser *kawaii*' (cabe la posibilidad de que el autor de esta frase se equivocase al querer escribir *kawaiiiness*). Por otra parte, sería posible que se tratase de un derivado formado por la adición al adjetivo de un infijo *-n-* y el sufijo *-ez* (formado siguiendo el modelo de creación de sustantivos deadjetivales de *rojo*>*rojez* o *inmediato*>*inmediatez*). Podría explicarse la grafía *és* por el hecho de que el hablante no es distinguidor de los fonemas /s/ y /θ/, puesto que el corpus indica que este uso se registra en una página web de Perú.

Además de los mencionados sustantivos, pueden hallarse otros cuatro adjetivos formados por derivación a partir del adjetivo *kawaii* y cuyo significado en todos los casos es idéntico al de este: *kawaiioso*, *kawaitosa*, *kawaiense* y *kawaiisado* (me figuro que la sufijación posee fines expresivos<sup>36</sup>). *Kawaiioso* forma el femenino en *-a* y el plural en *-s* (*kawaiioso/a/os/as*) y aparece en 7 ocasiones<sup>37</sup>. *Kawaitosa* aparece en dos ocasiones, en una de ellas en singular (*kawaitosa*) y en otra en plural (*kawaitosas*), registrándose las dos formas como femeninas, aunque lo más probable es que también existan formas de masculino singular y masculino plural. *Kawaiense* aparece en una sola ocasión utilizado en plural (*kawaienses*) y, finalmente, *kawaiisado* aparece también en una única ocasión utilizado como masculino singular.

#### 4. Observaciones

El adjetivo *kawaii* y sus derivados pueden aparecer con una o dos *és*, siendo siempre más frecuentes las formas con doble vocal.

---

<sup>34</sup> *Wikcionario* (s.v. *kawaiiiness*) define así el vocablo: "cualidad de ser *kawaii*, monería".

<sup>35</sup> Esta derivación es análoga a la de, por ejemplo, *bueno* > *bondad* del español.

<sup>36</sup> Puede ocurrir que se añada un sufijo inequívocamente adjetivo para que no haya lugar a dudas sobre la categoría a la que pertenece el vocablo.

<sup>37</sup> *Kawaiioso* aparece en 1 ocasión, *kawaiioso* en 1, *kawaiiosa* en 1, *kawaiiosos* en 3 y *kawaiiosas* en 1.

Al igual que ocurre con *chibi*, se dan algunos casos en que, junto a *kawaii*, usado como adjetivo, aparece un sinónimo entre paréntesis para aclarar su significado. En este caso predominan palabras como *mono*, *cursi*, *bonito* o la palabra inglesa *cute*.

### 5.2.3. KOHAI (sustantivo), SENPAI (sustantivo)

#### 1. Origen etimológico

Ambos términos son préstamos de las formas del japonés *kōhai* (後輩) y *senpai* (先輩).

#### 2. Semántica

Las voces están íntimamente relacionadas y definen realidades interdependientes. Así las define *Wikipedia* (2017: s.v. *senpai*):

"Senpai se refiere al miembro de mayor experiencia, jerarquía, nivel y edad en la organización que ofrece su asistencia, amistad y consejo al miembro de recién ingreso o sin experiencia, conocido como *kōhai*, quien debe demostrar gratitud, respeto y, en ocasiones, lealtad personal".

En la mayor parte de las apariciones en los corpus, *senpai* aparece usado, además de con el significado original del japonés, con el sentido de 'consejero', mientras que *kohai* aparece también usado como 'novato' o 'aprendiz'.

#### 3. Cuestiones gramaticales

Ambos términos presentan únicamente variación de número, marcándose el plural con la adición de *-s*: *kohais/kouhais/senpais/sempais*.

La *tabla 11* recoge la frecuencia de aparición de las distintas variantes en el *Corpus del español*.

En *BOBNEO* solo aparece la forma *senpai* en una ocasión, al igual que sucede en el *CORPES XXI*.

En lo tocante a las combinaciones habituales, la expresión *ser kohai/senpai* y *llamar kohai/senpai (a alguien)* son muy frecuentes. Además los términos aparecen en multitud de ocasiones precedidos de posesivos y artículos, así como modificados por adjetivos como *amable* o *fuerte*. Finalmente es destacable que, en muchos casos, *senpai* es

utilizado como vocativo o aparece junto a nombres propios ("*a nuestro sempai Christian*").

#### 4. Observaciones

Tanto *kohai* como *senpai* presentan las variantes gráficas *kouhai*, con diptongo decreciente; y *sempai*, con un cambio de <n> por <m> para representar el archifonema /N/.

### **5.2.4. WAIFU (sustantivo)**

#### 1. Origen etimológico

El término *waifu* proviene del japonés ワイフ (*waifu*), siendo así como suena en esta lengua la palabra inglesa *wife* 'esposa, mujer', de la cual procede la voz nipona.

#### 2. Semántica

*Wikcionario* (2017: s.v. *waifu*) define la voz como "Personaje de ficción femenino proveniente de contenido audiovisual de animación (típicamente un anime, manga o videojuego, por el cual alguien se siente atraído y, en algunos casos, considera su pareja)". Esta atracción, aunque puede incluir un cierto matiz sexual, es más bien una especie de amor platónico.

#### 3. Cuestiones gramaticales

*Waifu* es utilizado como sustantivo femenino que presenta flexión de número (*waifus* en plural).

Aparece utilizado en el corpus un total de 66 ocasiones: 49 veces usado en singular y 17 en plural, frecuentemente modificado por determinantes indeterminados, posesivos, numerales y artículos; así como por adjetivos como *primera*, *adorable* o *real*.

Finalmente cabe remarcar el uso de la voz en expresiones como *ser una waifu*, *tener una waifu* o *llamar waifu* (a un personaje).

#### 4. Observaciones

Es interesante destacar la aparición en cuatro ocasiones de la expresión *mai waifu*, derivada directamente de la pronunciación japonesa de *my wife* ('mi mujer' en inglés), en que *mai* funciona como determinante posesivo.

#### **6. CONCLUSIONES**

Los resultados del estudio confirman varias de las hipótesis planteadas, aunque en otras ocasiones existen diferencias con respecto a las hipótesis de partida:

Efectivamente, las lenguas de procedencia de las nuevas voces son el japonés, para el caso del campo del *anime* y el manga, y el inglés para el de los videojuegos, con la excepción en este ámbito de la voz *uber*, de origen alemán.

El significado, como planteo en mis hipótesis, en ocasiones varía o se aplica a ámbitos más específicos que en las lenguas de partida, como, por ejemplo, en *chetar*, *farmear* o *uber*; mientras que en otras se mantiene casi idéntico al sentido que tienen las palabras en la lengua original, como es el caso de *hype*, *lag* y la mayoría de las nuevas palabras procedentes del japonés.

Por su parte, la frecuencia de aparición de los términos, que en general es mayor en el campo de los videojuegos que en del mundo *otaku*, permite constatar que los nuevos términos están bastante asentados<sup>38</sup>. En cuanto a la verificación del grado de adaptación y de los procesos de adopción y de creación de nuevas voces, puede concluirse que estos están ya plenamente integrados en el discurso del español y que no se perciben como foráneos, puesto que se combinan de manera natural y nada forzada con elementos de otras categorías y dan lugar a nuevas expresiones. Debe destacarse que en ninguno de los casos analizados se

---

<sup>38</sup> A propósito de la frecuencia, podría pensarse que quizás pudiera haber diferencias entre unos y otros territorios del ámbito hispanohablante, dado que la influencia del inglés suele ser mayor en el español americano que en el europeo, pero, al tratarse del campo de los videojuegos y del mundo *otaku* y al ser Internet la vía de entrada, no se aprecian diferencias cuantitativas (ni de uso) entre unas y otras zonas. El *Corpus del español* permite la opción de ordenar los resultados por países, pero la única diferencia notable en los resultados arrojados por mis búsquedas es, como parece lógico, la mayor frecuencia de aparición en países con mayor población como México, España o Argentina frente a aquellos menos poblados como El Salvador, Paraguay o Panamá.

trata de calcos semánticos, mientras que en un par de vocablos podría dudarse de si se trata de extranjerismos no adaptados (*lag* o *hype*). Por otra parte, la creación de nuevas palabras formadas por derivación sobre esas bases prueba el grado de especialización de las mismas. Se generan, sobre todo en el campo de los videojuegos, constelaciones léxicas: *chetar/chetado/chetada*, *hype/hypear/hypeado/hypeador* o *lag/lagear/lageado/lageada*.

En lo tocante a las categorías gramaticales más frecuentes, se encuentra en primer lugar el sustantivo, con 13 casos de nuevas voces, seguido del adjetivo, con 11, el verbo (especialmente productivo en el caso de los videojuegos, con infinidad de casos que no he incluido en mi trabajo), con 4, y, finalmente, el caso particular del prefijo *uber*<sup>39</sup>. Además, en cuanto a mis hipótesis sobre los procesos de adaptación y generación de nuevas voces en español, se verifica que en la mayoría de los casos se forman verbos regulares de la primera conjugación por derivación mediata, con la excepción de *chetar*, y que proliferan los adjetivos lexicalizados sobre la forma de participio (*chetado*, *hypeado*, *lageado*). En los sustantivos y adjetivos, por su parte, mi hipótesis del paradigma tipo *niño/a/os/as* solo se confirma en los adjetivos procedentes de formas de participio, mientras que, en otros casos, se registran sustantivos femeninos unigéneros como *chetada* o *lageada*, sustantivos masculinos unigéneros como *lag* o *hype*, o adjetivos y sustantivos de origen japonés referidos a seres sexuados, que en su mayoría funcionan como invariables en cuanto al género.

En definitiva, como conclusión general, puede sostenerse que efectivamente Internet es un medio que, rompiendo las barreras espaciales y temporales, permite la adopción, propagación y popularización de nuevas palabras, las cuales pasan a adaptarse al español rápidamente y proliferan, generando derivados y, en ocasiones, nuevos significados<sup>40</sup>. Pese a que yo me he centrado en dos ámbitos muy específicos, existen

---

<sup>39</sup> En relación con la constatación de que en el caso del campo de los videojuegos proliferan los verbos, cabe contrastar esta información con la conclusión a la que llega Julia Sanmartín (2010) tras comparar los datos del *Corpus Val* (corpus extraído de prensa publicada en castellano en la Comunidad Valenciana) con los del *BOBNEO*: "las categorías nominales y adjetivales son más sensibles al neologismo que la verbal". Es razonable pensar que las características propias del lenguaje de los videojuegos, ámbito en que deben nombrarse multitud de eventos y acciones, favorecen la creación de verbos. Luis Morales Ariza (2015) registra casi 30 verbos (muchos de ellos con variantes del tipo *chetar/chetear*).

<sup>40</sup> Las posibles apariciones de las voces en refranes y unidades fraseológicas supondrían el grado sumo de adaptación.

multitud de campos en Internet, algunos de ellos no tan específicos, como es el caso de los *memes*<sup>41</sup>, en que también surgen voces nuevas que, al igual que quizás acabe sucediendo algún día con los términos que he estudiado (si dejan de utilizarse en campos concretos), es posible que en el futuro dejen de ser meras modas lingüísticas, y se generalicen, pudiendo llegar incluso a dar el salto a los diccionarios generales con la dignidad de neologismos.

## BIBLIOGRAFÍA

BOBNEO (<http://obneo.iula.upf.edu/bobneo/index.php>) s.v. *chetar*, *chetado*, *chetada*, *farmear*, *farmeo*, *hype*, *hypear*, *hypeado*, *hypeador*, *lag*, *lagear*, *laguear*, *lageado*, *lagueado*, *lageada*, *lagueada*, *uber*, *chibi*, *kawaii*, *kawai*, *kohai*, *kouhai*, *senpai*, *sempai*, *waifu* (Consultado entre febrero y abril de 2017).

BONVIN FAURA, Marcos Andrés (2012), "Prensa digital y léxico", en Montoro del Arco, Esteban Tomás (ed.) (2012): *Neología y creatividad lingüística*, Publicacions de la Universitat de València, Valencia, pp. 137-151.

BORREGO NIETO, Julio (dir.) (2016), *Cocodrilos en el diccionario: Hacia dónde camina el español*, Barcelona: Espasa, caps. 21, 22 y 23.

CORPUS DEL ESPAÑOL (<http://www.corpusdelespanol.org/web-dial/>) s.v. [*chetar*], [*chetear*], *chetad\**, *chet\**, \*[*chetar*], [*chetear*]\* [*chetar*]\*, \*[*chetear*], [*farmear*], [*v\**][*farmear*], [*e\**][*farmear*], [*c\**][*farmear*], [*farmear*][*n*] [*farmar*], *farming*, [*farmeador*], *farmeo*, *farmeos*, *h?pear*, *h?par*, *h?pe*, [=hype], *lag*, [=lag], *lags*, *jet lag*, [*lagear*], [*laguear*], *lagead\**, *laguead\**, *uber*, *ubers*, *chibi*, [=chibi], [*j\**][*chibi*], [*chibi*][*j\**] *chibis*, *kawai\**, [=kawaii], [=kawai] \*[kawai\*], [*kawai\**]\*, [*j\**][*kawai\**], [*kawai\**][*j\**] *kohai*, *kouhai*, *kohais*, *kouhais*, *se?pai\**, *waifu*, *waifus*, *mai waifu*, \*[*waifu*], [*waifu*]\*. (Consultado entre febrero y mayo de 2017).

---

<sup>41</sup> *Wikipedia* (s.v. *Meme de Internet*) proporciona la siguiente definición: "El término meme de Internet se usa para describir una idea, concepto, situación, expresión y/o pensamiento manifestado en cualquier tipo de medio virtual, cómic, vídeo, textos, imágenes y todo tipo de construcción multimedia que se replica mediante internet de persona a persona hasta alcanzar una amplia difusión. Los memes pueden propagarse mediante hipervínculos, foros, imageboards, sitios web y cualquier otro difusor masivo, sobre todo, como lo son hoy en día las redes sociales".

DICCIONARIO CAMBRIDGE (<http://dictionary.cambridge.org/es/>) s. v. *cheat, farm, farming, lag, minion* (Última vez consultado 2-5-2017).

DICCIONARIO DE NEOLOGISMOS DEL ESPAÑOL ACTUAL (<http://www.um.es/neologismos/index.php/>) s.v. *fatality, gamer, gameplay, minion*

DICCIONARIO GAMER (<http://www.gamerdic.es/>) s.v. *chetado, lag, lageado, hype, farmear* (Última vez consultado 23-3-2017).

DICCIONARIO PONS (<http://es.pons.com/traducci%C3%B3n>) s.v. *über* (Última vez consultado 26-4-2017).

MARCANO LÁREZ, Beatriz Elena (2014), *Factores emocionales en el diseño y la ejecución de videojuegos y su valor formativo en la sociedad digital: el caso de los videojuegos bélicos*, Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca. pp. 101, 142-143.

MORALES ARIZA, Luis (2015), *La terminología "gamer" en el contexto del videojuego multijugador en línea, s.l.: s.e.* pp. 1-26.

PEREIRA FERAZ, Aderlande (2010), "Publicidade: A linguagem da inovação", en Alves, Ieda Maria (dir.) (2010): *Neologia e neologismos em diferentes perspectivas*, São Paulo: Editora Paulistana, pp. 251-275.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Banco de datos (*CORPES XXI*) [en línea]. *Corpus del Español del Siglo XXI (CORPES)*. <<http://www.rae.es>> s.v. *chetar, chetado, chetada, farmear, farmeo, hype, hypear, hypeado, hypeador, lag, lagear, laguear, lageado, lagueado, lageada, lagueada, uber, chibi, kawaii, kawai, kohai, kouhai, senpai, sempai, waifu* (Consultado entre febrero y abril de 2017).

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (<http://www.rae.es/>) Consulta personal realizada en el apartado *Consultas lingüísticas* el 27-3-2017, contestada el 28-3-2017.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2014), *Diccionario de la lengua española*, Madrid: Espasa, s.v. *tuitear, chatear, manga*.



RODRÍGUEZ GONZÁLEZ, Félix (dir.) (1997), *Nuevo diccionario de anglicismos*, Madrid: Gredos. pp. 9-13/277, s.v. *hype*.

SANMARTÍN, Julia (2010), "El neologismo castellano en un corpus de prensa editada en la Comunidad Valenciana. ¿Un hecho diferencial?", en Cabré, María Teresa (*et al*): *Actas del I Congr s Internacional de Neologia de les Lleng es Rom niques*, Institut Universitari de Ling stica Aplicada Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, pp. 693-709.

VALENTE, Andr  (2010), "Aspectos sem ntico-discursivos e intertextuais da neologia midi tica", en Alves, Ieda Maria (dir.) (2010): *Neologia e neologismos em diferentes perspectivas*, S o Paulo: Editora Paulistana, pp. 185-201.

ZACAR AS PONCE DE LE N, Ram n Felipe (2016), "Morfolog a l xica en el espa ol actual de M xico: neolog a y productividad", en *Estudios de Ling stica Aplicada*, n mero 64, 2016, pp. 11–31.

WIKIPEDIA (es.wikipedia.org) s.v. *Chibi, Meme de Internet, Kawaii, K hai y Senpai, Waifu* ( ltima vez consultado 14-5-2017).

WIKTIONARIO (<https://ia.wiktionary.org/>) s.v. *waifu, kawainess, Ap ndice: Jerga de Internet* ( ltima vez consultado 14-4-2017).

YURIE FUJIWARA,  rika (2014), *A cria o de neologismos de base japonesa por falantes de portugueses*, Campo Grande: Funda o Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

## APÉNDICES

### APÉNDICE I (IMÁGENES)

Lista Gráfico **Colocados** Comparar PCEC

chibi Palabra/frase [POS]

[n\*] Colocados [POS]

+ 4 3 2 1 0 0 1 2 3 4 +

Buscar Borrar

Secciones Virtual Orden/Límite Opciones

Imagen 1

Corpus del Español: Web/Dialectos EN ES

BUSCAR FRECUENCIA CONTEXTO AYUDA

VER CONTEXTO: HACER CLIC EN LA PALABRA (TODAS LAS SECCIONES), NI½MERO (UNA SECCI½N), O [CONTEXTO] (VARIAS) [\[AYUDA...\]](#) [COMPARAR](#)

	<input type="checkbox"/>	CONTEXTO	FREC	
1	<input type="checkbox"/>	FARMEAR	320	
2	<input type="checkbox"/>	FARMEANDO	49	
3	<input type="checkbox"/>	FARMEADO	10	
4	<input type="checkbox"/>	FARMEASTE	3	
5	<input type="checkbox"/>	FARMEADOS	2	
6	<input type="checkbox"/>	FARMEABAN	2	
7	<input type="checkbox"/>	FARMEABA	2	
8	<input type="checkbox"/>	FARMEARON	1	
9	<input type="checkbox"/>	FARMEAREMOS	1	
10	<input type="checkbox"/>	FARMEARÁS	1	
11	<input type="checkbox"/>	FARMEARÁ	1	
12	<input type="checkbox"/>	FARMEARA	1	
13	<input type="checkbox"/>	FARMEADA	1	
		TOTAL	394	

Imagen 2

	<input type="checkbox"/>	CONTEXT	ALL	Argentina	Bolivia	Chile	Colombia	Costa Rica	Cuba	Rep Dom
1	<input type="checkbox"/>	HABER FARMEADO	2							
2	<input type="checkbox"/>	HAYAMOS FARMEADO	1							
3	<input type="checkbox"/>	HAYA FARMEADO	1							
4	<input type="checkbox"/>	HAN FARMEADO	1							
		TOTAL	5	0	0	0	0	0	0	0

Imagen 3

	<input type="checkbox"/>	CONTEXTO	FREC	
1	<input type="checkbox"/>	PUEDE FARMEAR	13	
2	<input type="checkbox"/>	ES FARMEAR	9	
3	<input type="checkbox"/>	PUEDEN FARMEAR	6	
4	<input type="checkbox"/>	PUEDES FARMEAR	5	
5	<input type="checkbox"/>	PUEDA FARMEAR	4	
6	<input type="checkbox"/>	SIGUE FARMEANDO	3	
7	<input type="checkbox"/>	ESTÁN FARMEANDO	3	
8	<input type="checkbox"/>	DEJAR FARMEAR	3	
9	<input type="checkbox"/>	DEBEN FARMEAR	2	
10	<input type="checkbox"/>	DEJA FARMEAR	2	
11	<input type="checkbox"/>	ERAN FARMEADOS	2	
12	<input type="checkbox"/>	DEJES FARMEAR	2	
13	<input type="checkbox"/>	HABER FARMEADO	2	
14	<input type="checkbox"/>	INTENTA FARMEAR	2	
15	<input type="checkbox"/>	PARA FARMEAR	2	
16	<input type="checkbox"/>	PODER FARMEAR	2	
17	<input type="checkbox"/>	ESTAR FARMEANDO	2	

Imagen 4

	<input type="checkbox"/>	CONTEXTO	FREQ	
1	<input type="checkbox"/>	HYPEADO	38	
2	<input type="checkbox"/>	HYPEAR	10	
3	<input type="checkbox"/>	HYPEANDO	4	
4	<input type="checkbox"/>	HYPEADOS	4	
5	<input type="checkbox"/>	HYPEADAS	3	
6	<input type="checkbox"/>	HYPEARON	2	
7	<input type="checkbox"/>	HYPEARÉ	1	
8	<input type="checkbox"/>	HYPEADA	1	
9	<input type="checkbox"/>	HYPEABAN	1	
10	<input type="checkbox"/>	HYPEABA	1	
TOTAL			65	

Imagen 5

Corpus del Español: Web/Dialectos ? 📄 ⬇️ ↻ 🌐 🇪🇸 👤 ? EN ES

BUSCAR
FRECUENCIA
CONTEXTO
CUENTA

	<input type="checkbox"/>	CONTEXTO	FREC	
1	<input type="checkbox"/>	ESTILO KAWAII	15	
2	<input type="checkbox"/>	COSAS KAWAII	13	
3	<input type="checkbox"/>	CULTURA KAWAII	6	
4	<input type="checkbox"/>	TIENDA KAWAII	4	
5	<input type="checkbox"/>	TÉRMINO KAWAII	3	
6	<input type="checkbox"/>	FOTOS KAWAII	3	
7	<input type="checkbox"/>	MODA KAWAII	3	
8	<input type="checkbox"/>	CONCEPTO KAWAII	2	
9	<input type="checkbox"/>	HENTAI KAWAII	2	
10	<input type="checkbox"/>	HABILIDAD KAWAII	2	
11	<input type="checkbox"/>	MOVIMIENTO KAWAII	2	
12	<input type="checkbox"/>	ONDA KAWAII	2	
13	<input type="checkbox"/>	PALABRA KAWAII	2	
14	<input type="checkbox"/>	PRODUCTOS KAWAII	2	
15	<input type="checkbox"/>	SORPRESA KAWAII	2	
16	<input type="checkbox"/>	PERSONAJES KAWAII	2	

Imagen 6

## APÉNDICE II (TABLAS)

	Forma	Frecuencia
Paradigma de <i>chetar</i>	Chetar	3
	Cheta	4
	Chetan	1
Paradigma de <i>chetear</i>	Cheteo	1
	Cheteamos <sup>42</sup>	1
	Cheteó	1
	Chetear	3

Tabla 1

Forma	Frecuencia
Chetado	11
Chetao	1
Chetada	8
Chetados	2
Chetadas	8
Chetadísimas	1

Tabla 2

Forma	Frecuencia
Farmeado	4
Farmeada	2
Farmeados	3
Farmeadas	1

Tabla 3

	Forma	Frecuencia
<i>Corpus de Mark Davies</i>	<i>Hype</i>	1730
	<i>Hypes</i>	57
<i>CORPES XXI</i> <sup>43</sup>	<i>Hype</i>	13
<i>BOBNEO</i>	<i>Hype</i>	13
	<i>Hypes</i>	2

Tabla 4

<sup>42</sup> Forma de presente de indicativo

<sup>43</sup> No contabilizo en el caso del *CORPES XXI* los casos en que *hype* aparece formando parte de un nombre propio.

Forma	Frecuencia
<i>Hypeado</i>	44
<i>Hypeada</i>	9
<i>Hypeados</i>	8
<i>Hypeadas</i>	4
<i>Hypeadísima</i>	3
<i>Hypeadísimo</i>	1
<i>Hypeadísimos</i>	1

Tabla 5

Forma	Frecuencia
<i>Lagear</i>	8
<i>Lagean</i>	3
<i>Lagueaba</i>	5
<i>Laguear</i>	3
<i>Lagueara</i>	1
<i>Lagueando</i>	1
<i>haber lagueado</i>	1
<i>ha lagueado</i>	1

Tabla 6

Forma	Frecuencia
<i>Lageado</i>	7
<i>Lagueado</i>	1
<i>Lageados</i>	2
<i>Lagueados</i>	2
<i>Lageadísimo</i>	1

Tabla 7

Forma	Frecuencia
<i>Uber</i> (sustantivo)	18
<i>Ubers</i> (sustantivo)	9
<i>Uber</i> (adjetivo)	6
<i>Uber</i> (prefijo)	23

Tabla 8

Forma	Frecuencia
<i>Chibi</i> (sustantivo)	10
<i>Chibis</i> (sustantivo)	18
<i>Chibi</i> (adjetivo)	26
<i>Chibis</i> (adjetivo)	2

Tabla 9

Forma	Frecuencia
Kawaii	530 <sup>1</sup>
Kawai	112
Kawaiis	8
kawais	2

<sup>1</sup> En el cómputo de *kawaii* incluyo varios casos en que aparecen íes adicionales (probablemente para enfatizar): 6 casos en que presenta 3 íes (*kawaiii*), 3 casos con 7 íes (*kawaiiiiiii*), 2 casos con 4 íes (*kawaiiii*), un caso con 11 íes (*kawaiiiiiiiiiii*) y un caso con 5 íes (*kawaiiii*).

Tabla 10

Forma	Frecuencia
Kohai	8
Kohais	3
Kouhai	9
Kouhais	1
Senpai	63
Senpais	6
Sempai	90 <sup>2</sup>
Sempais	8

<sup>2</sup> En el cómputo de *sempai* incluyo una forma *sempaiii*, con tres vocales finales, presumiblemente para enfatizar la exclamación ("esto va muy bien, sempaiii!"); además de otra *sempaito*, resultado de un proceso de derivación potestativa por el cual se añade el diminutivo *-ito*, fusionándose su primera vocal con la última de *sempai*.

Tabla 11