

El pódcast: una opción metodológica para el estudio panhispánico de los anglicismos en la cultura *geek*

Cristian Forero Zúñiga

Universidad de la Sabana
Facultad de Filosofía y Ciencias Humanas
Maestría en Lingüística Panhispánica
Chía, Colombia
2022

El pódcast: una opción metodológica para el estudio panhispánico de los anglicismos en la cultura *geek*

Cristian Forero Zúñiga

Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Lingüística Panhispánica

Director:
Javier Herrera Cardozo

Universidad de la Sabana
Facultad de Filosofía y Ciencias Humanas
Maestría en Lingüística Panhispánica
Chía, Colombia
2022

Dedicatoria

A mis padres, Jairo y Leonor, siempre prestos a brindarme un apoyo apenas soñado por otros.

Agradecimientos

A mis padres, motor y refugio definitivo de mi vida y sin cuyo apoyo jamás habría podido hacer llevaderos estos difíciles tiempos pandémicos.

A mis amigos, parte fundamental de mi vida, de quienes he aprendido infinidades y quienes me han enseñado cosas sobre mí mismo desconocidas hasta hace poco tiempo.

A mi familia que estuvo pendiente en cada escalón del proceso; personas correctas hasta el ápice y siempre prestas a ayudar en tiempos de necesidad.

A Juan Carlos Vergara, por haber dado una charla sobre Lingüística Panhispánica en la Universidad Libre hace ya unos años y estar siempre atento a nuestras necesidades.

A Mónica Montes, directora de la Maestría en Lingüística Panhispánica, por su guía y entendimiento en el proceso.

A Javier Herrera Cardozo, mi asesor, por toda la paciencia y apoyo brindados durante estos meses que parecían interminables.

A la Universidad de la Sabana, a todos los docentes de la Maestría en Lingüística Panhispánica y a mis compañeros de clase, por haber dejado indeleble su huella en cada uno de los encuentros.

A la vida, por permitirme llegar al final de otro capítulo.

Índice de contenidos

Introducción	8
Capítulo 1 - Planteamiento del problema.....	10
Pregunta de investigación.....	12
Justificación	12
Objetivos.....	15
Objetivo general.....	15
Objetivos específicos.....	15
Antecedentes.....	15
Delgado, A. (2005). Los anglicismos en la prensa escrita costarricense	16
Moreno, F. (2007). Anglicismos en el léxico disponible de los adolescentes hispanos de Chicago.....	17
Vega, N. (2017). Anglicismos en prensa de moda internacional y su uso a través de las TIC por parte de estudiantes universitarios	17
Algarra, L. (2018). Análisis léxico del uso de anglicismos en las publicaciones oficiales de las escuelas de negocios de habla hispana:	18
López, P. (2018). El uso de anglicismos en el contexto del vocabulario académico de Marketing.....	19

González, C., Fanjul, C., Salvador, E. (2021). La influencia de la anglomanía en la jerga de los/las profesionales de la comunicación en España	19
Capítulo 2 - Marco teórico	21
Anglicismo	21
Clasificación de anglicismos	22
Préstamo	23
Calco	23
Híbridos	24
Norma lingüística	25
Pódcast, <i>podcasting</i> y <i>podcaster</i>	27
Cultura <i>geek</i>	30
Capítulo 3 - Metodología.....	33
Diseño metodológico	33
Población y muestra	34
Proceso metodológico	34
Selección de pódcast por país	35
Análisis del contenido	37
Procesamiento de datos	38
Corpus.....	39
Criterios generales de conformación y características	39

Técnicas y métodos de recolección de datos	40
Capítulo 4 – Análisis de resultados.....	42
Análisis por pódcast y país	42
México – Nerdcore.....	43
Colombia – Estúpido nerd	46
Argentina – Hypeados	49
Chile – Ñoñocast.....	51
Análisis por cruce de datos.....	52
Capítulo 5 – Conclusiones.....	57
Capítulo 6 – Recomendaciones	60
Referencias	62
Anexo1 - Lista completa de anglicismos registrados.....	68
Anexo 2 – Evidencia de registros de anglicismos en Excel por países	91

Índice de tablas

Tabla 1. Clasificación de anglicismos desde el nivel léxico	24
Tabla 2. Pódcast para el estudio.....	36
Tabla 3. Corpus.....	40
Tabla 4. Herramienta de análisis y recolección de datos	41
Tabla 5. Resultado general del análisis	42
Tabla 6. Anglicismos con más frecuencia de uso - México	45
Tabla 7. Anglicismos con más frecuencia de uso - Colombia.....	48
Tabla 8. Anglicismos con más frecuencia de uso - Argentina	50
Tabla 9. Anglicismos con más frecuencia de uso - Chile	52
Tabla 10. Anglicismos más usados en la muestra	54

Índice de figuras

Figura 1. Proceso metodológico	34
Figura 2. Uso total de anglicismos por país	43
Figura 3. Anglicismos por categoría - México	44
Figura 4. Anglicismos por categoría - Colombia.....	47
Figura 5. Anglicismos por categoría - Argentina	49
Figura 6. Anglicismos por categoría - Chile	51
Figura 7. Cruce de información por países.....	53
Figura 8. Categorías de anglicismos por países.....	53

Introducción

El estudio del uso de anglicismos en la lengua española ha sido consistente en los últimos veinte años. Con frecuencia, trabajos que incluyen sus usos se han centrado en análisis de medios de prensa, léxico propio de hablantes o materiales didácticos de instituciones oficiales. Sea cual sea la situación, el estudio de anglicismos en nuestra lengua ha sido recurrente y bien fundamentado.

A pesar de esto, el siglo XXI, junto con todos sus avances en materia tecnológica y de TIC, provee campos adicionales en los cuales estos estudios todavía no se han llevado a cabo de forma periódica. Uno de ellos es la denominada cultura *geek*, área comúnmente asociada con actividades que se relacionan con el consumo de contenido de ficción como series, películas, videojuegos, tecnología, juegos de rol, cómics, etc. Buena parte de este tipo de contenido se origina en países angloparlantes, por lo que el contacto español – inglés parece ser inevitable, especialmente teniendo en cuenta que las redes sociales y las comunidades de Internet se desarrollan cada vez más rápido y de formas más sencillas.

Sumado a esto, estas últimas investigaciones sobre anglicismos no han hecho uso de herramientas de acceso a corpus lingüísticos espontáneos, como por ejemplo el pódcast. Se trata de un formato que es cada vez más común en plataformas en línea, en donde las personas publican contenido relacionado con muchos centros de interés y construyen audiencias propias a través de las redes. Es precisamente en este punto en donde se visualizó una oportunidad de desarrollo metodológico novedoso sobre un área poco explorada.

A partir de todo lo anterior, este estudio propone un análisis panhispánico del uso de anglicismos en pódcast cuya temática central gire alrededor de la cultura *geek*. Si bien se han

estudiado los anglicismos en muchos contextos durante las últimas dos décadas, el enfoque panhispánico no ha sido común entre estos trabajos. Así, se considera que el uso de anglicismos en la lengua española también debe ser un campo en donde se tomen como base los preceptos de la Lingüística Panhispánica, es decir, se debe tener en cuenta que este fenómeno afecta distintas variedades del español, razón por la cual este trabajo partirá de cuatro variedades: Colombia, México, Argentina y Chile. Además, como alternativa metodológica, se propone utilizar el podcast como opción de acercamiento a interacciones lingüísticas espontáneas en donde sus participantes construyen un área de estudio ideal para el fenómeno de los anglicismos.

Capítulo 1 - Planteamiento del problema

El concepto de anglicismo ha sido ampliamente abordado por distintos autores. Uno de los más representativos plantea que “Un anglicismo es un elemento lingüístico, o grupo de los mismos, que se emplea en el castellano peninsular contemporáneo y que tiene como étimo inmediato un modelo inglés” (Pratt, 1980. Citado en Rodríguez, 2000). Entonces, salvo por la especificación de uso en el castellano peninsular (cuestión que será revisada por otros autores más adelante), un anglicismo es una palabra o estructura que llega a otra lengua proveniente del inglés. Como se verá en apartados posteriores, su uso se encuentra en auge debido a la ruptura de fronteras físicas como consecuencia del desarrollo de las TIC.

En este sentido, uno de los fenómenos que ha favorecido la aparición y uso cada vez más común de anglicismos es el desarrollo de la cultura digital. Al respecto, Lasén y Puente (2016) indican que las definiciones para este término son diversas, pero que todas ellas se refieren a culturas emergentes en donde el ocio, la comunicación, la política, la educación o la economía tienen mediación de la tecnología (p. 7). Por tanto, se entiende que el desarrollo cultural, sea cual sea su contenido, se produce y comparte en buena medida a través de medios tecnológicos.

Esta relación tecnología – cultura es, en parte, lo que permite que una lengua como el español incorpore en su uso cotidiano palabras como *blog*, *influencer*, *glamping* o *ghostear*, debido a que las fronteras físicas entre países se rompen y la interacción comunicativa se enriquece por la influencia de culturas y lenguas extranjeras. Tal es el caso de productos como películas, series o videojuegos disponibles en varios países de habla hispana que hacen que los hablantes recojan

nuevas palabras con el objetivo de pertenecer a esa nueva cultura en la que se introducen a través de medios digitales.

Una herramienta que recoge muy bien estos usos es el *pódcast*. Leiva (2007) lo define como “un documento de audio distribuido mediante un archivo RSS” (p.1). Al ser básicamente un archivo de audio, este puede ser distribuido en una plataforma con contenidos diversos. Uno de ellos es todo lo relacionado con la cultura *geek*, la cual aborda discusiones sobre películas, series, videojuegos o cualquier otra forma de ocio que se encuentre mediada directamente por la tecnología. Cabe aclarar que buena parte de los productos alrededor de los cuales se plantean las discusiones provienen de países de habla inglesa, lo que genera un espacio idóneo para la investigación de los anglicismos presentes en el español.

En las últimas dos décadas, los estudios sobre anglicismos han sido bien desarrollados (Gómez, 2001; Delgado, 2005; Rodríguez, 2012; Moreno, 2018; Rodríguez, 2019). A su vez, en el mismo período, las investigaciones que incluyen al *pódcast* como una herramienta importante en procesos educativos y de comunicación son diversas (Leiva, 2007; Sánchez y Solano, 2010; Chacón y Pérez, 2011; Parlatore et al., 2020). Sin embargo, a partir de lo establecido sobre los anglicismos y su posibilidad de uso a través de la cultura digital, no existe el mismo desarrollo en investigaciones que reconozcan al *pódcast* como un espacio natural en donde es posible analizar el uso de anglicismos cada vez más y más comunes en español. En consecuencia, este trabajo propone una perspectiva en donde el desarrollo de la cultura digital posibilita el análisis y el entendimiento del fenómeno del anglicismo a través de una herramienta sencilla como lo es el *pódcast*.

De la misma manera, el presente estudio propone un punto de partida sobre el fenómeno de los anglicismos en línea con los preceptos del Panhispanismo, los cuales refuerzan la idea del

respeto por las variedades, las formas de hablar y el estudio de la lengua como un objeto que ya es y cuyo uso y norma dependen de los hablantes. Así, reconocer que existen anglicismos en diferentes variedades del español ayuda a entender mejor el fenómeno como algo que no se da para contaminar o corromper una lengua, sino como un comportamiento lingüístico propio de hablantes y de territorios que determinan sus propias formas de hablar.

Pregunta de investigación

¿Qué anglicismos utilizan los participantes de cuatro pódcast sobre cultura *geek* provenientes de cuatro países hispanohablantes?

Justificación

La inclusión de elementos lingüísticos foráneos en otras lenguas es un fenómeno merecedor de distintas perspectivas. Sobre el tema, Sanou (2018) establece que “los autores adoptan distintas posturas: algunos los consideran un deterioro de la lengua receptora y otros, un factor de enriquecimiento. Independientemente, constituyen un fenómeno lingüístico que desde siempre formó parte de la evolución de las lenguas” (p. 179). Lo que hay que resaltar aquí es que, sin importar si el uso o préstamo de una palabra en otra lengua es considerado un deterioro o un enriquecimiento de la lengua en cuestión, se trata de un fenómeno inevitable que forma parte fundamental de la evolución del hablar de las personas.

Igualmente, la importancia del conocimiento de un idioma extranjero ha cambiado y se ha vuelto más fuerte en las últimas décadas. Uribe et al. (2008) afirman:

La necesidad de dominar un idioma extranjero en las sociedades contemporáneas es un hecho ineludible, una cuestión de urgencia y hasta de supervivencia. La

ruptura de las fronteras físicas y culturales ha cambiado las reglas del juego y ha difuminado las barreras de comunicación entre los pueblos (p. 86).

Esta ruptura de fronteras mencionada por los autores es una de las razones por las cuales la interacción entre lenguas ha pasado de ser un fenómeno inevitable a ser también uno necesario. Por ejemplo, la difusión del inglés en campos tecnológicos, turísticos y científicos ha sido prominente en el último par de décadas (Sanou, 2018). Lo anterior establece necesidades comunicativas en donde es necesario que hablantes de distintos países se comuniquen con distintos propósitos, lo cual hace que la interacción misma entre lenguas llegue a más y más campos.

Al contrario, el punto de vista de los académicos más puristas sobre elementos foráneos se basa en reconocerlos como un problema, por lo cual sus recomendaciones se basan en el conocimiento de la lengua propia y la evitación de estos. Rosenblat (2018) afirma sobre los puristas:

El purista vive constantemente agazapado. Con vocación de cazador, sigue el habla del prójimo con espíritu regañón y sale de pronto armado de una enorme palmeta o, peor aún, de cierto espíritu burlón con pretensiones de humorístico. (p. 59)

Por todo lo anterior, en el siglo XXI parece imposible hablar de una lengua pura teniendo en cuenta que el desarrollo de las TIC y las necesidades comunicativas del nuevo siglo hacen casi imposible el sostenimiento de dicho concepto. Continúa Rosenblat (2018):

El castellano es un latín evolucionado que adoptó elementos ibéricos, visigóticos, árabes, griegos, franceses, italianos, ingleses y hasta indígenas de América. ¿Cómo se puede hablar de pureza castellana, o en qué momento podemos fijar el castellano y pretender que toda nueva aportación constituye una impureza nociva? (p. 65)

Así las cosas, se pretende aportar desarrollando una investigación que tenga en cuenta el uso de anglicismos como un fenómeno inevitable y, en ciertos casos, necesario. Además, intenta recoger productos de distintas variedades del español con el fin de proveer un enfoque panhispánico al concepto de anglicismo que permita mejorar su percepción y entendimiento, elementos esenciales para docentes de lengua y hablantes del común que, a través de estudios de este tipo, puedan asimilar el contacto lingüístico como algo que hace parte de las lenguas y no necesariamente como un deterioro de estas.

Con respecto a la utilidad teórica y metodológica de esta investigación, se propone una forma de análisis novedosa acorde con los avances de la tecnología a través de la herramienta del pódcast, la cual provee facilidad y practicidad a la hora de trabajar lingüística de corpus al permitir acceder a interacciones espontáneas de forma sencilla.

Por último, la línea de investigación de la Maestría en Lingüística Panhispánica en que se ubica el trabajo es la de Lingüística Panhispánica, en vista de que se espera desarrollar un análisis desde el nivel léxico en el que se puedan clasificar los anglicismos registrados junto con todos los datos de uso en cuatro variedades del español. Usualmente, los estudios de este tipo se han centrado en áreas lingüísticas homogéneas y delimitadas. No obstante, una parte fundamental de la incipiente Lingüística Panhispánica radica en el reconocimiento de las variedades y de los fenómenos que en ellas se puedan presentar, aun si estos fenómenos tienen que ver con el contacto con otra lengua.

Objetivos

Objetivo general

Describir los anglicismos utilizados en una muestra de episodios de pódcast sobre cultura *geek* provenientes de cuatro países hispanohablantes

Objetivos específicos

- Seleccionar una muestra de pódcast de cuatro países hispanohablantes cuyo tema principal sea la cultura *geek*.
- Escoger una serie de episodios de pódcast de cuatro países hispanohablantes cuyo tema principal sea la cultura *geek*.
- Analizar la muestra de episodios de pódcast de cuatro países hispanohablantes sobre cultura *geek*.
- Identificar los tipos de anglicismos utilizados en los episodios de la muestra de pódcast sobre cultura *geek* de cuatro países hispanohablantes.

Antecedentes

De acuerdo con lo expuesto hasta el momento, si bien las investigaciones en donde se revisa el uso de anglicismos en distintos entornos son variadas, no hay trabajos que tomen el pódcast como base metodológica. Debido a esto, los criterios para la búsqueda de antecedentes se definieron de esta manera: primero, debían ser trabajos publicados en las últimas dos décadas con el fin de examinar estudios recientes; y segundo, debían plantearse como objetivo revisar el uso

de anglicismos en algún tipo de muestra susceptible de ser organizada y categorizada por el investigador. Entonces, los antecedentes son los siguientes:

Delgado, A. (2005). Los anglicismos en la prensa escrita costarricense

Se trata de una revisión de uso y frecuencia de anglicismos en una muestra de prensa escrita del periódico La Nación, de Costa Rica. La muestra se recogió desde el 1 al 7 de enero del año 2001, y las secciones analizadas fueron Nacionales, Internacionales, Revista Viva, Deportes, Opinión y Economía. Los anglicismos se analizaron desde el punto de vista léxico-semántico y morfosintáctico.

Los resultados del estudio indican que la sección Revista Viva, un suplemento diario sobre espectáculo y entretenimiento, fue la sección en donde más se registraron anglicismos con el 45 por ciento del total de noticias. Por otro lado, la sección que menos registró uso de anglicismos fue Internacionales con un dos por ciento del total de noticias. Según señala el autor, es curioso que una sección sobre noticias internacionales presente un uso de anglicismos tan reducido.

Finalmente, una de las conclusiones del trabajo plantea que “no hay que perder la perspectiva que una segunda lengua es eso y que no hay razón para que el aprendizaje de la misma lesione la propia hasta el punto de desfigurarla” (p. 10). Cabe aclarar que los planteamientos de este trabajo van en dirección opuesta a este tipo de conclusiones, puesto que la inclusión de elementos foráneos en el uso de otras lenguas es un fenómeno inevitable y, como se ha dicho, puede llegar a ser necesario en algunos contextos.

Moreno, F. (2007). Anglicismos en el léxico disponible de los adolescentes hispanos de Chicago

Este trabajo examina la presencia del inglés en el léxico de adolescentes hispanos de la ciudad de Chicago. Para el trabajo con el léxico disponible, el investigador reunió a un grupo de jóvenes de una escuela secundaria de la ciudad para identificar anglicismos a través del uso de centros de interés, los cuales fueron: el cuerpo humano, la ropa, las partes de la casa, los muebles de la casa, comidas y bebidas, objetos colocados en la mesa para la comida, la cocina y sus utensilios, la escuela, calefacción, iluminación y medios de airear un lugar, la ciudad, el campo, medios de transporte, trabajos del campo y del jardín, los animales, juegos y distracciones, profesiones y oficios, los colores, vida y familia, salud y enfermedades, árboles y plantas.

Los participantes debían hacer listas con las palabras que se les ocurrieran a medida que el investigador iba proponiendo uno de estos temas o centros de interés. Después, con los datos obtenidos, se realizó un análisis estadístico. Los resultados indican que la base léxica de los participantes tiene fuertes raíces hispanas. A su vez, el autor señala que la presencia de anglicismos en el discurso en lengua española de los adolescentes fue especialmente baja debido a su naturaleza bilingüe y al entorno en el que se encontraban.

Vega, N. (2017). Anglicismos en prensa de moda internacional y su uso a través de las TIC por parte de estudiantes universitarios

La autora examina la frecuencia de uso de anglicismos en tres revistas de moda y belleza (*Cosmopolitan*, *Elle* y *Vogue*) de cuatro países (Alemania, España, Francia e Italia). Los ejemplares fueron escogidos entre junio y noviembre del 2014. El corpus se constituyó de los anglicismos encontrados en dichos ejemplares y se clasificó a través de los siguientes campos

semánticos: Moda, Belleza, Tecnología, Ocio y tiempo libre, Deportes, Alimentación, Música, Redes sociales, Familia, Cine, prensa y entretenimiento, Amor y sexo, Empresarial, trabajo y profesión, y Otros.

Luego de la identificación de los anglicismos, los temas más frecuentes se trasladaron a un *blog* que se publicó para los estudiantes de varias carreras de la Universidad de las Palmas de Gran Canaria con el fin de conocer los anglicismos que ellos usan en su discurso. A través de este *blog*, los estudiantes respondían preguntas que tenían como base los campos semánticos ya mencionados. La primera conclusión establece que, definitivamente, el inglés es el idioma a utilizar en las revistas de moda seleccionadas. Por otro lado, la conclusión sobre la participación de los estudiantes es la tendencia al uso de anglicismos en su discurso de manera natural.

Algarra, L. (2018). Análisis léxico del uso de anglicismos en las publicaciones oficiales de las escuelas de negocios de habla hispana:

El trabajo establece un análisis léxico de los anglicismos utilizados en las publicaciones oficiales de tres escuelas de negocios de Colombia, España y México. El autor realizó seis entrevistas a los profesores de estas escuelas con el fin de realizar un análisis cuantitativo. Los profesores debían haber publicado en las revistas de estas escuelas, pertenecer a áreas en donde el uso de anglicismos fuera común y ser profesores visitantes de otras escuelas internacionales.

Uno de los resultados importantes del estudio es que en ninguna de las publicaciones se usaron elementos para diferenciar los anglicismos (comillas, letra cursiva) y tampoco se intentó traducir ninguno de los términos. Es decir, se usaron los anglicismos tal cual vienen del inglés. Además, un 69,8 por ciento de los artículos revisados usó anglicismos (2243 palabras en total). Como conclusión, el autor plantea que el uso de anglicismos en este tipo de escuelas es una

necesidad basada en el contexto. Esta noción refuerza todavía más la idea de que este fenómeno de uso de estructuras foráneas es inevitable y, en algunos casos, necesario.

López, P. (2018). El uso de anglicismos en el contexto del vocabulario académico de Marketing

El objetivo se centra en analizar los anglicismos del contexto académico del Grado en Marketing e Investigación de Mercados de la Universidad de Cádiz. La autora decidió examinar los materiales que se proporcionan a los estudiantes de este programa para identificar los anglicismos, categorizarlos y determinar si su uso está justificado o si, por el contrario, dicho uso responde a una tendencia perteneciente al sociolecto del *Marketing* en general.

El análisis se dividió en dos fases: primero, se identificó en cuáles asignaturas se utilizan anglicismos con el fin de extraerlos y cuantificarlos; luego, un análisis cualitativo de estos junto con su correspondencia en español para determinar si su uso se justifica. Sobre los resultados, la autora señala que 14 de las 37 materias que componen el programa usan anglicismos y que, por otra parte, 23 de ellas no. La conclusión principal de la investigación establece que, en muchos casos, los anglicismos son necesarios en el contexto del *Marketing* teniendo en cuenta el rápido desarrollo de términos que no tienen un equivalente propio en español.

González, C., Fanjul, C., Salvador, E. (2021). La influencia de la anglomanía en la jerga de los/las profesionales de la comunicación en España

Para poder analizar los anglicismos de la jerga de los profesionales de comunicación en la Comunidad Valenciana, los autores seleccionaron tres muestras. Primero, hicieron 29 entrevistas a las empresas de comunicación asociadas a ComunitAD (la asociación de empresas de publicidad

de la región); luego, revisaron las páginas web de las principales asociaciones de empresas de publicidad de la región (AdComunica y ComunitAD); y, finalmente, examinaron las 46 guías docentes de las materias del programa de Publicidad y Relaciones Públicas de la Universidad Jaume I. Cada una de las muestras fue analizada de forma independiente.

Acerca de las entrevistas, un 73 por ciento de los anglicismos identificados obtuvieron una frecuencia de uso baja frente a un 16 por ciento con frecuencia alta. Por otra parte, el análisis de las páginas web de las asociaciones de empresas publicitarias arrojó que un 43 por ciento de los anglicismos presentaban una frecuencia baja, mientras que el 46 por ciento tuvo frecuencia alta. Finalmente, en los análisis de las guías se identificó que un 74 por ciento de los anglicismos tienen una frecuencia de uso baja, al contrario del 7 por ciento que obtuvo una frecuencia alta. Los autores concluyen que el uso de anglicismos está presente en el sector de la comunicación. Sin embargo, resaltan que la intensidad no es tan alta.

Si bien existen numerosos trabajos en donde los anglicismos se analizan de distintas formas, no se encontraron estudios que lo hagan con el podcast como medio, además de no incluir la cultura *geek* en sus planteamientos. Así, esta investigación desarrollará una metodología a través de esta herramienta sobre este campo cultural.

Capítulo 2 - Marco teórico

Anglicismo

Entendemos que un anglicismo implica un elemento lingüístico foráneo que es utilizado en la norma de otro país proveniente de la norma inglesa. Así, un primer paso para su definición puede ser la interferencia lingüística, concepto bien delimitado por Weinreich (1953):

Esas instancias de desviación de las normas de cualquier lengua que ocurren en el discurso de individuos bilingües como resultado de su familiaridad con más de una lengua, como resultado del contacto entre lenguas, serán llamadas INTERFERENCIAS. Es este fenómeno discursivo, y su impacto en la norma de cualquiera de las lenguas expuestas al contacto, que motivan el interés de los lingüistas. (Weinreich, 1968 p.1) (Traducción al español del autor del proyecto de grado)

Hay varios elementos de interés en la definición proporcionada por Weinreich. Primero, una interferencia lingüística se define como la falta a la norma de una lengua debido a su situación de contacto con otra. Lo anterior refuerza la importancia de la delimitación del concepto de norma, teniendo en cuenta la variedad del español a estudiar. En segundo lugar, este tipo de interferencia requiere de una situación de lenguas en contacto, la cual, según Weinreich, se da de manera interna en el sujeto bilingüe. Esto es razón para afirmar que el contexto es de vital importancia y determina muchos de los comportamientos de la interferencia lingüística.

Por otra parte, si bien el concepto de anglicismo fue abordado por numerosos autores durante el siglo XX, es hasta 1980 que se avanza a la definición de su concepto moderno

(Rodríguez, 2000). En apartados anteriores se utilizó el concepto de Pratt: “Un anglicismo es un elemento lingüístico, o grupo de los mismos, que se emplea en el castellano peninsular contemporáneo y que tiene como étimo inmediato un modelo inglés” (Pratt, 1980. Citado en Rodríguez, 2000). A pesar de que esta definición provee un punto de partida importante, deja fuera variedades del español relevantes para este estudio. A pesar de ello, aporta elementos importantes como el hecho de reconocer que un anglicismo tiene como étimo un modelo inglés.

Sumando, en un planteamiento más reciente, Vázquez (2015) entiende que los anglicismos son “voces de procedencia inglesa que otras lenguas adoptan, normalmente para nombrar un concepto nuevo o por otra serie de causas lingüísticas como el uso de sinónimos y efectos estilísticos” (p. 5). Esta definición establece un panorama más general en donde no se hace mención única del español peninsular y permite entender el fenómeno de una manera más general.

Los elementos de las definiciones estudiadas hasta el momento nos permiten entender al anglicismo como un tipo de interferencia lingüística que tiene como origen específico la lengua inglesa, y que es utilizado en las normas de otras lenguas para hablar de elementos que existen o no en dichas variedades, las cuales serán tenidas en cuenta como independientes entre sí.

Clasificación de anglicismos

En línea con el precepto del anglicismo como un tipo de interferencia lingüística, es posible que estos préstamos ocurran en todos los niveles de la lengua. De acuerdo con Rodríguez (2000), “El préstamo de elementos ocurre en los niveles fonológico, sintáctico y léxico, siendo el préstamo de vocabulario el más común” (p. 3) (traducción al español autor proyecto de grado). Por tal motivo, al ser el nivel léxico el más susceptible de aceptar préstamos, la clasificación para este estudio se establece desde este punto de vista.

A pesar de la existencia de clasificaciones diversas para transferencias entre lenguas, este trabajo parte de la taxonomía propuesta por Bermúdez (1997). Una de las particularidades de su estudio fue alejarse de términos que involucraran lenguas específicas como anglicismo, galicismo, germanismo, etc., por lo que el planteamiento principal es el concepto de transferencia, dentro del cual pretende agrupar elementos de todos los niveles de lengua sin importar su origen. El campo léxico es abordado desde la transferencia léxica, la cual es entendida por el autor como “la adjunción al léxico de la lengua receptora de un nuevo signo, es decir, de una asociación inédita entre un significante y un significado” (p. 2). Por consiguiente, la clasificación de los anglicismos se basa en la transferencia léxica propuesta por este autor, estableciendo las salvedades de que hablamos específicamente de palabras cuyo origen es la lengua inglesa y que se establecen en distintas variedades del español. A continuación, se explica en detalle la clasificación para anglicismos léxicos según este autor:

Préstamo

Se entiende como el paso del significante, es decir, la palabra, de una lengua a otra. Se menciona que existen préstamos cuya adaptación puede ser parcial o incluso nula y que se pueden usar tal y como proceden (*football, broadcasting, manager, sweater*) o, por otra parte, existen préstamos que son españolizados y su adaptación a la lengua materna es total (fútbol, estatus, sándwich).

Calco

Se refiere al intento de reproducir estructuras de una lengua extranjera a través de la lengua receptora. Al crear elementos nuevos, Bermúdez (1997) plantea la existencia de neologismos. Un ejemplo claro es la expresión “bizarro”. De acuerdo con el Diccionario de la lengua española (2021), esta palabra tiene tres acepciones como adjetivo: 1) valiente. 2) Generoso, lucido,

espléndido. 3) Raro, extravagante o fuera de lo común. Esta última acepción generó debate durante varios años debido a que los académicos censuraban su uso como sinónimo de raro o extraño. Sin ir más allá, el Diccionario panhispánico de dudas (2005) publicó un artículo en donde exponían claramente que dicho uso no pertenecía al español y se refería a un calco semántico del inglés y del francés. Finalmente, en una de las últimas actualizaciones, esta acepción fue incorporada en el DLE a pesar de que su uso se había extendido mucho antes.

Híbridos

Son unidades léxicas formadas por un elemento propio de la lengua materna y otro u otros elementos provenientes de una lengua donante. Según el autor, pueden existir lexemas y afijos tanto propios como de otras lenguas. Encontramos algunos ejemplos útiles en campos que se relacionan con la tecnología, especialmente referidos a acciones: ghostear, chatear, textear, etc.

Tabla 1. Clasificación de anglicismos desde el nivel léxico

Clasificación de anglicismos			
Nivel léxico	Préstamo	Calco	Híbrido

Fuente: Elaboración propia con base en Bermúdez (1997).

Norma lingüística

El concepto de «norma» está fuertemente marcado por una concepción netamente prescriptiva. Sobre ello, Bosque (2011) ofrece una idea sobre su significado: “En un sentido amplio, las normas son instrucciones o directrices que regulan los comportamientos humanos” (p.1). La idea misma de una norma conlleva la posibilidad de su incumplimiento o falta, lo cual, según continúa el autor, puede dar lugar a diferentes penas o castigos que pueden ir desde una multa hasta la desaprobación social total de pares en una sociedad. Por supuesto, la norma lingüística y su percepción general entre los hablantes no es la excepción y su entendimiento tiene mucho que ver con la idea de lo que es o no correcto y con la imputación de penas o castigos.

Esto puede explicarse en gran medida debido a la apreciación que tienen los hablantes de instituciones como la RAE junto con las demás academias. Tal como lo señala el autor, la idea general de las normas de la lengua que tienen las personas se aprecia de forma similar a la del sistema judicial:

La Real Academia Española (RAE) o las Academias de la Lengua dictarían las leyes (y serían, por tanto, el equivalente del Congreso o del Senado, pero también el de la Iglesia en el caso de las normas religiosas). Los lingüistas serían, a su vez, los especialistas en la aplicación de tales leyes y los vigilantes mismos de esa aplicación, aproximadamente en la forma en que lo hacen los jueces, los policías, los maestros o los sacerdotes. (Bosque, 2011, p. 2)

Es necesario señalar que esta percepción prescriptiva y judicial sobre el concepto de norma lingüística, desde la perspectiva de este trabajo, se aleja de la realidad, especialmente en un momento en que los estudios panhispánicos de la lengua son una herramienta para plantear un concepto de norma que se adecúe a las necesidades lingüísticas actuales.

De tal forma, conviene mencionar que el pluricentrismo, concepto clave dentro de los planteamientos de la creciente lingüística panhispánica, es una alternativa que se adecúa más a los lineamientos de esta investigación. Méndez (2009) establece la siguiente definición de pluricentrismo:

“Pluricentrismo significa constelación y jerarquización de normas estándares cada una de las cuales instituye su propia cadena variacional y sus propias marcas allí donde actúa, de manera que hechos lingüísticos estándares en su zona no pueden quedar marcados con respecto a normas estándares con las que no se corresponden”.

(pág. 226)

Lo anterior sugiere que la norma de un determinado país hispánico tiene su propia manera de establecer lo que se considera como estándar. Más aún, dentro de esta misma zona se reconoce una cadena de variaciones propia que está constituida por diversas áreas lingüísticas, por lo que esta investigación entiende el pluricentrismo como el reconocimiento de una serie de áreas lingüísticas que determinan la norma de su respectiva área de cobertura. Por ejemplo, a pesar de que ambas ciudades se encuentran en el mismo país, la manera de hablar de bogotanos y caleños es sustancialmente distinta. Ello se explica debido a que cada territorio funciona como un área lingüística independiente.

Así las cosas, el concepto de «norma lingüística» al que se quiere llegar en este trabajo es aquel que comprende la importancia de la variación y sus posibilidades. Bosque (2011) comenta que “es posible, por ejemplo, que una construcción pertenezca a la lengua estándar en un área lingüística determinada, y que esté a la vez desprestigiada en otras” (p. 5). Entonces, existen expresiones y estructuras propias de otros centros lingüísticos que pueden no hacer parte de la

norma del lugar en el que nos encontramos, pero su exclusión o inclusión en uno u otro centro no hace que dichos usos sean «correctos» o «incorrectos».

La perspectiva desde la cual se plantea el concepto de norma lingüística en este trabajo se explica claramente desde Greußlich (2015): “se puede hablar de variedades “tópicas” (a diferencia de las “diatópicas”) que constituyen cada una el punto de referencia de un diasistema con su consiguiente variación interna” (p. 5). Entendemos así que existen variedades tópicas, es decir, variedades del español propias de determinados países (para este trabajo: Colombia, México, Argentina y Chile) que funcionan como centros lingüísticos que dictan la norma que se utiliza en dichos territorios, en otras palabras, la manera de hablar propia de cada uno de ellos. Al interior de estos centros existen otras variedades que se rigen por centros secundarios que, a su vez, dictan la norma de sus territorios.

En conclusión, este trabajo se aleja de las concepciones prescriptivas del concepto de norma lingüística entendida por gran parte de hablantes y académicos, el cual dicta que las academias funcionan de una manera similar al sistema judicial, aplicando leyes y sus respectivas sanciones, de acuerdo con lo propuesto por Bosque (2011). Proponemos entonces una idea de norma que parte desde la existencia de diferentes variedades del español, cada una con sus propios centros o puntos de referencia que dictan la manera de hablar de las personas que los habitan. En definitiva, la norma lingüística es el uso que los hablantes le dan a su lengua en distintos lugares del mundo.

Pódcast, *podcasting* y *podcaster*

Buena parte de las aproximaciones teóricas de las últimas dos décadas sobre conceptos como pódcast, *podcasting* o *podcaster* tienen que ver con manuales, guías e instructivos cuyo fin es orientar a los usuarios de internet sobre cómo desarrollar una de estas herramientas.

El concepto de pódcast es definido de manera más o menos similar en varios de estos documentos. De acuerdo con Zambrano et al. (2021) el pódcast es “una herramienta informática para presentar, distribuir y acceder a contenidos sonoros a través de Internet para un público general o especializado” (p. 17). Otros manuales de años anteriores usualmente extienden esta definición hacia el tipo de archivo utilizado. Tenorio (2008) entiende el concepto como “un archivo de audio digital identificado con una etiqueta RSS y es el resultado del podcasting” (p. 3). Por su parte, Leiva (2007) lo define como “un documento de audio distribuido mediante un archivo RSS” (p. 1).

Una de las particularidades de algunas de las definiciones es la del tipo de archivo. Varios autores lo clasifican como un archivo RSS o establecen que se trata de un documento distribuido mediante uno. Sobre esto, Serrano et al. (2005) comentan que RSS son siglas para *Really Simple Syndication*, lo cual hace referencia a un tipo de formato que permite que los usuarios accedan a diversos contenidos a través de sitios web en donde no es necesario conectarse a todos ellos de forma individual, sino que es un solo portal el que cuenta con toda la información inmediata (p. 1). Tal como se observa, es una característica importante del pódcast teniendo en cuenta que solo hace falta conectarse a una de las muchas plataformas disponibles y dar clic en un botón para acceder al contenido. Más aún, muchos pódcast cuentan con decenas de episodios disponibles a la vez y no es necesario conectarse de forma individual con cada uno de ellos.

Por otro lado, tal como se intuye, el planteamiento de un término como *podcasting* tiene que ver con la actividad que permite a los creadores de contenido desarrollar un pódcast, y está más enfocado hacia la actividad. Tenorio (2008) afirma que es “la acción desarrollada para generar pódcast”. Además, establece que se trata de todo un proceso que facilita la creación de contenidos de audio mediante formatos RSS que permiten al consumidor acceder y descargar los archivos (p.

3). Con todo, se debe aclarar que las plataformas modernas permiten al usuario acceder al contenido sin necesidad de suscripción o descarga, sino que es posible escuchar un pódcast de forma directa desde el sitio web.

Por otra parte, entendemos el término *podcaster* como aquella persona que crea y distribuye este tipo de contenidos. El desarrollo de la cultura digital ha dado pie a un fenómeno muy particular para este concepto. Sobre la creación de pódcast, Zambrano et al. (2021) establecen lo siguiente:

El desarrollo de contenidos a través de pódcast exige una serie de habilidades comunicativas, interpretativas, analíticas y de socialización de diferentes temas mediante la búsqueda e implementación de recursos creativos, narrativos, sonoros, efectos, voces, música, entre otros, inmersos en los ambientes tecnológicos. (p. 18)

Por esta razón, producir un pódcast requiere de habilidades y medios específicos. Sin embargo, según comentan los autores, una de las particularidades es que los usuarios o consumidores pueden convertirse fácilmente en creadores debido al tipo del contenido y a su formato: “el escucha puede pasar de ser un simple consumidor a prosumidor (productor de contenidos)”. De la misma manera, mencionan que los productores de este tipo de contenido han sido los mismos usuarios (p. 18).

Pese a que la posibilidad de tipo de contenido de un pódcast es infinita, cabe aclarar que este trabajo tendrá en cuenta pódcast cuya temática principal gire en torno a la cultura *geek*.

Cultura *geek*

El término *geek*, junto con algunos otros que han sido incluso adaptados al español como *nerd*, *nerdo* o *friki*, tienen un factor común: lo despectivo. De acuerdo con el Diccionario de la lengua española, el cual señala el carácter despectivo de la palabra como sustantivo, se trata de una “persona estudiosa e inteligente que suele mostrar un carácter abstraído y poco sociable” (DLE, s.f.). Más aún, el Diccionario de americanismos define la palabra «nerdo -a» como sustantivo o adjetivo y presenta casi la misma definición: “Persona estudiosa e inteligente que, por lo general, muestra carácter abstraído y hace poca vida social (DAMER, s.f.).

Asimismo, en lengua inglesa es posible encontrar estas mismas acepciones despectivas. De acuerdo con el Diccionario de Cambridge, la palabra *nerd* se explica como “Una persona, especialmente un hombre, que no es atractivo, es torpe y socialmente ansioso”. También, el término *geek* posee esta misma tendencia: “Alguien que es inteligente pero no tiene sentido de la moda ni es popular” (Cambridge, s.f.) (Traducciones al español del autor del proyecto de grado).

Sin embargo, con el objetivo de aproximarnos a lo que entendemos por cultura *geek*, la definición de este trabajo parte de otra de las acepciones que encontramos que también es común en varios diccionarios de ambas lenguas. Un *geek* es “alguien que está muy interesado en un tema particular y sabe mucho sobre este” (Cambridge, s.f.) (Traducción al español del autor del proyecto de grado). Al mismo tiempo, un *friki* es una “persona que practica desmesurada y obsesivamente una afición” (DEL, s.f.). Entonces, si bien estas palabras son populares por sus usos despectivos, partimos de una acepción diferente que tiene que ver con aquella persona que cultiva una afición alrededor de un tema en particular.

El hecho de que varias personas se reúnan y creen cultura alrededor de una afición compartida no es algo novedoso en el comportamiento humano. Uno de los ejemplos más claros

es la música. Por el contrario, creemos que el desarrollo de la cultura digital ha incrementado las posibilidades de creación de estas culturas. En palabras de McArthur (2008), “Como una subcultura, la mayoría de estos términos han estado alrededor de grupos centrados en sus preferencias musicales; sin embargo, algunos grupos se unen y crean estilos definidos alrededor de preferencias distintas a la música” (p. 1) (Traducción al español del autor del proyecto de grado). De acuerdo con este planteamiento, es importante resaltar que este trabajo tomará como base la práctica de una afición para la aproximación a lo que se entiende como cultura *geek*.

Woo (2018) nos presenta un concepto mucho más moderno y acertado: “La cultura *geek* es un espacio en el que prácticas orientadas a un contenido particular y bienes culturales permiten y extienden posibilidades para el crecimiento humano” (p.25) (Traducción al español del autor del proyecto de grado). En otras palabras, se trata de un espacio en donde las personas se reúnen alrededor de una práctica o afición que permite su crecimiento personal. Teniendo en cuenta que en las últimas décadas la cultura digital y el desarrollo de las TIC han permitido que el acceso al conocimiento sea posible de manera casi inmediata, los espacios de la cultura *geek* han crecido de manera exponencial al permitir a cualquier usuario el acceso a cursos, espacios de discusión y creación de contenido de una forma nunca vista. Más aún, de acuerdo con McArthur (2008):

El *geek* es aquel que se vuelve un experto en un tema por voluntad y determinación. Entonces, los *geeks* pueden encontrarse en grupos específicos y espacios que son clásicamente *geek*, como Star Trek y convenciones de comics, salas de chat basadas en computadores y conferencias de Mensa. (p. 5) (Traducción al español del autor del proyecto de grado).

Así, este estudio define la cultura *geek* como el tipo de cultura en que las personas pueden practicar sus aficiones en comunidad y desarrollan espacios de crecimiento y discusión alrededor

de las mismas. Sobre dichas aficiones, nos concentraremos en actividades de ocio usualmente asociadas a los *geeks* como series, películas, videojuegos, cómics, juegos de rol, tecnología etc.

Capítulo 3 - Metodología

Este trabajo busca identificar los anglicismos utilizados en una muestra de episodios de pódcast sobre cultura *geek* provenientes de cuatro países hispanohablantes. Después, agrupará y describirá dichos anglicismos. Entonces, la metodología se centró en la búsqueda, agrupación y escucha de distintos pódcast en español cuya temática principal girara alrededor de temas de la cultura *geek*. Estos anglicismos se identifican cuando una palabra de origen inglés es utilizada en el discurso de personas hispanohablantes. Cabe aclarar que el enfoque del estudio fue léxico.

Diseño metodológico

Dado que el objetivo principal es la descripción de los anglicismos utilizados en varios pódcast, esta investigación se ubica en las investigaciones de tipo descriptivo, ya que se busca la descripción de una serie de fenómenos teniendo en cuenta sus características generales. Luego, a partir de las condiciones y el contexto en que se enmarca el trabajo, hablamos de una investigación observacional, debido a que el fenómeno se aborda tal cual como se presenta en la realidad y no se generan espacios artificiales para la predicción de una variable. Finalmente, desde la medición temporal del trabajo, la investigación es de tipo transversal, puesto que el análisis permitió establecer el estado del fenómeno en un momento específico (Yuni y Urbano, 2014).

Con respecto a las líneas de investigación de la Maestría en Lingüística Panhispánica de la Universidad de la Sabana, este trabajo se enmarca en la Lingüística Panhispánica, ya que se realizó un análisis de nivel léxico de los anglicismos utilizados por hispanohablantes en varios episodios de pódcast sobre cultura *geek*, lo cual pretende aportar al entendimiento de un fenómeno lingüístico como lo es la influencia del inglés en el español. Además, este estudio intenta aportar en la

comprensión de la inclusión de elementos lingüísticos foráneos como un fenómeno inevitable para los hispanohablantes del siglo XXI, especialmente en estas temáticas.

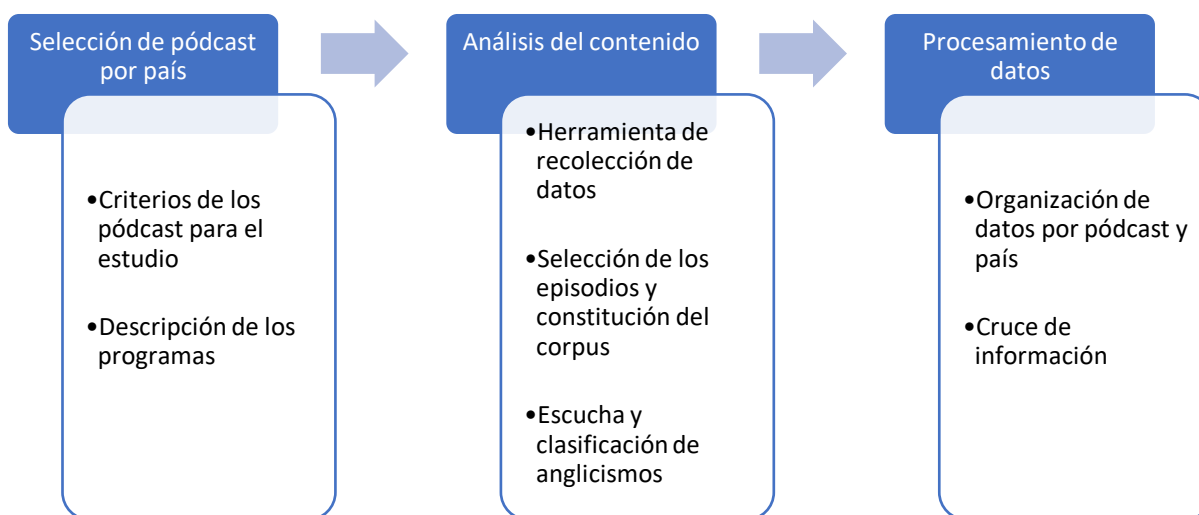
Población y muestra

La población del estudio fue conformada por cuatro países hispanohablantes: Colombia, México, Argentina y Chile. Para la muestra se seleccionaron cuatro podcasts (uno por cada país) cuyo tema principal fuera la cultura *geek* junto con todas las aficiones que se pueden practicar en estas comunidades, es decir, actividades de ocio como videojuegos, películas, series, cómics, juegos de rol, tecnología etc.

Proceso metodológico

Este proceso se desarrolló en tres etapas, en las cuales fue necesario seleccionar los podcasts que harían parte del estudio, elegir los episodios para su escucha, registrar los anglicismos y clasificarlos de acuerdo con lo propuesto por Bermúdez (1997). Así, las etapas se enuncian y explican a continuación:

Figura 1. Proceso metodológico



Fuente: Elaboración propia

Selección de pódcast por país

Criterios de los pódcast para el estudio. En línea con los criterios de la Maestría en Lingüística Panhispánica, el ideal de este trabajo es tener en cuenta distintas variedades del español, por lo cual el primer criterio para la selección de los pódcast es que las personas que participan en su emisión sean hispanohablantes nativos del país seleccionado, es decir, Colombia, México, Argentina o Chile

La búsqueda de estos programas consistió en ubicar los pódcast de cultura *geek* más populares creados en estos países a través de Internet por medio de noticias y medios de prensa. Una vez se ubicaba una potencial emisión, se procedía a revisar sus sitios web o redes oficiales para comprobar que las temáticas eran afines a los propósitos de la investigación. Después, en caso de ser así, se escuchaban unos minutos de un episodio al azar. Si en estos minutos de escucha se identificaba algunos anglicismos, el pódcast era seleccionado.

El segundo criterio fue que los programas estuvieran disponibles en Spotify. La elección de esta plataforma responde a la facilidad de manejo para manipular los episodios, su vasta oferta en este tipo de contenido y el detalle de la información disponible para cada programa, lo cual facilitó la construcción del corpus.

El tercer criterio tuvo que ver con la duración de los episodios. Se buscó escoger emisiones cuyos episodios duraran al menos una hora con el fin de analizar situaciones comunicativas espontáneas y prolongadas entre los participantes de cada pódcast.

Por último, cada pódcast debía contar con al menos dos personas en todos los episodios para analizar, ya que las conversaciones debían darse en un contexto real en donde hubiera la posibilidad de retroalimentación. Así, se enuncian los pódcast seleccionados por cada país:

Tabla 2. Pódcast para el estudio

País	Pódcast seleccionado
Colombia	Estúpido nerd
México	Nerdcore
Argentina	Hypeados
Chile	Ñoñocast

Fuente: Elaboración propia

Descripción de los programas. A continuación, se presenta una breve descripción de las temáticas principales que se abordan en cada emisión, así como sus rasgos principales e información general.

Estúpido nerd. De acuerdo con su sitio web oficial, se trata de “un pódcast sobre series, películas, videojuegos y otras cosas ñoñas”. Es una emisión que acumula casi doscientos capítulos, cuenta con una comunidad en Patreon con más de cien mecenas y están disponibles en todas las plataformas principales.

Nerdcore. Su canal en Youtube cuenta con más de dieciséis mil suscriptores, el cual destaca que habla de “todo lo que a un *geek* le puede interesar: *gadgets*, tecnología, software, apps, videojuegos y mucho más”. Las transmisiones usualmente se hacen en vivo y el audio de cada programa se sube a las distintas plataformas en donde está disponible.

Hypeados. De acuerdo con su cuenta de Twitter, las temáticas tratadas giran en torno a “cine, series y cultura pop”. Usualmente cuentan con cuatro personas en cada conversación y sus redes sociales señalan que están ubicados en la ciudad de Buenos Aires.

Ñoñocast. A diferencia de los pódcast anteriores, este tiene la particularidad de ser un producto derivado de un medio de prensa electrónico chileno (Alerta Geek), por lo que la plataforma en Spotify se comparte con otros pódcast y distintos tipos de contenido. De acuerdo con su sitio web oficial, sus participantes “tienen experiencia en diferentes ramas del cosplay, anime, videojuegos, Esports, TCG (juegos de intercambio de cartas), tecnología, cine, entre otras más”.

Análisis del contenido

Herramienta de recolección de datos. El objetivo del diseño de la herramienta era la identificación y clasificación de los anglicismos que se usaran en los pódcast. De esta manera, se elaboró una rejilla en donde se registraron los siguientes campos: número de episodio, anglicismo, categoría y equivalente en español junto con la posible explicación del fenómeno (ver técnicas de recolección de datos). Esta herramienta se elaboró en Excel a manera de tabla.

Selección de los episodios y constitución del corpus. Los episodios fueron seleccionados de forma aleatoria, únicamente teniendo en cuenta que duraran al menos una hora. En total hubo veinticinco episodios para el corpus que se distribuyeron de esta manera: episodios uno a ocho, Estúpido Nerd (Colombia); episodios nueve a once, Nerdcore (México); episodios doce a dieciocho, Hypeados (Argentina); episodios diecinueve a veinticinco, Ñoñocast (Chile). Lo anterior corresponde a que no todos los episodios tenían la misma duración, por lo que se decidió distribuir su selección a través de tiempo de contenido (ver criterios de conformación del corpus).

Escucha y clasificación de los anglicismos. Una vez se reproducía el episodio, cada anglicismo era registrado en la rejilla. Para determinar su categoría, se tuvo en cuenta la propuesta taxonómica de Bermúdez (1997) sobre transferencias léxicas, cuyas posibilidades son préstamo, calco e híbrido. Este proceso se llevó a cabo en cuatro hojas de cálculo distintas clasificadas de

acuerdo con el pódcast y el país. Además, hay que señalar que no se incluyeron como anglicismos los nombres propios de productos o contenidos en inglés, únicamente se listaron las palabras pertenecientes al vocabulario. Si la palabra era usada más de una vez en un episodio, solo se registraba una vez. Se tomaron como palabras diferentes algunas formas verbales, por ejemplo: spoilear, spoileado, spoileando.

Para confirmar que el vocablo era de origen inglés, se utilizó el Diccionario de la lengua española, el Diccionario de Cambridge, el Observatorio de palabras de la RAE, el Diccionario de aprendices de Oxford y el Diccionario de americanismos. Estas herramientas permitían confirmar cuándo una palabra tenía origen inglés, así como un contraste entre ambas lenguas. Más aún, para proveer explicaciones verosímiles sobre algunos anglicismos, se recurrió a un Diccionario de videojuegos en español y a búsquedas informales en Internet para poder dar con el sentido del término en cuestión. Cabe resaltar que todo lo anterior fue complementado con la experiencia en lengua inglesa del investigador.

Procesamiento de datos

Organización de datos por pódcast y país. Una vez fueron registrados los anglicismos en la rejilla de Excel, se hizo una copia de cada una de las hojas de cálculo. Así, en total hubo ocho tablas, dos por cada pódcast. La primera se registró con el número de episodio al cual pertenecía cada anglicismo y las palabras repetidas en los episodios; la segunda se registró sin la columna de número de episodio y sin las palabras repetidas. Esto con el fin de establecer información sobre las veces que se usó un anglicismo, así como el número total de palabras identificadas sin repeticiones.

Después, se generaron tablas dinámicas, una por cada tabla ya existente (ocho en total). El fin de estas tablas responde a la posibilidad de visualizar cuántas veces se usó un mismo anglicismo

en cada pódcast, así como la confirmación de que en la segunda tabla no hubo repeticiones. Finalmente, se generó una segmentación de datos por cada tabla para poder filtrar la información de manera instantánea y obtener el número de anglicismos utilizados por episodio, país y categoría.

Cruce de información. Con el objetivo de obtener datos concretos sobre todos los anglicismos utilizados, no solamente por país sino de forma general, se combinó el archivo general de registro de anglicismos a través de la herramienta Power Query de Excel. Por medio de su interfaz, se seleccionaron los datos de las tablas en donde estaban registrados los anglicismos sin repeticiones y se combinaron. El resultado fue dos nuevas tablas: una con todas las veces que se utilizaron anglicismos en el contenido de los cuatro pódcast, y otra en la que se eliminaron duplicados. La primera tabla de cruce de datos se alineó con una nueva tabla dinámica y su respectiva segmentación de datos; se hizo lo mismo con la segunda. Así, se logró obtener información de cuántas veces se utilizaron anglicismos en total y cuántas palabras fueron exactamente (sin repeticiones).

Corpus

Criterios generales de conformación y características

La duración de cada episodio podía variar, razón por la cual se decidió establecer un criterio de tiempo para conformar el corpus. El contenido para analizar por cada pódcast fue de siete a ocho horas de escucha, de ahí que el número de episodios por cada programa fue diferente. Además, es de resaltar que los episodios de escogieron de manera aleatoria. El único criterio que condicionó su elección fue que hubieran sido publicados entre el año 2020 y el 2022 para así obtener un corpus con temáticas recientes sobre los temas de la cultura *geek* ya mencionados.

La distribución del número de episodios quedó hecha de esta manera: episodios uno a ocho, Estúpido Nerd; episodios nueve a once, Nerdcore; episodios doce a dieciocho, Hypeados;

episodios diecinueve a veinticinco, Ñoñocast. El total aproximado de contenido para la escucha fue de casi treinta y una horas. A continuación, se presenta la constitución final del corpus:

Tabla 3. Corpus

Episodio	Duración	País	Pódcast	Título del episodio
1	1h	Colombia	Estúpido nerd	T10 E15 - Chip n dale: el nuevo Roger Rabbit
2	1h	Colombia	Estúpido nerd	T10 E05 – Turning Red: la adolescencia apesta
3	1h	Colombia	Estúpido nerd	ENE – Arcane: Amor prohibido
4	1h	Colombia	Estúpido nerd	T9 E17 – Dune: Bienvenidos a la Arenosa
5	1h	Colombia	Estúpido nerd	T9 E06 – Free Guy: Esto es filosofía barata?
6	1h	Colombia	Estúpido nerd	T8 E 16 – Los Mitchell vs las Máquinas: refrescante
7	1h	Colombia	Estúpido nerd	T7 E 17: Atlantis: Una estafa de seguros
8	41min	Colombia	Estúpido nerd	EvG – Tony Hawk’s Pro Skater 1 + 2: Radical Hermano
9	2h 30min	México	Nerdcore	Ni sabremos qué jugar...
10	2h 30min	México	Nerdcore	El Avenger más chafa
11	3h	México	Nerdcore	Más teles que un Hooters
12	54min	Argentina	Hypeados	294: Stranger Things – 4ta Temporada
13	1h 30min	Argentina	Hypeados	285: Spider-Man: No Way Home
14	52 min	Argentina	Hypeados	266: Space Jam: A new Legacy
15	57min	Argentina	Hypeados	259: Cruella
16	1h	Argentina	Hypeados	289: Peacemaker
17	1h 30min	Argentina	Hypeados	291: The Batman
18	44min	Argentina	Hypeados	247: Cobra Kai – Temporada 3
19	1h	Chile	Ñoñocast	#20 La Batisalchicha
20	1h 30min	Chile	Ñoñocast	#28 Spookycast
21	1h	Chile	Ñoñocast	#16 HBO Marx
22	1h 11min	Chile	Ñoñocast	#19 El Lol es como la ex tóxica, pero guapa
23	1h 16 min	Chile	Ñoñocast	#18 What a twist
24	1h	Chile	Ñoñocast	#26 El Amigo Vladimir
25	47min	Chile	Ñoñocast	#30 Arcane

Fuente: Elaboración propia

Técnicas y métodos de recolección de datos

La herramienta para la clasificación y el análisis de la información se construyó a manera de tabla en Excel. Se trató de una rejilla en donde se clasificaron los anglicismos tal cual eran escuchados en los pódcast, se clasificaban de acuerdo con la propuesta taxonómica para transferencias léxicas de Bermúdez (1997) y se registraba su posible equivalente en español.

Adicionalmente, se registró también el número del episodio. Sin embargo, en muchas de las ocasiones, era necesario incluir una explicación al fenómeno ya que el equivalente posible en español no era claro y era importante introducir elementos del contexto en el cual habían sido usados por los emisores del programa. A continuación, se presenta una muestra de la rejilla para el estudio:

Tabla 4. Herramienta de análisis y recolección de datos

Episodio	Anglicismo	Categoría	Equivalente en español Explicación del fenómeno
1			
1			
1			
1			
1			

Fuente: Elaboración propia

Capítulo 4 – Análisis de resultados

El análisis presentado a continuación se conforma de dos partes. En primer lugar, se presenta la información de uso de anglicismos por pódcast y país. En segundo lugar, se presentará la información producto del cruce de datos entre todos los países analizados. Es importante que en ambos casos se tendrá en cuenta datos de palabras repetidas y datos de palabras sin duplicados. Así, se pretende generar un panorama más amplio sobre cuántos anglicismos se utilizaron y cuántas veces se usaron palabras en inglés durante todas las emisiones.

Análisis por pódcast y país

Todos los participantes de los pódcast de la investigación usaron anglicismos en todos los episodios escuchados. Asimismo, el país que más registró anglicismos fue México, seguido de Colombia, Argentina y por último Chile. Si bien la proporción de información para cada país fue diferente, existe una tendencia clara sobre qué tipo de anglicismo es más común (préstamo, calco o híbrido). La Tabla 5 muestra los resultados generales del estudio:

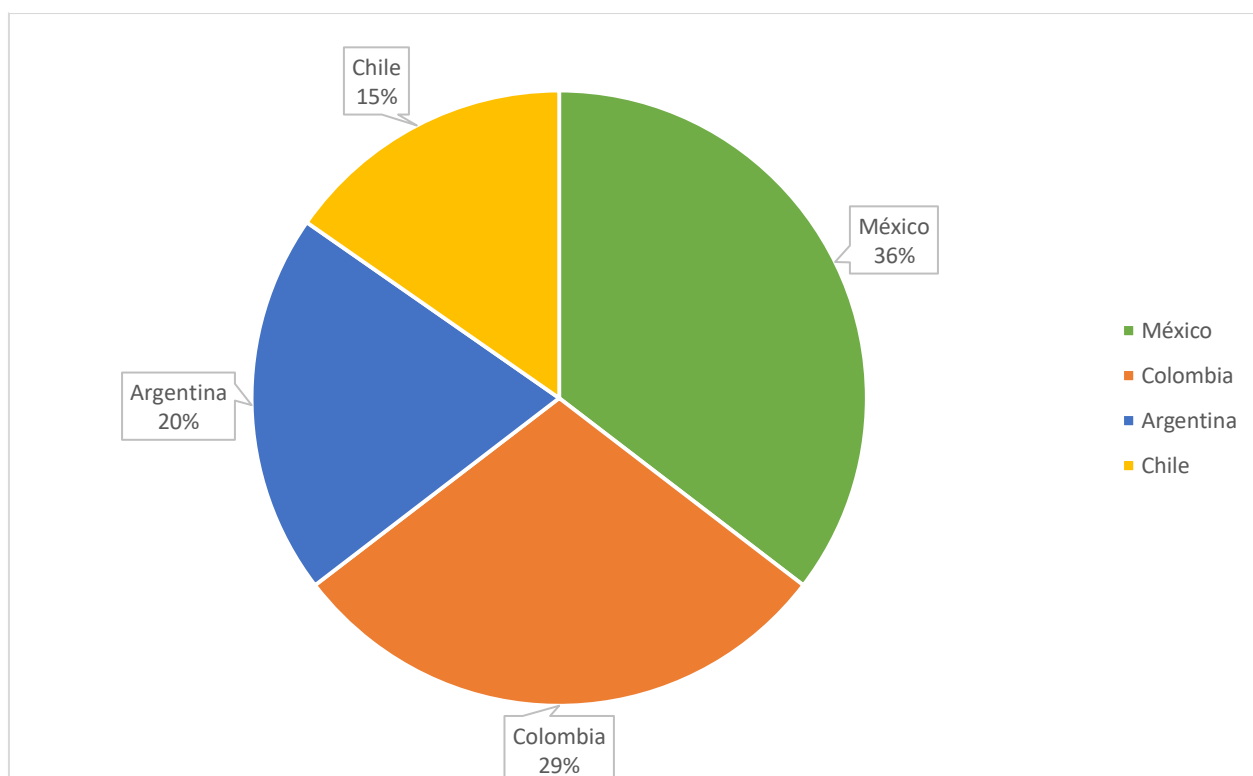
Tabla 5. Resultado general del análisis

PAÍS	PÓDCAST	TOTAL DE VECES EN QUE SE USÓ UN ANGLICISMO	TOTAL DE ANGLICISMOS SIN REPETICIONES
México	Nerdcore	319	272
Colombia	Estúpido nerd	263	224
Argentina	Hypeados	181	147
Chile	Ñoñocast	138	115
Total		901	758

Fuente: Elaboración propia

De esta forma, del porcentaje total de veces en que un emisor utilizó un anglicismo, el pódcast de México se llevó un 35,41 %, después el de Colombia con un 29,19 %, luego Argentina con un 20,09 % y, finalmente, el pódcast de Chile con un 15,32 %. La Figura 2 ilustra este comportamiento:

Figura 2. Uso total de anglicismos por país



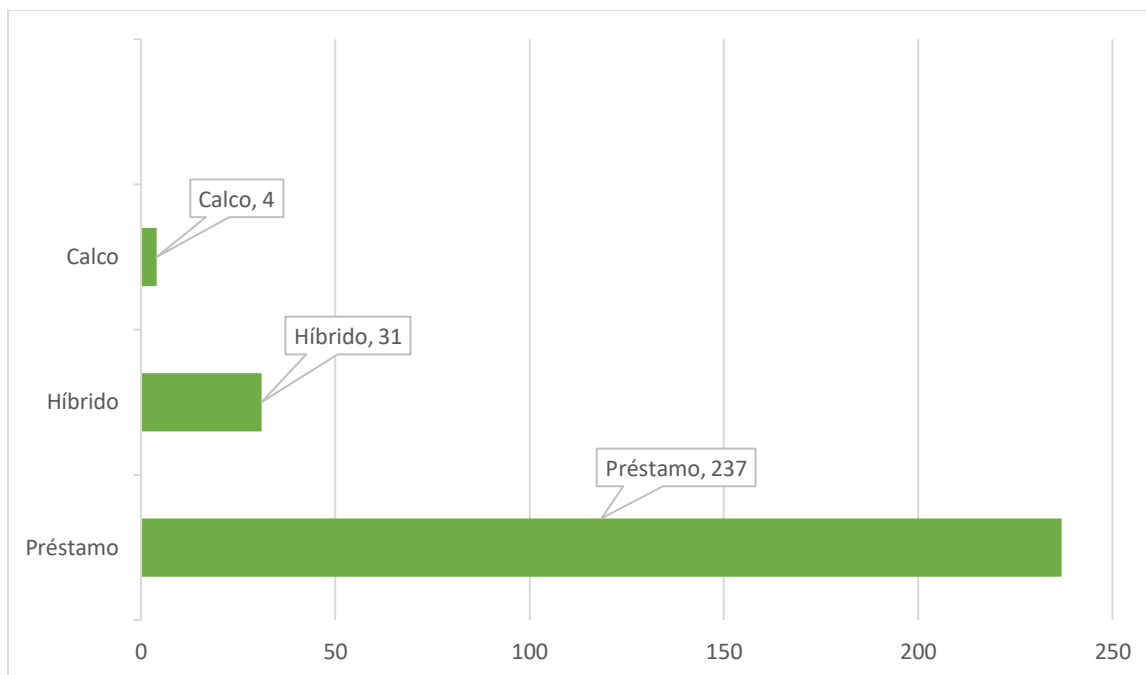
Fuente: Elaboración propia

México – Nerdcore

El pódcast de México sumó un total de 319 veces en la que se usó una palabra en inglés. Después de eliminar las palabras repetidas, hay 272 anglicismos diferentes que se utilizaron a lo largo de los episodios 9, 10 y 11. De este valor sin repeticiones, 237 fueron préstamos, 31 fueron

híbridos y solamente 4 de ellos fueron clasificados como calcos. La figura 3 ilustra esta información:

Figura 3. Anglicismos por categoría - México



Fuente: Elaboración propia

El tipo de anglicismo que más se utilizó fue el préstamo, seguido por el híbrido y finalmente el calco. Más adelante se observará que esta tendencia se mantiene en todos los podcasts. Sobre los préstamos, algunas de las palabras y expresiones que se repitieron y que fueron más comunes en el estudio fueron *apps, cash, deal, features, frame rate, hardware* o *software*. Algunas de ellas han sido adaptadas totalmente al español, otras siguen siendo su forma base del inglés.

Sobre los híbridos, encontramos algunas creaciones que tienen que ver con acciones llevadas a cabo en espacios tecnológicos o de videojuegos: *castear, banear, overhypeado, spoilear,*

trackear, fanboy o glitchear. Hay que señalar que las formas utilizadas en el pódcast correspondían a lo que serían participios, gerundios o formas del indicativo de estos verbos.

Finalmente, los calcos que se identificaron fueron los siguientes: “déjame ser”, calco de la expresión inglesa *let me be*, comúnmente usada para pedir que nos dejen tranquilos; “el elefante en el cuarto”, calco de *the elephant in the room*, cuyo uso responde a un asunto urgente y obvio del cual todas las personas presentes están enteradas; “hace sentido” calco de la expresión *make sense*, en donde hay que mencionar que la expresión común en español es “tiene sentido”; e “hice la decisión”, calco de *make a decision*, en donde, como se observa, la expresión común en español es “tomar una decisión”. México fue el país que más calcos registró y, a través de su análisis, se pudo dar con expresiones muy particulares en donde se evidencia claramente la alta influencia que tiene el inglés sobre esta variedad del español. Sumado a esto, todas estas palabras están en línea con la temática principal de este pódcast: la tecnología.

Adicionalmente, en cada uno de los pódcast hubo palabras que se utilizaron más de una vez, lo cual da una idea de cuáles son las expresiones más comunes del medio. Así, se presentan las palabras que se usaron más de una vez a lo largo de los episodios 9, 10 y 11:

Tabla 6. Anglicismos con más frecuencia de uso - México

Anglicismo	Equivalente en español	Veces que se usó
Apps	Aplicaciones	2
Cash	Dinero en efectivo	2
Chat	Conversación en línea	2
Chip	Chip	3
Copyright	Derechos de autor	2
Deal	Trato	2
Developers	Desarrolladores	2

Features	Características	3
Flip	Giro	2
Frame rate	Fotogramas por segundo	2
Frames	Fotogramas	2
Gadgets	Artifugios	3
Geek	Nerdo	3
Hardware	Hardware	3
Hater	Persona que odia	3
Heavy user	Usuario frecuente	2
Hype	Bombo mediático	3
Insights	Perspectivas	3
Like	Me gusta	2
Multiplayer	Multijugador	2
Outro	Secuencia de cierre	2
PC	Computador personal	2
Ping	Ping (conexión entre PC y servidor)	2
Remake	Nueva versión	2
Safe	Seguro	2
Scrolleando	Deslizano	2
Shooter	Videojuego de disparos	2
Software	Software	3
Specs	Especificaciones	2
Stream	Transmisión en vivo	3
Súperchats	Conversación entre espectadores y un <i>streamer</i>	2
Target	Objetivo	2
Top of the line	Mejor en la línea	2
Views	Vistos	2
Whatever	Lo que sea	3
Whitexican	Mexicano blanco	2
Premier access	Acceso principal	2

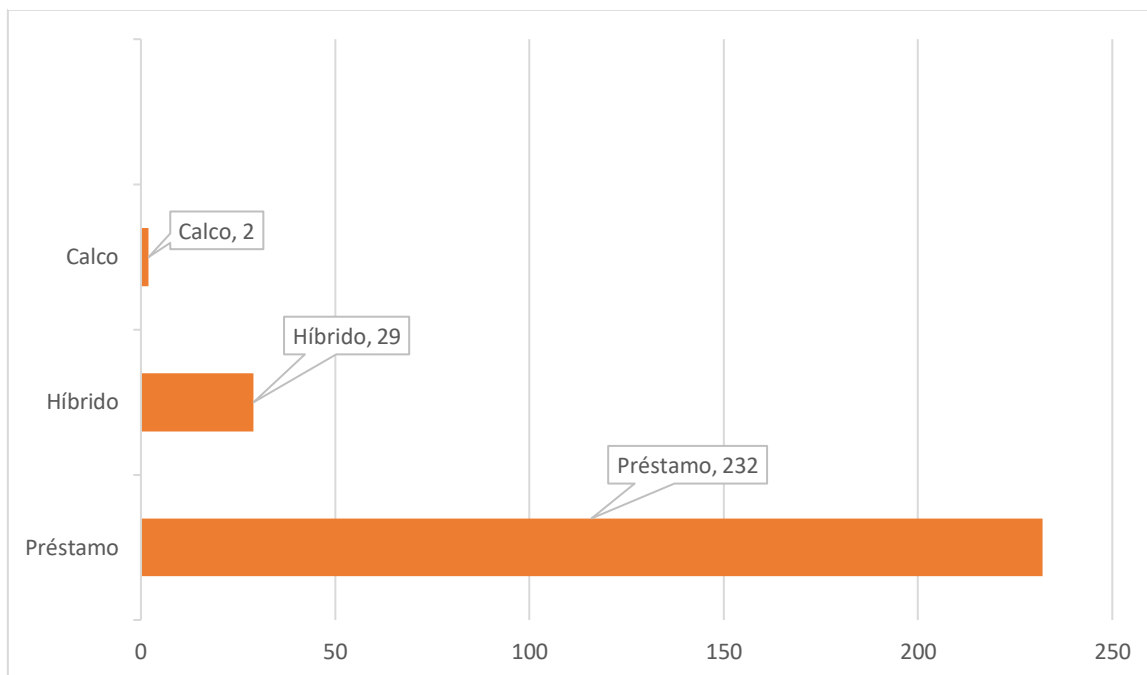
Fuente: Elaboración propia

Colombia – Estúpido nerd

El pódcast de Colombia registró un total de 263 veces en que sus emisores utilizaron palabras en inglés. Luego de eliminar las palabras repetidas, se recogió un total de 224 anglicismos usados a lo largo de los episodios 1 al 8. De este total sin palabras repetidas, hubo 232 préstamos,

29 híbridos y solo 2 calcos. La figura 4 ilustra el comportamiento de los anglicismos en el podcast de Colombia:

Figura 4. Anglicismos por categoría - Colombia



Fuente: Elaboración propia

Como se puede observar, la tendencia es en donde la mayoría de los anglicismos usados son préstamos, seguida de los valores de híbridos y finalmente los calcos. Para los préstamos, hubo varias palabras y construcciones que se utilizaron más de una vez y que fueron constantes durante los episodios 1 al 8: *cel shading*, *concept art*, *flashbacks*, *geek*, *man*, *slash*, *spoiler* o *white saviour*.

En el caso de los híbridos, la palabra que más veces se usó fue *furro*, usado para referirse a alguien quien gusta de personajes ficticios de animales antropomórficos. Otros ejemplos son *bootlegear*, *esnifar*, *hackeo*, *mansplinear*, *shippear* o *spoilear*.

Sobre los calcos, las únicas dos expresiones que coincidían con la propuesta taxonómica en cuestión fueron “estar adicto”, la cual puede haberse desarrollado a partir de *be addicted to*, ya que en español lo común es decir “ser adicto a algo”; y “manténgase vivos”, la cual pudo haber tenido influencia de expresiones como *keep yourself alive*, en donde es común encontrar varias construcciones que usan *keep* de esta forma. Igualmente, las palabras identificadas en el pódcast de Colombia se relacionan principalmente con sus temáticas de series, películas o videojuegos.

A continuación, se muestran las palabras en inglés que se utilizaron más de una vez a lo largo de los episodios 1 a 8:

Tabla 7. Anglicismos con más frecuencia de uso - Colombia

Anglicismo	Equivalente en español	Veces que se usó
Bully	Acosador escolar	2
Cameo	Aparición breve	4
Cel shading	Sombreado	2
Check	Revisado	2
Concept art	Arte conceptual	2
Cool	Genial	2
Flashbacks	Recuerdos	2
Fuck	“Mierda”	2
Furro	Furro	3
Geek	Nerdo	2
Indie	Independiente	2
Live action	Imagen realista	2
Man	Hombre	4
Men	Hombre	3
Online	En línea	2
Placeholder	Marcador de posición	2
Power-up	Mejora	2
Slash	Barra	8
Spin-off	Producto derivado	2
Spoiler	Spoiler	5

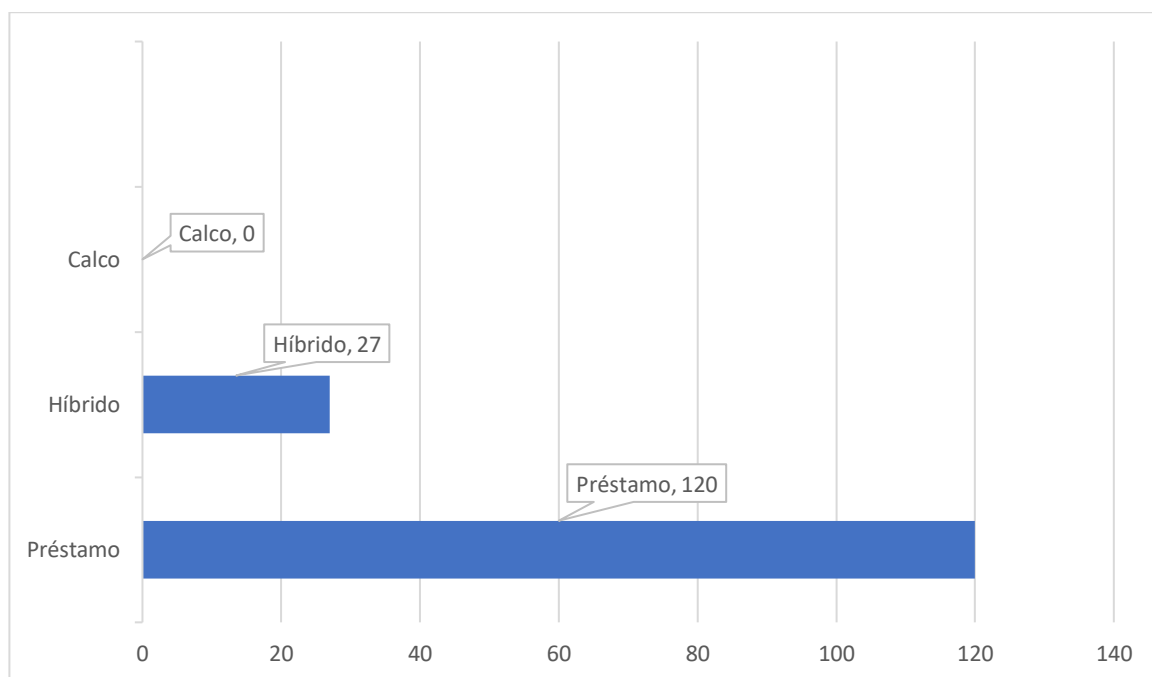
Streamers	Transmisores de contenido en vivo	2
Streaming	Transmisión en vivo	3
Wait	Esperar	2
What	Qué	3
White saviour	Salvador blanco	2

Fuente: Elaboración propia

Argentina – Hypeados

Este programa registró un total de 181 veces en que sus participantes utilizaron palabras en inglés. Luego de eliminar las repeticiones, hay un total de 147 anglicismos diferentes que fueron emitidos a lo largo de los episodios 12 a 18. Hubo 120 préstamos y 27 híbridos. En este podcast no se registraron palabras o expresiones que pudieran ser calificadas como calcos, por lo que la tendencia se hace más fuerte. La figura 5 ilustra estos datos:

Figura 5. Anglicismos por categoría - Argentina



Fuente: Elaboración propia

Entre los préstamos más utilizados, encontramos palabras como *background*, *CGI*, *comic relief*, *coming of age*, *easter eggs*, *flashbacks*, *hype* o *mainstream*, todas ellas relacionadas con la temática principal la cual gira en torno a series y películas exclusivamente. Por el lado de los híbridos, se encuentran creaciones como hateado, tesear, flashear, heavys, spoilear o shippear. Este es el primer pódcast del trabajo que no registra expresiones que puedan clasificarse como calcos.

A continuación, se muestran las palabras en inglés que se utilizaron más de una vez a lo largo de los episodios 12 a 18:

Tabla 8. Anglicismos con más frecuencia de uso - Argentina

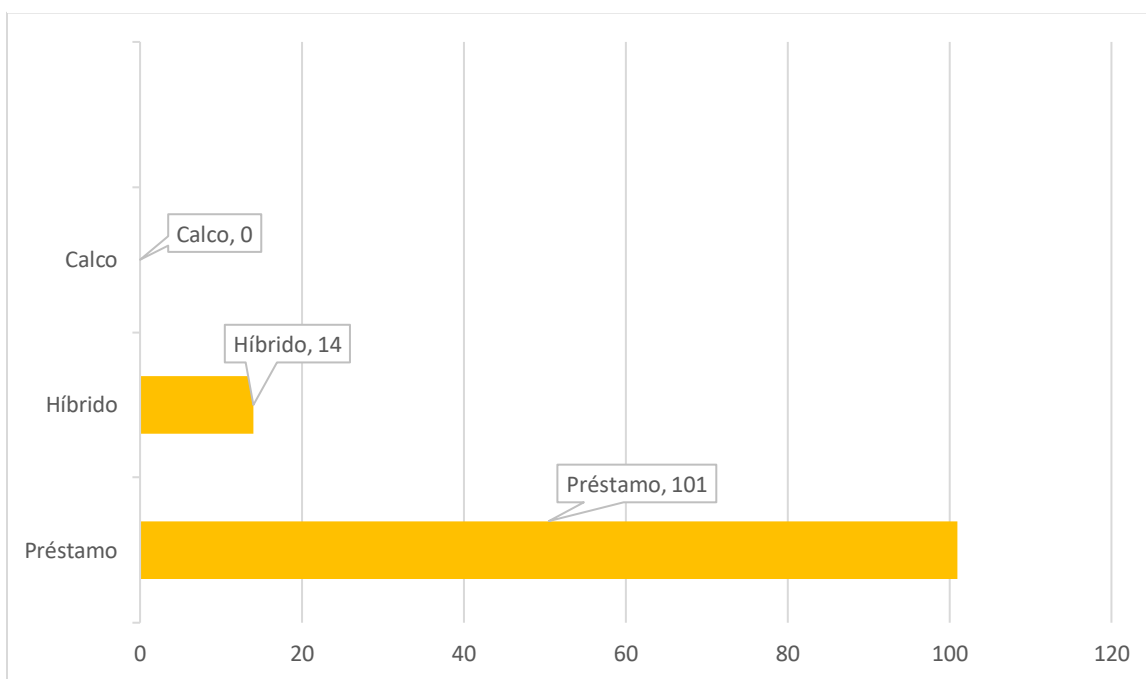
Anglicismo	Equivalente en español	Veces que se usó
Background	Contexto	3
Cameo	Aparición breve	3
CGI	Efectos por computador	3
Comic relief	Alivio cómico	2
Coming of age	Madurez	2
Data	Datos	2
Easter eggs	Huevos de pascua	2
Flashbacks	Recuerdos	3
Hateado	Con odio	2
Hype	Bombo mediático	3
Joystick	Palanca de mando	2
Live action	Imagen realista	2
Mainstream	Popular	2
Marketing	Mercadeo	2
Naive	Inocente o ingenuo	2
Plot twist	Giro argumental	2
Plus	Ventaja	2
Remake	Nueva versión	4
Spin-off	Producto derivado	2
Spoilers	Spoilers	7
Template	Modelo	2
Teseando	Mostrando	2

Fuente: Elaboración propia

Chile – Ñoñocast

Finalmente, Chile fue el país que menos anglicismos registró con un total de 138 veces en que los participantes de su pódcast usaron palabras en inglés. Después de eliminar las palabras y expresiones repetidas, hay un total de 115 anglicismos diferentes usados durante los episodios 19 a 25. A partir de estas cifras, hubo 101 préstamos y 14 híbridos. De nuevo, este país no registró calcos. La figura 6 ilustra la información de Chile:

Figura 6. Anglicismos por categoría - Chile



Fuente: Elaboración propia

Es importante precisar que el pódcast de Chile también fue el programa en que menos se usaron anglicismos en uno de sus episodios. Las tendencias eran altas en los otros países, pero en el episodio 25 solo se utilizaron únicamente 9 palabras en inglés, el registro más bajo por episodio de todo el análisis.

Los préstamos fueron comunes en palabras como *CEO*, *comic*, *gore*, *like*, *dislike*, *live action*, *remake* o *screamer*, mientras que algunos de los híbridos fueron bannear, carrear, caster, furro, furruto o spoilear. Adicionalmente, la tabla 9 ilustra la información de los anglicismos usados más de una vez a lo largo de los episodios 19 a 25:

Tabla 9. Anglicismos con más frecuencia de uso - Chile

Anglicismo	Equivalente en español	Veces que se usó
Anime	Animé	2
CEO	Director general	2
Comic	Cómic	2
Furruto	Furruto	4
Furro	Furro	5
Gore	Violento	2
Like	Me gusta	2
Marketing	Mercadeo	2
Remake	Nueva versión	2
Screamer	Grito	2
Spoilear	Arruinar una experiencia	3
Spoiler	Spoiler	4
Streaming	Pago por ver	3
Yes	Sí	2

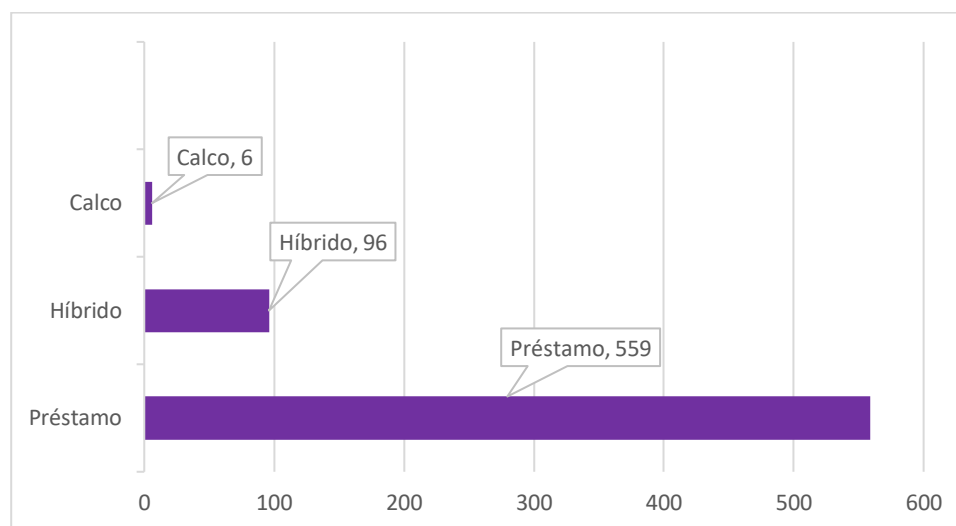
Fuente: Elaboración propia

Análisis por cruce de datos

Teniendo en cuenta las casi 31 horas de contenido escuchado en cuatro podcasts de México, Colombia, Argentina y Chile, los participantes de estas emisiones utilizaron anglicismos en su discurso un total de 901 veces. Hay que tener en cuenta que muchas de ellas se repitieron entre los mismos episodios y entre los podcasts, por lo que fue necesario combinar y filtrar la información. Al final, se estableció un volumen de 661 anglicismos diferentes. Así, hubo 559 préstamos, 96 híbridos y solamente 6 calcos, tal como lo presenta la figura 7. De igual manera, un

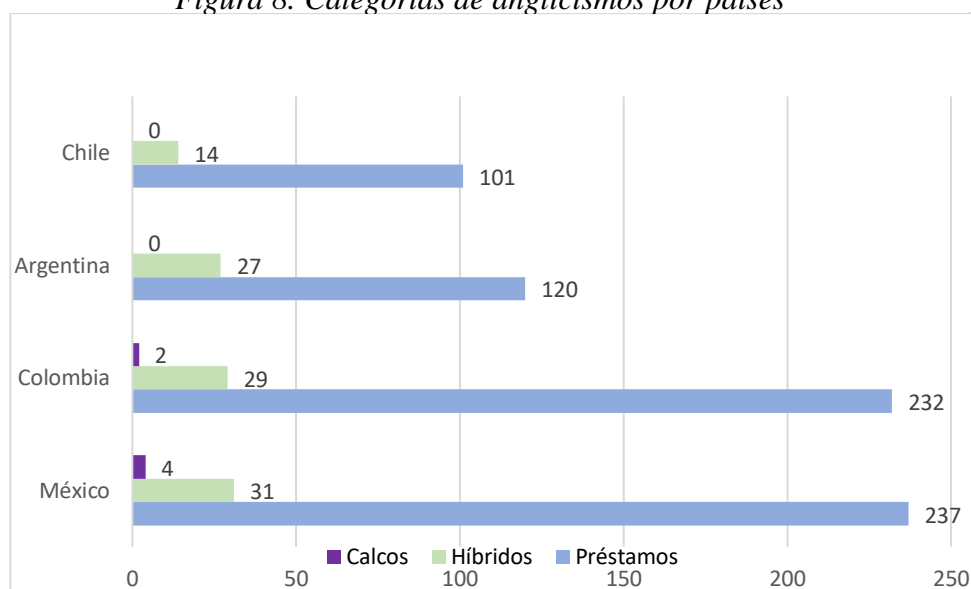
análisis sobre el comportamiento de uso de anglicismos por categoría confirma la tendencia: la categoría más común es el préstamo, seguida por el híbrido y, casi sin registros, el calco. La figura 8 ilustra las categorías por países:

Figura 7. Cruce de información por países



Fuente: Elaboración propia

Figura 8. Categorías de anglicismos por países



Fuente: elaboración propia

El cruce de datos a partir de los anglicismos más utilizados también nos permite tener una idea de cuáles fueron las palabras más usadas en esta muestra de episodios de pódcast sobre cultura *geek*, estas son aquellas que se utilizan más de una vez. Por ello, la tabla 10 ilustra de forma combinada los anglicismos más usados en la muestra:

Tabla 10. Anglicismos más usados en la muestra

Anglicismo	Equivalente en español	Total de veces que se usó
Anime	Animé	2
Apps	Aplicaciones	2
Background	Contexto	3
Bully	Acosador escolar	2
Cameo	Aparición breve	7
Cash	Dinero en efectivo	2
Cel shading	Sombreado	2
CEO	Director general	2
CGI	Efectos por computador	3
Chat	Conversación en línea	2
Check	Revisado	2
Chip	Chip	3
Comic	Cómic	2
Comic relief	Alivio cómico	2
Coming of age	Madurez	2
Concept art	Arte conceptual	2
Cool	Genial	2
Copyright	Derechos de autor	2
Data	Datos	2
Deal	Trato	2
Developers	Desarrolladores	2
Easter eggs	Huevos de pascua	2
Features	Características	3
Flashbacks	Recuerdos	5
Flip	Giro	2
Frame rate	Fotogramas por segundo	2
Frames	Fotogramas	2
Fuck	“Mierda”	2

Furrito	Furrito	4
Furro	Furro	8
Gadgets	Artilugios	3
Geek	Nerdo	5
Gore	Violento	2
Hardware	Hardwater	3
Hateado	Con odio	2
Hater	Persona que odia	3
Heavy user	Usuario frecuente	2
Hype	Bombo mediático	6
Indie	Independiente	2
Insights	Perspectivas	3
Joystick	Palanca de mando	2
Like	Me gusta	4
Live action	Imagen realista	4
Mainstream	Popular	2
Man	Hombre	4
Marketing	Mercadeo	4
Men	Hombre	3
Multiplayer	Multijugador	2
Naive	Inocente o ingenuo	2
Online	En línea	2
Outro	Secuencia de cierre	2
PC	Computador personal	2
Ping	Ping (conexión entre PC y servidor)	2
Placeholder	Marcador de posición	2
Plot twist	Giro argumental	2
Plus	Ventaja	2
Power-up	Mejora	2
Premier access	Acceso principal	2
Remake	Nueva versión	8
Safe	Seguro	2
Screamer	Grito	2
Scrolleando	Deslizando	2
Shooter	Videojuego de disparos	2
Slash	Barra	8
Software	Software	3
Specs	Especificaciones	2
Spin-off	Producto derivado	4
Spoilear	Spoilear	3
Spoiler	Spoiler	16

Stream	Transmisión en vivo	3
Streamers	Persona que transmite en vivo	2
Streaming	Pago por ver	6
Súperchats	Conversación entre espectadores y un <i>streamer</i>	2
Target	Objetivo	2
Template	Modelo	2
Teseando	Mostrando	2
Top of the line	Primero en la línea	2
Views	Vistos	2
Wait	Esperar	2
What	Qué	3
Whatever	Lo que sea	3
White saviour	Salvador blanco	2
Whitexican	Mexicano blanco	2
Yes	Sí	2

Fuente: Elaboración propia

Se observa que la palabra más usada en la muestra de los 25 episodios fue *spoiler*, con un total de 16 veces. Después, *remake*, *furro* y *slash* con un total de 8 usos cada una. Luego, está la palabra *cameo* con 7 usos y, finalmente, *streaming* y *hype* con 6 usos cada una.

Capítulo 5 – Conclusiones

Con base en la información analizada, se concluye que el uso de anglicismos es un fenómeno inevitable en la cultura *geek*. Todos los participantes de todos los pódcast del estudio los utilizaron en algún momento y de alguna forma, ya sea en su forma base proveniente del inglés, con alguna adaptación a través de morfología española o, en menor medida, a través de algún tipo de calco que pretendía expresar ideas de esa lengua con estructuras de su propia lengua materna. Más aún, el desarrollo de nuevas tecnologías, plataformas, redes sociales y métodos de interacción en Internet hará que sean cada vez más las personas que se integren al uso de anglicismos y a la creación de nuevo vocabulario.

Una posible hipótesis que deberá ser verificada en futuras investigaciones se basa en el porqué los usuarios utilizan anglicismos tan frecuentemente. Quizás, el origen de los productos tiene algo que ver. A lo largo de este trabajo de investigación, se analizó una muestra de pódcast cuyas temáticas casi siempre giraban alrededor de series, películas, piezas tecnológicas o videojuegos que tenían origen en países angloparlantes. Siendo así, es muy posible que esta cercanía entre producto y lengua inglesa sea uno de los factores que influyen en la elección de palabras, entre muchos otros posibles.

Así mismo, es necesario recalcar que la cultura *geek* es el campo ideal en donde se puede estudiar el fenómeno del contacto y transferencia lingüística, debido a que las personas que la conforman pueden dedicarse fácilmente a aficiones que no son propias de su entorno, lo cual crea un laboratorio excelente para más investigaciones de este tipo. Del mismo modo, se debe tener en cuenta la tecnología como un complemento a través del cual estas investigaciones resultan más

verosímiles. Sin ir más lejos, la herramienta del pódcast permite fácilmente a un investigador reunir un corpus de usos reales y espontáneos de cualquier variedad del español, por lo que se debe aprovechar este tipo de recursos.

Por otra parte, es imperante apuntar que el uso de anglicismos no es un fenómeno propio de la cultura *geek* de nuestro territorio, sino que el fenómeno se ha asentado en otros países de habla hispana de formas muy similares, por lo que es lógico creer que lo ha hecho en todavía más países que no fueron abarcados en el trabajo. Así, es necesario desarrollar investigaciones similares en países distintos y variedades más específicas para determinar el comportamiento del fenómeno en otras áreas.

Desde esta perspectiva de inevitabilidad del uso de anglicismos, es menester del lingüista con enfoque panhispánico entender, tal como lo planteó Andrés Bello, que la lengua se debe estudiar de una manera humilde y observadora, incluso cuando esta cambia y se bifurca a través del contacto con otra. La evolución de las lenguas, su cambio y transformación ha sido inevitable a lo largo de los años y, ahora, con el desarrollo de la cultura digital, lo será aún más debido a que las fronteras físicas ya no son un obstáculo, por lo que es inevitable que las lenguas se relacionen y tomen elementos de otras con el fin de crear los suyos propios.

En consecuencia, es necesario que las academias se alejen de su visión prescriptiva en donde creen poder darle forma a algo que ya la tiene; esa manera de ver el mundo en donde pueden decir qué es y no es, cuando este derecho es y será siempre de los hablantes de cada lengua. A pesar de que estos cambios sean imperceptibles al oído humano y tomen siglos en asentarse, la norma la dictan los hablantes. Es aquí en donde la incipiente Lingüística Panhispánica plantea preceptos a través de los cuales podemos acercarnos a una academia verdaderamente panhispánica.

El uso de anglicismos, así como de muchos otros fenómenos que ocurren en este momento con otras lenguas, debe ser estudiado y entendido por los que conforman las academias, no como una corrupción de nuestra lengua, sino como la oportunidad de enriquecer nuestro vocabulario y la manera en la que vemos la vida, porque las lenguas son precisamente eso, formas de ver el mundo. Si bien existen diversos estudios que hacen esto, considero que estas investigaciones deben girar hacia una dirección que priorice el entendimiento de cuáles son los fenómenos que estamos presenciando y de qué manera se involucran en nuestra cotidianidad sin prejuicio alguno.

Capítulo 6 – Recomendaciones

Este estudio presentó apenas una parte del funcionamiento general de los anglicismos en la cultura *geek* de cuatro países hispanohablantes. Sin embargo, hubo ciertas tendencias que merecen la pena ser revisadas y que tienen que ver con temáticas mucho más específicas. Si bien se decidió delimitar el campo de acción a este tipo de cultura, hay que reconocer que esta puede abarcar una inmensidad de temáticas que podrían llegar a tener límites más claros.

A partir del procesamiento de información, se reconocieron algunas palabras en común alrededor de temáticas mucho más específicas: cine, series, videojuegos y tecnología. Cualquiera de estos cuatro campos podría ser perfectamente el centro de un estudio individual que se concentre en entender cuáles son las palabras que se utilizan en cada área de forma mucho más particular.

También, cabe mencionar que este trabajo no tuvo en cuenta otros elementos que pueden ser clave para continuar con la línea de trabajo. Aspectos como las categorías gramaticales y la morfología verbal merecen ser tenidas en cuenta. La manera en la que los anglicismos híbridos cambiaban de categoría a través de morfología española da pie para análisis más detenidos. Más aún, la forma en que los hablantes utilizaban nuevos verbos como si estos pertenecieran a su lengua materna también es un campo fecundo para futuras investigaciones.

Finalmente, es muy importante seguir desarrollando estudios de este tipo ya que a través de ellos se puede llegar a un entendimiento completo de cuáles son los anglicismos más usados en lengua española, quiénes los usan, en qué contexto y por qué razón. Entonces, sería posible comprender que en algunos casos los anglicismos son necesarios, especialmente cuando su equivalente en español no expresa con exactitud la idea original en inglés. Por ejemplo, en el caso

de una de las palabras más usadas en la muestra: furro o furruto. Específicamente se refiere a una persona que gusta de personajes ficticios con rasgos antropomórficos y viene del inglés *fur* (pelaje) y morfología española. No es tan sencillo encontrar un equivalente de una sola palabra en español, por lo que el uso de esta expresión estaría justificado en ciertos casos en los que el contexto así lo requiera. No obstante, su uso no implica de ninguna forma un deterioro del español, cuestión que podría entenderse mucho mejor a partir del desarrollo continuo de estas investigaciones.

Referencias

- Algarra, L. (2018). Análisis léxico del uso de anglicismos en las publicaciones oficiales de las escuelas de negocios de habla hispana. Universidad de la Sabana.
- Bermúdez, J. (1997). El estudio del préstamo interlingüístico. Otra propuesta taxonómica. Universidad de Málaga. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=900629>
- Bosque, I. (2011). El concepto de «normal lingüística» y la tarea de las academias. Tribuna Abierta. Actualidad Jurídica Uría Menéndez. <https://cutt.ly/tOoIGjW>
- Cambridge University Press. Nerd. *En el Cambridge Dictionary*. Recuperado el 24 de julio de 2022. <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/nerd>
- Chacón, C., Pérez, C. (2011). El podcast como innovación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36818685005.pdf>
- Delgado, A. (2005). Los anglicismos en la prensa escrita costarricense. Revista Káñina, vol. XXIX, 2005, pp. 89-99. <https://www.redalyc.org/pdf/442/44248777008.pdf>
- Escobar, A. Bienvenidos a Cyberia. Notas para una antropología de la cibercultura. Revista de

- estudios sociales. Universidad de los Andes. <https://cutt.ly/UK54oIh>
- Gómez, J. (2001). Anglicismos léxicos en el español coloquial. Universidad de Cádiz.
<https://cutt.ly/kK6ybqP>
- González, C., Fanjul, C., Salvador, E. (2021). La influencia de la anglomanía en la jerga de los/las profesionales de la comunicación en España. *Historia y Comunicación social*.
<https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/69204>
- Lasén, A., Puente, H. (2016). La cultura digital. Universitat Oberta de Catalunya.
<https://cutt.ly/SK57Eme>
- Leiva, J. (2007). Podcast. Grupo Think Epi.
https://www.researchgate.net/publication/28207241_Podcast
- López, P. (2018). El uso de anglicismos en el contexto del vocabulario académico de Marketing. *Onomázein*, (39), 114–139. <https://doi.org/10.7764/onomazein.39.06>
- McArthur, J. (2008). *Digital subculture: A geek meaning of Style*. *Journal of Communication Inquiry* 2009; 33; 58. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0196859908325676>
- Méndez, E. (2009). Pluricentrismo y panhispanismo. A propósito del Diccionario panhispánico de

dudas. En De Maeseneer, R., Jongbloet, I., Vangehuchten, L., Van Hecke, A. y Vervaeke, J (Eds.), *El Hispanismo omnipresente* (págs.. 223 – 238). University Press Antwerp. <https://bit.ly/3BCbkKj>

Moreno, F. (2018). Diccionario de anglicismos del español estadounidense. Observatorio del Instituto Cervantes en Harvard. <https://cutt.ly/HK6ua9C>

Moreno, F. (2007). Anglicismos en el léxico disponible de los adolescentes hispanos de Chicago. *Spanish in Contact. Policy, Social and Linguistic Inquiries*. <https://benjamins.com/catalog/impact.22.05mor>

Parlatore, B., Delménico, M., Beneitez, M., Clavellino, M., Di Marzio, M., Gratti, A. (2020). El podcast y el desafío de repensar lo radiofónico. *Revista Questión*. Universidad Nacional de la Plata. <https://cutt.ly/uK6i1S8>

Real Academia Española. Bizarro. *En el Diccionario panhispánico de dudas*. Recuperado el 16 de enero de 2022 de <https://www.rae.es/dpd/bizarra>

Real Academia Española. Asociación de Academias de la Lengua Española. Nerdo. *En el Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 24 de julio de 2022. <https://dle.rae.es/nerdo>

Real Academia Española. Asociación de Academias de la Lengua Española. Nerdo. *En el*

Diccionario de americanismos. Recuperado el 24 de julio de 2022.

<https://www.asale.org/damer/nerdo>

Real Academia Española. Asociación de Academias de la Lengua Española. Bizarro. *En el*

Diccionario de la lengua española. Recuperado el 16 de enero de 2022 de

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

Rodríguez, F. (1996). *Functions of anglicisms in contemporary Spanish*. *Cahiers de lexicologie*.

Institut National de la langue Française. <https://bit.ly/3OibhYy>

Rodríguez, F. (2012). Anglicismos en el mundo del deporte: variación lingüística y

sociolingüística. VII Seminario Internacional sobre Lengua y Periodismo.

https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/36000/1/2012_Felix-Rodriguez_BRAE.pdf

Rodríguez, F. (2019). El género de los anglicismos en español actual. Panorama y revisión crítica.

Universidad de Alicante. <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/93912>

Rodríguez, M. (2000) El anglicismo en español: revisión crítica del estado de la cuestión. *Revista*

Philologia Hispalensis. http://institucional.us.es/revistas/philologia/14_1/art_8.pdf

Rosenblat, A. (2018). El castellano de España y el castellano de América. *Unidad y diferenciación*.

Colección Clásicos ASALE, 3. <https://cutt.ly/6K5FAzo>

- Sánchez, M., Solano, I. (2010). Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128010.pdf>
- Sanou, R. (2018). Anglicismos y redes sociales. Cuadernos de la ALFAL. http://www.mundoalfal.org/sites/default/files/revista/10_cuaderno_012.pdf
- Serrano, M., Román, P., Cabero, J. (2005). RSS, informarse sin navegar. Sus aplicaciones al terreno de la información. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36802509.pdf>
- Tenorio, I. (2008). Podcast: manual del podcaster. Editorial Marcombo. <https://bit.ly/3zmIK01>
- Uribe, D., Pérez, J. G., & Fernández, D. M. (2008). Las actitudes del alumnado hacia el aprendizaje del inglés como idioma extranjero: estudio de una muestra en el sur de España. *Porta Linguarum: revista internacional de didáctica de las lenguas extranjeras*, (10), 85-100. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2661436.pdf>
- Vázquez, M. (2015). El tratamiento de un corpus de anglicismos de la prensa mexicana del siglo XX en los diccionarios de la RAE. Anuario de Letras. Lingüística y Filología, volumen III. <https://bit.ly/3o9VFvJ>
- Vega, N. (2017). Anglicismos en prensa de moda internacional y su uso a través de las TIC por

parte de estudiantes universitarios. Universidad de las Palmas de Gran Canaria.
<https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/54045>

Weinreich, U. (1953). Languages in contact. Findings and problems. Mouton Publishers. The Hague. Paris. New York. <https://bit.ly/3Pm8C1C>

Woo, B. (2018). Getting a life: The Social Worlds of Geek Culture. McGill-Queen's University Press. <https://bit.ly/3BeFOnw>

Yuni, J., Urbano, C. (2014). Técnicas para investigar (Volumen 1). Editorial Brujas.
<https://bit.ly/3IqiyCO>

Yuni, J., Urbano, C. (2014). Técnicas para investigar (Volumen 2). Editorial Brujas.
<https://bit.ly/3CVoMtl>

Zambrano, W., Pérez, J., Pinilla, F. (2021). Pódcast a su medida: manual para principiantes. Universidad Sergio Arboleda. Escuela de Ciencias de la Comunicación.
<https://bit.ly/3uVr6xr>

Anexo1 - Lista completa de anglicismos registrados

Anglicismo	Categoría	Equivalente en español Explicación del fenómeno
Cameo	Préstamo	Aparición breve de un actor o personaje famoso en una película o serie
Live action	Préstamo	Imagen realista
Bromance	Préstamo	Amistad fuerte entre dos hombres
Furro	Híbrido	Persona atraída por animales de ficción antropomórficos. Furry combinado con morf. española (-o)
Spoiler	Préstamo	Información que revela lo que pasa en una historia
No shit, Sherlock	Préstamo	Expresión de incredulidad y sarcasmo equivalente a "¡No me digas!"
Fancon	Préstamo	Convención de admiradores
Estar adicto	Calco	Intento de asimilación de be addicted to. En español, ser adicto a algo.
Bootlegs	Híbrido	Un producto pirata. Pluralización del adjetivo bootleg
Clay motion	Préstamo	Plastimación. Uso de plastilina o arcilla en productos audiovisuales
Men	Préstamo	Hombres. Se usó para referirse a una persona siendo plural en inglés
Move forward	Préstamo	Seguir adelante
Bootlegado	Híbrido	Pirateado. Bootleg combinado con morfología española (-eado)
Cartoons	Préstamo	Caricaturas
Uncanny valley	Préstamo	Valle inquietante. Sensación de incomodidad al ver rasgos humanos realistas, especialmente en robots
Man	Préstamo	Hombre. Aquí usado para referirse a un amigo
Light	Préstamo	Ligero, fácil de entender
Cel shading	Préstamo	Sombreado plano. Técnica de renderización de gráficos por computadora
What	Préstamo	Qué
Revival	Préstamo	Renovar el interés por algo
CGI	Préstamo	Imagen generada por computador
Furry	Préstamo	Peludo, cubierto con piel
Slash	Préstamo	Barra /
Boybands	Préstamo	Banda conformada por hombres especialmente de pop o música muy conocida
Troll	Préstamo	Usuario de internet cuyas intenciones de interacción son malintencionadas

Woke	Préstamo	Cultura woke. "Despierto" o consciente de problemáticas sociales
Geek	Préstamo	Nerdo
Cringe	Préstamo	Encogerse de miedo. En redes sociales, usado como "vergonzoso". Dista del sig. original
Bullying	Préstamo	Intimidación, acoso escolar
Overachievers	Préstamo	Triunfador/a, persona que hace más de lo que se espera
Anime	Préstamo	Animación de origen japonés
Army	Préstamo	Grupo de seguidores. Adorable Representative MC for Youth para la banda BTS
Bully	Préstamo	Bravucón
Tops	Préstamo	Máximo. Ej: hay máximo diez estudiantes- ten students tops.
Cartoon	Préstamo	Caricatura
Chubby	Préstamo	Rechoncho. Gordo de una forma tierna
Concept art	Préstamo	Arte conceptual
Fuck	Préstamo	Grosería con distintos usos. "¡Mierda!"
Fun fact	Préstamo	Dato curioso. Usado en redes opuesto a su traducción como "dato divertido"
Fan art	Préstamo	Arte hecho por fans. Representaciones visuales no oficiales
Slap	Préstamo	Golpe. En comedia, violencia física con propósitos humorísticos
Gag	Préstamo	Chiste
Kudos	Préstamo	Felicitaciones, prestigio
Streamers	Préstamo	Transmisor de contenido en vivo
Shippeo	Híbrido	Apoyo a una pareja de personajes ficticios. Ship combinado con morf. española (-eo)
Spoileo	Híbrido	Revelar lo que pasa en una historia. Spoiler combinado con morfología española (-eo)
White saviour	Préstamo	Salvador blanco. Personaje cliché en una historia, blanco, que salva culturas "inferiores"
Upper world	Préstamo	Mundo de arriba
Vibe	Préstamo	Vibras, energías de una persona
Fuck you	Préstamo	Grosería con distintos usos. "¡Jódete!"
Spawn	Préstamo	Cría, ser joven. En gaming, usado para la acción de hacer aparecer un personaje en algún lugar
Flashbacks	Préstamo	Escena retrospectiva de una narración audiovisual
Roommates	Préstamo	Compañeros de cuarto o casa
Furrito	Híbrido	Persona atraída por animales de ficción antropomórficos. Furry combinado con morf. española (-ito)
Berserk	Préstamo	Salirse de control por la ira

Minigun	Préstamo	Ametralladora
Underground	Préstamo	Subterráneo. Usado para hablar de algo no tan conocido
Steampunk	Préstamo	Ambientación del siglo XIX donde las máquinas usaban vapor en vez de energía
Steampunkezco	Híbrido	Ambientado en el siglo XIX donde las máquinas usaban vapor en vez de energía. Combinado con morf. española (-ezco).
Slowmo	Préstamo	Cámara lenta. Slow motion
Fans	Préstamo	Seguidores o admiradores
Syllabus	Préstamo	Temario
Cupcake	Préstamo	Magdalena
Something	Préstamo	Algo
Spin-off	Préstamo	Producto derivado. Serie o película derivada de una producción principal
Terf	Préstamo	Acrónimo de Trans-Exclusionary Radical Feminist. Feminista radical excluyente. Usado de forma despectiva
Lore	Préstamo	Saber, conocimiento. Información de un universo de fantasía. Ej: el lore de el Señor de los Anillos
Power-up	Préstamo	Potenciador. En videojuegos, potenciar el poder o habilidad de un personaje
Steampunkosa	Híbrido	Ambientado en el siglo XIX donde las máquinas usaban vapor en vez de energía. Combinado con morf. española (-osa).
Director's cut	Préstamo	Corte del director. Versión original de un director sobre una película
VIP	Préstamo	Persona muy importante (very important person)
Cliffhanger	Préstamo	Momento incierto. Situación que provoca incertidumbre por su resultado, puede ocurrir en una película o serie
Spoilearon	Híbrido	Revelar lo que pasa en una historia. Spoiler combinado con morfología española (-aron)
Metacliffhanger	Préstamo	Un momento incierto que va más allá de lo visto en pantalla por el espectador
Statement	Préstamo	Afirmación, declaración
Placeholder	Préstamo	Información que toma temporalmente el lugar de un dato final. Usado en programación
Deepfake	Préstamo	Grabación en donde se reemplaza el rostro o la voz de alguien por alguien más de forma muy realista
Blogs	Préstamo	Sitio web con distintos tipos de contenido creados por usuarios
Cast	Préstamo	Elenco
Bonus track	Préstamo	Pista o contenido adicional
Furros	Híbrido	Persona atraída por animales de ficción antropomórficos. Furry combinado con morf. española (-os)
Pay off	Préstamo	Buen resultado, retribución por algo
Art	Préstamo	Arte
Mash ups	Préstamo	Combinación de contenidos
Lives	Híbrido	Transmisiones en vivo. Live se usa como verbo, adverbio y adjetivo en inglés, pero aquí se vuelve u sustantivo con morf. Española

Streaming	Préstamo	Transmisión
Banner	Préstamo	Publicidad que se muestra en sitios web
No, shit	Préstamo	Expresión de incredulidad y sarcasmo equivalente a "¡No me digas!"
Estándar	Préstamo	Palabra adaptada del inglés standard. Modelo
Sorry	Préstamo	Perdón
NPC	Préstamo	Personaje no jugable (non-player character)
Indie	Préstamo	Independiente. Usado para productos y compañías que no son tan populares o conocidas
Start-up	Préstamo	Puesta en marcha
Skin	Préstamo	Apariencia de un personaje en un videojuego
Tropes	Préstamo	Tropos
Dummies	Préstamo	Tontos, personas sin conocimiento en algún área o con conocimientos muy básicos
Badass	Préstamo	Una persona ruda y ligeramente mala que gusta a los demás
Spoilers	Préstamo	Información que revela lo que pasa en una historia
Unstoppable object	Préstamo	Objeto imparable
Immovable object	Préstamo	Objeto inamovible
Unstoppable force	Préstamo	Fuerza imparable
Lag	Préstamo	Retraso. En videojuegos, efecto de lentitud al jugar
Ping	Préstamo	Velocidad de comunicación de un equipo con un servidor
Hackeo	Híbrido	Acción de hackear. Hack combinado con morf. española (-eo)
HUD	Préstamo	Visualización cabeza-arriba. Head-up display. Información disponible en la pantalla de un videojuego de primera persona
UX	Préstamo	Experiencia del usuario. User experience
Online	Préstamo	En línea
Windowish	Préstamo	Un sistema operativo parecido a Windows. Se usa morfología inglesa (-ish)
Pop ups	Préstamo	Publicidad en ventanas emergentes mostradas en un computador
Backend	Préstamo	Procesos que se encargan que la programación de un sitio web funcione de forma adecuada
Pussy	Préstamo	Gato, vagina. Se utiliza la ambigüedad para hacer chistes
Kinky	Préstamo	Un acto (usualmente sexual) picarón, inusual o excitante
Fuck it	Préstamo	"A la mierda"
Catchphrase	Préstamo	Frase pegajosa. Eslogan usado por un personaje de un videojuego
Battle royal	Préstamo	Batalla campal. Modo de videojuegos de todos contra todos

Shooters	Préstamo	Videojuego de disparos
Glitch	Préstamo	Falla o error. Error de programación en un videojuego
Gamer	Préstamo	Videojugador
DLC	Préstamo	Contenido descargable. (Downloadable Content)
Stream	Préstamo	Transmisión en vivo
Clips	Préstamo	Fragmento de video
Honey	Préstamo	Cariño
Server	Préstamo	Servidor. Usado en contexto de tecnología para un computador central que envía información a otros equipos
Cameos	Préstamo	Aparición breve de un actoro personaje famoso en una película o serie
Stremeando	Híbrido	Acción de transmitir contenido en vivo. Stream combinado con morfología española (-ando)
Reviews	Préstamo	Reseña
Nerdoso	Híbrido	Nerd combinado con morfología española (-oso)
Noob	Préstamo	Novato, principiante. Usado en contexto de videojuegos
Bloggeando	Híbrido	Acción de crear blogs. Morfología española (-ando)
Reaction	Préstamo	Vidoreacción
Outerworld	Préstamo	Mundo exterior
Shift code	Préstamo	Cambio de código
Sandbox	Préstamo	Modo de videojuego en que el jugador tiene libertad de avanzar de una forma no lineal o libre
Creepy	Préstamo	Escalofriante
Easter eggs	Préstamo	Huevos de pascua. Contenido escondido en un videojuego
Disruption of disbelief	Préstamo	Interrupción de la incredulidad. Anular el pensamiento lógico en el análisis de algo
Trailer	Préstamo	Avance
Manténgase vivos	Calco	Influencia del inglés keep en el sentido de decirle a alguien que se cuide - keep yourself alive
Roadtrip	Préstamo	Viaje por carretera
Boomers	Préstamo	Personas nacidas entre 1949 y 1968 (aunque esto varía dependiendo de muchos factores)
Nude	Préstamo	Foto que muestra a una persona desnuda
On fire	Préstamo	A tope. Expresión usada para señalar la destreza de alguien en alguna actividad. You are on fire!
Too much	Préstamo	Demasiado
Mock-ups	Préstamo	Modelo. Ilustración o muestra del resultado final de algo
Tearjerkers	Préstamo	Que te hace llorar. Usado para describir alguna película o serie muy sentimental

Stickers	Préstamo	Imagen digital usada para denotar una idea o una emoción
Wholesome	Préstamo	Sano
Killcode	Préstamo	Código de autodestrucción
Fuck	Préstamo	Grosería con distintos usos. "¡Mierda!"
Locker	Préstamo	Casillero
Surf	Préstamo	Surf. Deporte náutico
Cameo	Préstamo	Aparición breve de un actoro personaje famoso en una película o serie
Pedigree	Préstamo	Pedigrí. Árbol genealógico de un animal
Setup	Préstamo	Premisa. Usado en comedia como el montaje o preparación extensa de un chiste
Delivery	Préstamo	Remate. Usado en comedia como la parte final de un chiste
Memory shaming	Préstamo	Acción de avergonzar a alguien por sus experiencias pasadas. Intento de imitar estructuras como body shaming
Cognitive shaming	Préstamo	Acción de avergonzar a alguien por sus pensamientos. Intento de imitar estructuras como body shaming
Comics	Préstamo	Cómic
Faxes	Préstamo	Faxes
Wait	Préstamo	Espera
Cheesy	Préstamo	Cursi
Captcha	Préstamo	Sistema para comprobar que es un ser humano quien usa un computador y no una máquina
Loop	Préstamo	Bucle
Profit	Préstamo	Ganancia
PC gaming	Préstamo	Actividad de jugar videojuegos en un computador
Live	Préstamo	Transmisión en vivo
Rating	Préstamo	Clasificación
Body count	Préstamo	Número de muertos
Mansplaineo	Híbrido	Explicación condescentiende de un hombre a una mujer sobre algo que ella ya entiende. Mansplaining con morf. espaola (-eo)
Mansplainea	Híbrido	Explicación condescentiende de un hombre a una mujer sobre algo que ella ya entiende. Mansplaining con morf. espaola (-ea)
Mansplaineó	Híbrido	Explicación condescentiende de un hombre a una mujer sobre algo que ella ya entiende. Mansplaining con morf. espaola (-eó)
Good guys	Préstamo	Chicos buenos
Cyborg	Préstamo	Cíborg. Ser vivo formado por partes orgánicas y mecánicas
Tank top	Préstamo	Camiseta de tirantes o sin mangas
Concept	Préstamo	Concepto

Beauty mark	Préstamo	Marca de belleza
Plot twist	Préstamo	Giro argumental o giro de trama
Hashtag	Préstamo	Numeral, almohadilla. Usado en redes sociales para marcar tendencias recientes
Bring it on	Préstamo	Dicho para mostrar que se está preparado para alguna tarea o competencia: "¡Vamos!"
Bitch	Préstamo	Perra
Check	Préstamo	Revisado, comprobado
Splash	Préstamo	Salpicadura
Trading	Préstamo	Comercio o actividad comercial
Cool	Préstamo	Genial
Demo	Préstamo	Demo. Versión de demostración de un videojuego
Intro	Préstamo	Introducción. Imágenes o secuencias introductorias de un videojuego
Warehouse	Préstamo	Almacén
Free skate	Préstamo	Patinaje libre
Landear	Híbrido	Aterrizar. Land combinado con morfología española (-ear)
Fliepear	Híbrido	Girar, hacer una voltereta (usado en el patinaje). Flip combinado con morfología española (-ear)
Grabear	Híbrido	Agarrar, sostener. Grab combinado con morfología española (-ear)
Skate	Préstamo	Patinaje
Streaming	Préstamo	Transmisión
Esnifar	Híbrido	Aspirar. Sniff combinado con morfología española (-ar)
Remake	Préstamo	Nueva versión
Ports	Híbrido	Videojuegos que se han trasladado a una plataforma distinta a la de su creación
Portearon	Híbrido	Trasladar videojuegos a una plataforma distinta a la de su creación. Combinado con morf. española (-earon)
Portea	Híbrido	Trasladar videojuegos a una plataforma distinta a la de su creación. Combinado con morf. española (-ea)
Remaster	Préstamo	Remasterización
Feeling	Préstamo	Sentimiento
Glitches	Préstamo	Errores, fallas
Grinds	Préstamo	Trucos de patinaje que consisten en saltar y deslizarse sobre un tubo o borde
Flips	Préstamo	Trucos de patinaje que consisten en distintos tipos de salto
Grabs	Préstamo	Trucos de patinaje que consisten en agarrarse a una superficie
Gameplay	Préstamo	Reproducción de videojuego. Una demostración de cómo se juega algún producto

Tricks	Préstamo	Trucos
Manual	Préstamo	Maniobra de patinaje manual
Bitcoins	Préstamo	Moneda digital
Trucks	Préstamo	Partes de una patineta en donde se ponen las ruedas
Skater	Préstamo	Patinador
Glitchear	Híbrido	Fallar. Glitch combinado con morfoloía española (-ear)
Multiplayer	Préstamo	Multijugador
Skate tour	Préstamo	Tour de patinaje
Stats	Préstamo	Estadísticas. Abreviatura de statistics
Shade	Préstamo	Sombra
Skaterpunk	Préstamo	Palabra usada para referirse a algo relacionado con el mundo del patinaje y la música punk
Bugs	Préstamo	Error (usado en un programa de computador)
Chill	Préstamo	Relajado, tranquilo
Highscore	Préstamo	Puntaje alto
Proscore	Préstamo	Puntaje profesional
Sickscore	Préstamo	Puntaje enfermo o demencial (un puntaje muy alto en un videojuego)
Challenges	Préstamo	Desafíos
Mod	Préstamo	Modificación que se hace a un videojuego. Abreviación de modification
Achievement	Préstamo	Logro
Like	Préstamo	"Me gusta". Usado como sustantivo. "Muchos likes en redes sociales"
Gadgets	Préstamo	Artifugio, dispositivo
Estrimeando	Híbrido	Haciendo una transmisión en vivo. Stream combinado con morf. española (es-) (-ando)
Safe	Préstamo	Seguro
Slowmotion	Préstamo	Cámara lenta
Booster	Préstamo	Refuerzo (usado para referirse al refuerzo de la vacuna covid - 19)
Copyright	Préstamo	Derechos de autor
Hit	Préstamo	Éxito
Insights	Préstamo	Percepciones
Views	Préstamo	Vistas
Fuck me	Préstamo	Grosería con distintos usos. "¡Mierda!"

Revenue	Préstamo	Ingresos
Baneamos	Híbrido	Prohibimos. Ban combinado con morfología española (-amos)
Súperchats	Híbrido	Conversación con la que usuarios se comunican con creadotes de contenido en tiempo real
Merch	Préstamo	Mercancía, corto para merchandise
Pros	Préstamo	Ventajas
Cons	Préstamo	Desventajas
Apps	Préstamo	Aplicación
Supporters	Préstamo	Partidario, seguidor
Sideproject	Préstamo	Proyecto paralelo o secundario
CD player	Préstamo	Reproductor de discos
Miembros cores	Híbrido	Miembros importantes de una comunidad. Se usa la palabra core (núcleo)
Hater	Préstamo	Persona que odia. Usado para referirse a detractores de algún contenido en redes sociales
Hace sentido	Calco	Calco de la expresión make sense. En español se dice "tener sentido"
Developers	Préstamo	Desarrolladores
Device	Préstamo	Dispositivo
Features	Préstamo	Características
Tracker	Préstamo	Rastreador
Fitness	Préstamo	Buen estado físico
Killer app	Préstamo	Aplicación predilecta o de muy buen rendimiento
Performance	Préstamo	Rendimiento
Target	Préstamo	Objetivo
Whatever	Préstamo	Cualquier cosa
Cash	Préstamo	Efectivo
Smartphone	Préstamo	Teléfono inteligente
Chip	Préstamo	Pieza de metal con circuitos
Release	Préstamo	Puesta en venta, liberación o estreno de algún producto o contenido
Form factor	Préstamo	Factor de forma.Estándares
Mainstream	Préstamo	Convencional o dominante
Flip	Préstamo	Dar vuelta o girar
Fold	Préstamo	Doblar

Breakthrough	Préstamo	Avance. Usado para referirse a un avance científico o tecnológico de gran importancia
Hardware	Préstamo	Equipo. Partes físicas de un computador
Software	Préstamo	Instrucciones o programación de un computador
Frames	Préstamo	Fotograma. Usado para definir la frecuencia en la que un dispositivo muestra imágenes
Killer feature	Préstamo	Característica predilecta o muy útil
Multitouch	Préstamo	Multitáctil
Face ID	Préstamo	Identificación facial
Trackea	Híbrido	Rastrear. Track combinado con morfología española (-ear)
Spoilea	Híbrido	Contar lo que sucederá en una historia. Spoil combinado con morfología española (-ea)
Heavy user	Préstamo	Usuario frecuente de algún tipo de contenido o dispositivo
Terabyte	Préstamo	Unidad de medida equivalente a un billón de bytes
Geek	Préstamo	Nerdo
Fact	Préstamo	Hecho
Watts	Préstamo	Vatio
Specs	Préstamo	Especificaciones. Abreviación para specifications
RAM	Préstamo	Memoria de acceso a corto plazo. Siglas de random access memory
Top of the line	Préstamo	Superior en la línea. Elemento o dispositivo con mejor rendimiento en una línea comercial
Hertz	Préstamo	Hercio
Picky	Préstamo	Quisquilloso
Release date	Préstamo	Fecha de liberación o fecha de estreno
VR	Préstamo	Realidad virtual
AR	Préstamo	Realidad aumentada
XR	Préstamo	Realidad extendida
Standalone	Préstamo	Usado para un dispositivo que opera por sí mismo sin depender de conexión con otros
Deployment	Préstamo	Uso eficiente, despliegue
Streamear	Híbrido	Transmitir contenido en vivo. Stream combinado con morfología española (-ear)
DRM	Préstamo	Gestión de derechos digitales. Siglas de Digital Rights management
Push	Préstamo	Impulsar, expresión "hacer push"
Chipset	Préstamo	Conjunto de chips
First party	Préstamo	Desarrollador de primera. Desarrolladora que hace parte de la misma empresa que fabrica sus consolas

Logueas	Híbrido	Iniciar sesión en alguna plataforma. Combinación de log con morfología española (-eas)
Cloud gaming	Préstamo	Videojuegos disponibles en la nube
Port	Préstamo	Videojuego que se han trasladado a una plataforma distinta a la de su creación
Frame rate	Préstamo	Fotogramas por segundo
ROM	Préstamo	Memoria de solo lectura. Programa con los datos de un videojuego que se reproduce en otra plataforma distinta a la original
Overhypeando	Híbrido	Bombo mediático o publicitario desmedido. Overhype combinado con morf. Española (-eando)
Hype	Préstamo	Bombo mediático o publicitario
Hypeados	Híbrido	Usado para un producto que tiene mucho bombo mediático. Hype combinado con morfología española (-eados)
Scrolleando	Híbrido	Deslizando en un sitio web. Scroll combinado con morfología española (-ando)
Maybe	Préstamo	Quizás
Updates	Préstamo	Actualizaciones
Teaser	Préstamo	Adelanto de un producto o contenido (usualmente más corto que un trailer)
Soccer	Préstamo	Fútbol
Feedback	Préstamo	Retroalimentación
NFTs	Préstamo	Activo no fungible. Siglas de Non-fungible token. Activo digital que no se puede modificar
Shorts	Préstamo	Pantalón corto
Show	Préstamo	Espectáculo
El elefante en el cuarto	Calco	Calco de the elephant in the room. Referido a la necesidad de hablar de un problema o situación muy obvio y conocido por todos
Fine	Préstamo	Bien
Followers	Préstamo	Seguidores
Closed caption	Préstamo	Subtítulos
Chat	Préstamo	Conversación en línea
MCU	Préstamo	Universo Cinematográfico de Marvel. Siglas de Marvel Cinematic Universe
Records	Préstamo	Récords
Avenger	Préstamo	Vengador
Twist	Préstamo	Giro
Tips	Préstamo	Consejos, recomendaciones
Premier access	Préstamo	Acceso a una premier. Pago adicional en un servicio de streaming
CIU	Préstamo	Unidad de inteligencia competitiva. Siglas de Competitive intelligence unit
Gamers	Préstamo	Videojugadores

Mobile	Préstamo	Teléfono móvil
Tablets	Préstamo	Tabletas
PC	Préstamo	Computador personal. Siglas de personal computer
Hice la decisión	Calco	Calco de make a decision. En español la expresión común es "tomar una decisión"
Gaming	Préstamo	Actividad de jugar videojuegos en un computador
E-sports	Préstamo	Deportes electrónicos
Cross-platform	Préstamo	Multiplataforma
Pineado	Híbrido	Marcado. Combinación de pin con morfología española (-eado)
Shooter	Préstamo	Videojuego de disparos
Cheats	Préstamo	Trampa (usado en videojuegos)
Product placement	Préstamo	Publicidad por emplazamiento
Webcam	Préstamo	Cámara web
Estrimeo	Híbrido	Transmitir contenido en vivo. Stream combinado con morfología española (-eo)
Update	Préstamo	Actualización
Plug in	Préstamo	Complemento (extensión de las funciones de un programa)
Bots	Préstamo	Programas que llevan a cabo distintas funciones en una plataforma
Abandonware	Préstamo	Software abandonado. Programas descatalogados que quedan con derechos de autor vigentes
Feed	Préstamo	Flujo de contenido en alguna red social
Déjame ser	Calco	Calco de let me be. Expresión usada para pedir que dejen a alguien tranquilo
Sponsor	Préstamo	Patrocinio
Launcher	Préstamo	Iniciador de programa
Loguear	Híbrido	Iniciar sesión en alguna plataforma. Combinación de log con morfología española (-ear)
Fanboyar	Híbrido	Realizar actividad de fanboy, un fanático poco objetivo de algún tipo de contenido. Morfología española (-ar)
Sponsoreada	Híbrido	Patrocinada. Sponsor combinado con morfología española (-ada)
Set	Préstamo	Conjunto
Dealer	Préstamo	Traficante (usado comúnmente para personas que venden droga)
Tablet	Préstamo	Tableta
Setups	Préstamo	Organización o disposición
Multiplayer	Préstamo	Multijugador
Gamecode	Préstamo	Código de juego

Usercode	Préstamo	Código de usuario
LEDs	Préstamo	Diodo emisor de luz. Sigla de light-emitting diode
Deal	Préstamo	Trato comercial
Stock	Préstamo	Existencias de algún producto
Whitexican	Híbrido	Mexicano que tiene facilidades sociales y económicas y no son conscientes de la pobreza y desigualdad en ese país
Skills	Préstamo	Habilidades
TV stick	Préstamo	Control remoto
Casteas	Híbrido	Usado en este pódcast como configurar un tv stick. Combinado con morfología española (-eas)
HDMI	Préstamo	Interfaz multimedia de alta definición. Siglas de Hish-definition multimedia interface
Case	Préstamo	Carcasa
Premium	Préstamo	De calidad óptima o superior
Medium	Préstamo	De calidad media
Mail	Préstamo	Correo electrónico
PDF	Préstamo	Formato de documento portable. Siglas de Portable document format
Backup	Préstamo	Respaldo
Selfies	Préstamo	Selfi, autofoto
Gadgets	Préstamo	Artilugio, dispositivo
Shop test	Préstamo	Prueba en tienda
Look	Préstamo	Apariencia
Joysticks	Préstamo	Palanca de mando
Upscaling	Préstamo	Escalador de video
Machine learning	Préstamo	Aprendizaje de máquinas o automatizado
Approach	Préstamo	Enfoque
Holidays	Préstamo	Festividades
Viewers	Préstamo	Espectadores
Scroll	Préstamo	Desplazamiento. Usado en este pódcast como sustantivo. "Un scroll"
Host	Préstamo	Anfitrión
Friendcode	Préstamo	Código de amigo
Mutié	Híbrido	Pasado de mutear. Mute combinado con morfología española (-ie)
Outro	Préstamo	Secuencia de cierre. Opuesto de intro

Co-host	Préstamo	Coanfitrión
What's up	Préstamo	Qué hay de nuevo (saludo informal)
Homie	Préstamo	Amigo
Settings	Préstamo	Configuraciones o ajustes de un dispositivo
Targeteado	Híbrido	Fijado como objetivo. Target combinado con morfología española (-eado)
Softwarcito	Híbrido	Diminutivo de software. Morfología española (-ito)
Wireless	Préstamo	Inalámbrico
Youtuber	Préstamo	Youtuber. Creador de contenidos en esa plataforma
Rollout	Préstamo	Primera vez en que un contenido o producto está disponible
Dislikes	Préstamo	Opuesto de like en redes sociales. Botón de "no me gusta"
Analytics	Préstamo	Análisis
Old-school	Préstamo	Vieja escuela
Replies	Préstamo	Respuestas
Downgrade	Préstamo	Baja de categoría
Trailer	Préstamo	Avance
Blog post	Préstamo	Publicación en un blog
Hate	Préstamo	Odio
Dislikeado	Híbrido	Contenido que generó muchos dislikes en redes sociales. Dislike combinado con morfología española (-ado)
Posteado	Híbrido	Publicado. Post combinado con morfología española (-ado)
Strikes	Préstamo	Advertencias
Open source	Préstamo	Código abierto
Player	Préstamo	Reproductor
Codec	Préstamo	Códec. Programa que puede codificar o decodificar datos
Flagueen	Híbrido	Subjuntivo de "flaguear". Marcar o poner una advertencia. Flag combinado con morfología española (-een)
Hackea	Híbrido	Presente de hackear. Hack combinado con morf. española (-eo)
Ads	Préstamo	Anuncio. Abreviación de advertisement
Perks	Préstamo	Beneficios
Nudes	Préstamo	Desnudo. Usado como sustantivo
Breaking news	Préstamo	Noticias de última hora
Typo	Préstamo	Error de tipografía

Undo	Préstamo	Deshacer
Hack	Préstamo	Alteración o manera más fácil de hacer algo
Send	Préstamo	Enviar
Glitchea	Híbrido	Presente de glitchear. Glitch combinado con morfología española (-ea)
Refresh	Préstamo	Refrescar o actualizar una página web
Timer	Préstamo	Temporizador
Staff	Préstamo	Personal de una compañía
Bookmarks	Préstamo	Marcadores
Folders	Préstamo	Carpetas
Browser	Préstamo	Buscador
Foldercitos	Híbrido	Diminutivo de folder. Morfología española (-itos)
Reader	Préstamo	Lector
Burning money	Préstamo	Quemando dinero
Freelancers	Híbrido	Trabajadores independientes. Se usa como sustantivo con morfología española (-s). Palabra original en inglés freelances
Freelance	Préstamo	Independiente
Backlash	Préstamo	Reacción violenta
Doomscrolling	Préstamo	Actividad de pasar tiempo excesivo en redes sociales, especialmente consumiendo contenido negativo
Take a break	Préstamo	Tomar un descanso
Timeline	Préstamo	Línea de tiempo de una red social en donde se visualizan noticias, publicaciones, etc. (Similar al feed)
Average	Préstamo	Promedio
Background	Préstamo	Fondo
Main	Préstamo	Principal
Side	Préstamo	Secundario o adicional
Footage	Préstamo	Metraje, secuencia filmada
Offline	Préstamo	Desconectado
Listing	Préstamo	Técnica en la que se publica información de un producto en venta a manera de lista
Update	Préstamo	Actualización
Ending	Préstamo	Final
Singleplayer	Préstamo	Un solo jugador
Leveleando	Híbrido	Balanceando. Level combinado con morfología española (-eando)

Setting	Préstamo	Entorno
Next-gen	Préstamo	Siguiente generación, usado para consolas de videojuegos. Abreviación de next generation
HDR	Préstamo	Alto rango dinámico. High dynamic range
Drops	Préstamo	Errores en un videojuego
Loading	Préstamo	Tiempo de carga
Ray tracing	Préstamo	Trazado re rayos.
Randos	Préstamo	Persona desconocida
Prestige	Préstamo	Prestigio
Skins	Préstamo	Apariencia de un personaje en un videojuego
Battle pass	Préstamo	Pase de batalla. Monetización en la industria de videojuegos que ofrece contenido adicional
Season pass	Préstamo	Pase de temporada. Monetización en la industria de videojuegos que ofrece contenido adicional
Arcade	Préstamo	Tipo de videojuego que sigue las bases de las máquinas arcade antiguas
Arcadeoso	Híbrido	De este tipo de videojuegos. Arcade combinado con morfología española (-oso)
Matchmaking	Préstamo	Creador de partidas. Manera de enfrentar jugadores en un videojuego multijugador
Voice actings	Préstamo	Actuaciones de voz
Jesus Christ	Préstamo	Jesucristo
Extraction	Préstamo	Extracción
Customizar	Híbrido	Personalizar. Customize combinado con morfología española (-izar)
Improvements	Préstamo	Mejoras
Partnership	Préstamo	Asociación o sociedad
Batch	Préstamo	Lote o tanda
Unboxing	Préstamo	Actividad de sacar productos nuevos de sus empaques, especialmente en videos de Internet
Benchmark	Préstamo	Punto de referencia de calidad
Touchpads	Préstamo	Panel táctil
Touchscreen	Préstamo	Pantalla táctil
Black Friday	Préstamo	Viernes negro (día de numerosas rebajas)
RGB	Préstamo	Rojo, verde y azul. Siglas de Red green blue (tipo de composición de colores)
After	Préstamo	Evento que tiene lugar después de otro evento principal
Firesticks	Préstamo	Control remoto
Release time	Préstamo	Hora de estreno

Planet devourer	Híbrido	Devorador de planetas. La palabra en inglés sería eater, pero aquí se españoliza la palabra devour con morfología española (-er)
Hypeada	Híbrido	Afectada por el bombo publicitario o mediático de algún contenido. Hype combinado con morfología española (-ada)
Rated	Híbrido	Clasificación de una serie. El participio de rate (rated) se utiliza como sustantivo en este pódcast: "el rated", por eso es un híbrido
Coming of age	Préstamo	Llegada a la adultez o maduración de una persona
Slashers	Préstamo	Película en la que los personajes son asesinados de forma violenta, usualmente con armas blancas
Haters	Préstamo	Persona que odia. Usado para referirse a detractores de algún contenido en redes sociales
Gore	Préstamo	Sangre derramada. Usado para referirse a un contenido que muestra escenas muy explícitas de este tipo
Por default	Híbrido	Por defecto. Combinación de preposición española y sustantivo inglés
Marketing	Préstamo	Mercadeo
Trending	Préstamo	Tendencia
Bing watchear	Híbrido	Maratonear una serie. Binge-watch combinado con morfología española (-ear)
Background	Préstamo	Contexto
Help	Préstamo	Ayuda
Cheerleader	Préstamo	Porrista, animador/a
Naive	Préstamo	Inocente o ingenuo
Casting	Préstamo	Reparto
Voice-over	Préstamo	Voz o narración de alguien que no se puede ver en un producto audiovisual
Shipeamos	Híbrido	Apoyo a una pareja de personajes ficticios. Ship combinado con morf. española (-eamos)
Replacement	Préstamo	Reemplazo
Highlights	Préstamo	Aspecto más destacado
Hypeable	Préstamo	Susceptible de recibir bombo publicitario o mediático. Hype combinado con morfología española (-able)
Spoileando	Híbrido	Revelar lo que pasa en una historia. Spoiler combinado con morfología española (-ando)
Hypeado	Híbrido	Participio de la creación "hypear". Hype combinado con morfología española (-ado)
Hateado	Híbrido	Participio de la creación "hatear". Hate combinado con morfología española (-ado)
Fan service	Préstamo	Contenido de algún producto que se incluye para satisfacer o entretener a los fans
Plus	Préstamo	Ventaja
Fan	Préstamo	Seguidor o admirador
Paper	Préstamo	Artículo de investigación
Baby	Préstamo	Bebé
Template	Préstamo	Plantilla o modelo

Heavys	Híbrido	Usado en este pódcast como "cosas heavys". El adjetivo Heavy pluralizado con morfología española
Comic relief	Préstamo	Alivio cómico
Aunt	Préstamo	Tía
Nerd	Préstamo	Ñoño, nerdo, geek
Spoileaste	Híbrido	Pretérito de la creación "spoilear". Spoiler combinado con morfología española (-easte)
Reshoots	Préstamo	Regrabaciones
Replay	Préstamo	Repetir. Usado en este pódcast como verbo: "darle replay" a algún contenido
Community	Préstamo	Usado en este pódcast para referirse a funciones características de un community manager, una persona que administra comunidades online.
Re same	Híbrido	Lo mismo. Combinación del prefijo re- con el fin de intensificación y same
Flashear	Híbrido	Mostrarse, darse a ver. Combinación de flash con morfología española (-ear)
Back to basics	Préstamo	De vuelta a lo básico
Dark	Préstamo	Oscuro
Hateadez	Híbrido	Forma sustantivada de la creación "hatear". Combinación de hate con morfología española (-adez)
Spoileamos	Híbrido	Presente del indicativo de la primera persona del plural de la creación "spoilear"
Queen	Préstamo	Reina
Video club	Préstamo	Video club. Lugar en donde se alquilaban películas
Box	Préstamo	Caja
Pre-order	Préstamo	Acto de ordenar un producto antes de que salga
Joystick	Préstamo	Palanca de mando
Stand by	Préstamo	En espera
Linkeo	Híbrido	Enlazar. Presente del indicativo de la primera persona del singular de la creación "linkear". Link combinado con morfología española (-eo)
See ya	Préstamo	Hasta luego, nos vemos
Hot movie	Préstamo	Película popular
Twitchear	Híbrido	Verbo. Transmitir algo a través de Twitch. Combinación con morfología española (-ear)
The original	Préstamo	El/la original
The one and only	Préstamo	El/la único/a.
Punk	Préstamo	Punk y todo lo relacionado con esta cultura
High society	Préstamo	Alta sociedad
Esnifaba	Préstamo	Copretérito del indicativo de la tercera persona del singular de la voz "esnifar" proveniente de sniff y morfología española (-aba)

Western	Préstamo	Oeste. Tipo de películas ambientadas en el viejo oeste americano
Fashionista	Préstamo	Relacionado con la moda. Combinación de fashion con morfología española (-ista)
Cosplay	Préstamo	Actividad de disfrazarse de personas fictios de series, películas, videojuegos, anime, etc.
Halloween	Préstamo	Víspera de Todos los Santos
Hello, cruel world	Préstamo	Hola, mundo cruel
Gay	Préstamo	Homosexual
Appeal	Préstamo	Llamamiento. Acto de generar atención en un público determinado
Soundtrack	Préstamo	Banda sonora
Fashions	Préstamo	Relacionado con la moda. Españolización del adjetivo fashion al pluralizarlo con morfología española (-s)
Timings	Préstamo	Tiempos, horarios
Data	Préstamo	Datos
Hitazo	Híbrido	Éxito. Combinación de hit con morfología española (-azo)
Fandom	Préstamo	Fanaticada, grupo de fans
Teseando	Híbrido	Gerundio de la creación "tesear" de teaser, un adelanto de algo. Combinado con morfología española (-ando)
Heavy	Préstamo	Pesado
The last dance	Préstamo	El último baile
Top-notch	Préstamo	De primera
Gag reel	Préstamo	Carrete de bromas. Compilación de escenas y momentos fallidos y usualmente cómicos de una producción
Prom	Préstamo	Baile de graduación
Lip sync	Préstamo	Sincronía de labios o fonomímica. Fingir cantar mientras suena una canción pregrabada
Motherfucker	Préstamo	Hijo de puta
Rebootea	Híbrido	Presente del indicativo de la primera persona del singular de la creación "rebootear", reiniciar. Reboot combinado con morf. española (-ea)
Star system	Préstamo	Sistema de estrellas. Usado en Hollywood para hablar de las contrataciones de actores de renombre
Reboot	Préstamo	Reinicio. Volver a producir una película con cosas diferentes
Shopping	Préstamo	Centro comercial
Podcast	Préstamo	Pódcast
Shut up	Préstamo	Callarse
Review	Préstamo	Reseña
Off	Préstamo	Apagado

Flasheado	Híbrido	Participio de la creación "flashear". Flash combinado con morfología española (-ado)
Halloweenezca	Híbrido	Que tiene aspecto de esta festividad. Halloween combinado con morfología española (-ezca)
Thriller	Préstamo	Suspense
Greenlight	Préstamo	Luz verde
Freak	Préstamo	Fenómeno
Rogue gallery	Préstamo	Galería de criminales
Team ups	Híbrido	Asociaciones. El phrasal verb team up se usa como sustantivo plural en este pódcast
Testeó	Híbrido	Pretérito de la creación "testear", probar. Combinación de test con morfología española (-eó)
Test	Préstamo	Prueba o ensayo
Trending topic	Préstamo	Tema tendencia o tema del momento
Faneando	Híbrido	Ver un producto con perspectiva de fan. Combinación de fan con morfología española (-ando)
To be or not to be	Préstamo	Ser o no ser
Daddy issues	Préstamo	Problemas o traumas relacionados con la relación existente con el padre
Point of view	Préstamo	Punto de vista
Fellas	Préstamo	Hombre, amigo
Henchmans	Híbrido	Secuaces. El plural de henchman es henchmen, pero aquí se españoliza con una -s
Flashes	Préstamo	Luces
Same	Préstamo	Igual. Usado para mostrarse de acuerdo con alguien diciendo que se está en las mismas condiciones
Over the top	Préstamo	Extremo, más allá de un límite
Engagement	Préstamo	Compromiso de hacer algo con alguien
Mastermind	Préstamo	La mente maestra
Psycho killer	Préstamo	Asesino psicópata
Noir	Préstamo	Negro. Usado para referirse al cine de mafias con estilo oscuro
Snob	Préstamo	Esnob. Persona que respeta solamente aquellos a quienes considera distinguidos
Soft	Préstamo	Suave
Clickbait	Préstamo	Ciberanzuelo. Contenido sensacionalista en Internet hecho para llamar la atención de los usuarios
Clickbaitero	Híbrido	Cualidad de clickbait o ciberanzuelo. Combinación con morfología española (-ero)
Follow the money	Préstamo	Seguir el dinero
Play	Préstamo	Reproducción
Bait	Préstamo	Ciberanzuelo. Contenido sensacionalista en Internet hecho para llamar la atención de los usuarios (alternativa de clickbait)

Crunch	Préstamo	Cultura crunch. Se refiere al tiempo laboral sin compensación justa en el desarrollo de un videojuego
Token	Préstamo	Ficha. Elemento simbólico que toma el valor de algo usualmente usado en videojuegos o plataformas digitales para intercambios monetarios
Streamer	Préstamo	Transmisor de contenido en vivo
Loot box	Préstamo	Caja de recompensas. En videojuegos, cajas con contenido al azar que se abren a través del pago de los usuarios
Farmeando	Híbrido	Actividad que se realiza en un videojuego con el fin de mejorar a un personaje a través de distintas acciones. Farm combinado con morfología española (-eando)
Carrear	Híbrido	Echar al hombro. En videojuegos, un jugador "carrea" cuando hace que su equipo gane por sus acciones. Carry combinado con morf. Española (-ear)
Freemium	Préstamo	Se refiere a videojuegos o productos gratis en donde los usuarios pueden pagar por contenido o avances adicionales
Storytelling	Préstamo	Narración de historias
Spooky	Préstamo	Espeluznante
Screamer	Préstamo	"Gritador", similar a jumpscare. Recurso de las producciones de terror en donde algo aparece de forma abrupta y ruidosa y que pretende asustar a los espectadores
Because	Préstamo	Porque
Slasher	Préstamo	Película en la que los personajes son asesinados de forma violenta, usualmente con armas blancas
Meangirl	Préstamo	Chica mala
LOL	Préstamo	Siglas de Laughing out loud, comúnmente usado en chats de redes sociales para indicar que algo causa mucha gracia o es muy divertido
Your mama	Préstamo	"Tu mamá"
HD	Préstamo	Alta definición. Siglas de high definition
Yes	Préstamo	Sí
Justice warrior	Préstamo	Guerero de la justicia. Una persona que se involucra en discusiones progresistas en redes sociales de manera frecuente
Comic	Préstamo	Cómic
Bye-bye	Préstamo	Hasta luego, adiós
AKA	Préstamo	También conocido como. Siglas de also known as, usado comúnmente como "alias"
Nerfeo	Híbrido	Bajar las habilidades o poderes de un personaje de ficción. Viene de la marca Nerf, que fabrica juguetes blandos
Social justice warrior	Híbrido	Actividad de un "guerero de la justicia". Una persona que se involucra en discusiones progresistas en redes sociales de manera frecuente. Morf. española (-eo)
One	Préstamo	Uno
Surprise	Préstamo	Sorpresa
Carreamos	Híbrido	Echar al hombro. En videojuegos, un jugador "carrea" cuando hace que su equipo gane por sus acciones. Carry combinado con morf. Española (-amos)
Congrats	Préstamo	Felicidades. Abreviatura de congratulations

Banear	Híbrido	Prohibir o sacar a un usuario de un espacio o una plataforma. Ban combinado con morfología española (-ear)
Ticket	Préstamo	Soporte
Support	Préstamo	Mantenimiento o ayuda
Kill strike	Préstamo	Racha de muertes
Pentakill	Préstamo	Muerte quintuple
MOBA	Préstamo	Campo de batalla multijugador en línea. Siglas de multiplayer online battle arena
Developer	Préstamo	Desarrollador
Speedrun	Préstamo	Actividad en donde un jugador intenta acabar un videojuego en el menor tiempo posible
High score	Préstamo	Puntaje alto
Dato freak	Híbrido	Información verdadera y verificable. Combinación con la palabra freak
Kill	Préstamo	Muerte. Usado como sustantivo: "la kill" cuando un jugador mata al personaje de otro en un videojuego
Tier	Préstamo	Nivel de algo, usado en este pódcast para referirse a las diferentes instancias de profesionalismo de e-sports: tier 1, tier 2, tier 3
CEO	Préstamo	Director ejecutivo. Siglas de chief executive officer
Team	Préstamo	Equipo
Mental boom	Préstamo	Explosión o colapso mental
E-sportista	Híbrido	Videojugador que se dedica a los e-sports
Stats	Préstamo	Estadísticas. Abreviatura de statistics
Caster	Híbrido	Narrador o comentarista en videojuegos competitivos e e-sports. Viene de cast (emitir)
Site	Préstamo	Lugar
Hateaba	Híbrido	Copreterito de la creación "hatear". Hate combinado con morfología española (-aba)
Living	Préstamo	Sala de recibir visitas
Spoilear	Híbrido	Revelar lo que pasa en una historia. Combinación de spoiler con morfología española (-ear)
Psycho	Préstamo	Psicópata
Plot	Préstamo	Trama o argumento
Crowdfunding	Préstamo	Microfinanciación colectiva. Usado comúnmente en Internet para financiar creadores de contenido
Four suit	Préstamo	Un mazo de cartas de 4 colores
Cock pic	Préstamo	Foto de un pene
Nigga	Préstamo	Negro. Palabra extremadamente ofensiva para referirse a un afrodescendiente
Skippeable	Híbrido	Algo que se puede saltar o evitar. Skip (saltar) combinado con morfología española (-able)
Top tier	Préstamo	Lo más importante de un grupo (personas, productos, etc.)

Post	Préstamo	Publicación en redes sociales
Big surprise	Préstamo	Gran sorpresa
Fanpage	Préstamo	Página de fans
Top 10	Préstamo	Top diez, usado para hacer clasificaciones de productos alrededor de su calidad
Fangirls	Préstamo	Chicas fanáticas. Usado despectivamente para hablar de alguien que no es crítico con algún contenido de su gusto
Fanboys	Préstamo	Chicos fanáticos. Usado despectivamente para hablar de alguien que no es crítico con algún contenido de su gusto
Spam	Préstamo	Contenido basura que no es deseado
Playlist	Préstamo	Lista de reproducción
MILF	Préstamo	Mujer madura que es sexualmente atractiva. Siglas de Mother I'd like to fuck
Follow	Préstamo	Seguir a alguien en redes sociales. Usado en este pódcast como sustantivo "su follow"
Jam roll	Préstamo	Brazo de gitano

Anexo 2 – Evidencia de registros de anglicismos en Excel por países

Ej	Anglicismo	Categoría	Equivalente en español Explicación del fenómeno
1	Cameo	Préstamo	Aparición breve de un actor o personaje famoso en una película o serie
1	Live action	Préstamo	Imagen realista
1	Bromance	Préstamo	Amistad fuerte entre dos hombres
1	Furro	Híbrido	Persona atraída por animales de ficción antropomórficos. <i>Furry</i> combinado con morf. española (-o)
1	Spoiler	Préstamo	Información que revela lo que pasa en una historia
1	No shit, Sherlock	Préstamo	Expresión de incredulidad y sarcasmo equivalente a "¡No me digas!"
1	Fancon	Préstamo	Convención de admiradores
1	Estar adicto	Calco	Intento de asimilación de <i>be addicted</i> . En español, ser adicto a algo.
1	Bootlegs	Híbrido	Un producto pirata. Pluralización del adjetivo <i>bootleg</i>
1	Clay motion	Préstamo	Plastimación. Uso de plastilina o arcilla en productos audiovisuales
1	Men	Préstamo	Hombres. Se usó para referirse a una persona siendo plural en inglés
1	Move forward	Préstamo	Seguir adelante
1	Bootlegado	Híbrido	Piratería. <i>Bootleg</i> combinado con morfología española (-ado)
1	Cartoons	Préstamo	Caricaturas
1	Uncanny valley	Préstamo	Valle inquietante. Sensación de incomodidad al ver rasgos humanos realistas, especialmente en robots
1	Man	Préstamo	Hombre. Aquí usado para referirse a un amigo
1	Light	Préstamo	Ligero, fácil de entender
1	Cl shading	Préstamo	Sombreado plano. Técnica de renderización de gráficos por computadora
1	What	Préstamo	Qué
1	Revival	Préstamo	Renovar el interés por algo
1	CGI	Préstamo	Imagen generada por computador
1	Furry	Préstamo	Peludo, cubierto con piel
1	Slash	Préstamo	Barra /
2	Boybands	Préstamo	Banda conformada por hombres especialmente de pop o música muy conocida
2	Troll	Préstamo	Usuario de internet cuyas intenciones de interacción son malintencionadas
2	Woke	Préstamo	Cultura <i>woke</i> . "Despierto" o consciente de problemáticas sociales
2	Geek	Préstamo	Nerd
2	Cringe	Préstamo	Encogerse de miedo. En redes sociales, usado como "vergonzoso". Dist. del sig. original
2	Bullying	Préstamo	Intimidación, acoso escolar
2	Overachievers	Préstamo	Triunfador/a, persona que hace más de lo que se espera
2	Anime	Préstamo	Animación de origen japonés
2	Army	Préstamo	Grupo de seguidores. <i>Adorable Representative ANI for Youth</i> para la banda BTS
2	Bully	Préstamo	Bravucón
2	Tops	Préstamo	Máximo. Ej: hay máximo diez estudiantes- <i>ten students tops.</i>
2	Cartoon	Préstamo	Caricatura
2	Chubby	Préstamo	Rechoncho. Gordo de una forma tierna

Colombia - Estúpido Nerd (1)

Colombia - Estúpido Nerd (2)

México - Nerdcore (1)

México - Nerdcore (2)

Argentina - Hypeados (1)

Analytics

EF	Anglicismo	Categoría	Equivalente en español Explicación del fenómeno	Etiquetas de fila	Cuenta de Categoría
3	Like	Préstamo	"Me gusta". Usado como sustantivo. "Muchos <i>likes</i> en redes sociales"	Abandonware	1
3	Gadgets	Préstamo	Artifugio, dispositivo	Ads	1
3	Estrimeando	Híbrido	Haciendo una transmisión en vivo. <i>Stream</i> combinado con morf. española (es-) (-ando)	After	1
3	Safe	Préstamo	Seguro	Analytics	1
3	Slowmotion	Préstamo	Cámara lenta	Approach	1
3	Booster	Préstamo	Refuerzo (usado para referirse al refuerzo de la vacuna covid - 19)	Apps	2
3	Copyright	Préstamo	Derechos de autor	AR	1
3	Intro	Préstamo	Introducción. Secuencia introductoria de algún contenido	Arcade	1
3	Hit	Préstamo	Éxito	Arcadeo	1
3	Insights	Préstamo	Percepciones	Avenger	1
3	Views	Préstamo	Vistas	Average	1
3	Fuck me	Préstamo	Grosería con distintos usos. "¡Mierda!"	Background	1
3	Revenue	Préstamo	Ingresos	Backlash	1
3	Bancomos	Híbrido	Prohibimos. <i>Ban</i> combinado con morfología española (-mos)	Backup	1
3	Súperchats	Híbrido	Conversación con la que usuarios se comunican con creadores de contenido en tiempo real	Bancomos	1
3	Merch	Préstamo	Mercancía, corto para <i>merchandise</i>	Batch	1
3	Proz	Préstamo	Ventajas	Battle pass	1
3	Cons	Préstamo	Desventajas	Benchmark	1
3	Apps	Préstamo	Aplicación	Black Friday	1
3	Supporters	Préstamo	Partidario, seguidor	Blog post	1
3	Sideproject	Préstamo	Proyecto paralelo o secundario	Bookmarks	1
3	CD player	Híbrido	Reproductor de discos	Booster	1
3	Miembros cores	Híbrido	Miembros importantes de una comunidad. Se usa la palabra <i>core</i> (núcleo)	Bots	1
3	Stream	Préstamo	Transmisión en vivo	Breaking news	1
3	Hater	Préstamo	Persona que odia. Usado para referirse a detractores de algún contenido en redes sociales	Breakthrough	1
3	Hace sentido	Calco	Calco de la expresión <i>make sense</i> . En español se dice "tener sentido"	Bromance	1
3	Developers	Préstamo	Desarrolladores	Browser	1
3	Device	Préstamo	Dispositivo	Burning money	1
3	Features	Préstamo	Características	Cameos	1
3	Tracker	Préstamo	Rastreador	Case	1
3	Fitness	Préstamo	Buen estado físico	Cash	2
3	Killer app	Préstamo	Aplicación predilecta o de muy buen rendimiento	Castles	1
3	Performance	Préstamo	Rendimiento	CD player	1
3	Target	Préstamo	Objetivo	Chat	2
3	Whatever	Préstamo	Cualquier cosa	Cheats	1
3	Cash	Préstamo	Efectivo	Chip	3

Categoría

- Calco
- Híbrido
- Préstamo

EP

- 3
- 10
- 11

Colombia - Estúpido Nerd (1) | Colombia - Estúpido Nerd (2) | **México - Nerdcore (1)** | México - Nerdcore (2) | Argentina - Hypeados (1) | A ...

Template									
B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
EF	Anclismo	Categoría	Equivalente en español Explicación del fenómeno		Etiquetas de fila	Cuenta de Categoría	Categoría		
12	Planet devourer	Híbrido	Devorador de planetas. La palabra en inglés sería <i>ester</i> , pero aquí se españoliza la palabra <i>devour</i> con morfología española (-er)		Appeal	1	Híbrido		
12	Hype	Préstamo	Bombo mediático o publicitario		Aunt	1	Préstamo		
12	Spoilers	Préstamo	Información que revela lo que pasa en una historia		Baby	1			
12	Hypeado	Híbrido	Afectada por el bombo publicitario o mediático de algún contenido. <i>Hype</i> combinado con morfología española (-ado)		Back to basics	1			
12	Rated	Híbrido	Clasificación de una serie. El participio de <i>rate/rated</i> se utiliza como sustantivo en este podcast: "el rated", por eso es un híbrido		Background	3			
12	Coming of age	Préstamo	Llegada a la adultez o maduración de una persona		Badass	1			
12	Slashers	Préstamo	Película en la que los personajes son asesinados de forma violenta, usualmente con armas blancas		Bing watchear	1			
12	Haters	Préstamo	Persona que odia. Usado para referirse a detractores de algún contenido en redes sociales		Box	1			
12	Gore	Préstamo	Sangre derramada. Usado para referirse a un contenido que muestra escenas muy explícitas de este tipo		Bullying	1			
12	Por default	Híbrido	Por defecto. Combinación de preposición española y sustantivo inglés		Cameo	3			
12	Marketing	Préstamo	Mercadeo		Cartoon	1			
12	Trending	Préstamo	Tendencia		Casting	1			
12	Bing watchear	Híbrido	Maratonear una serie. <i>Binge-watch</i> combinado con morfología española (-ear)		CGI	3			
12	Spin-off	Préstamo	Producto derivado. Serie o película derivada de una producción principal		Cheerleader	1	EP		
12	Remake	Préstamo	Nueva versión		Clickbait	1	12		
12	Background	Préstamo	Contexto		Clickbaitero	1	13		
12	Help	Préstamo	Ayuda		Coming of age	2	14		
12	Plot twist	Préstamo	Giro argumental o giro de trama		Community	1	15		
12	Cheerleader	Préstamo	Porrista, animador/a		Cosplay	1	16		
12	Naive	Préstamo	Inocente o ingenuo		Creepy	1	17		
12	Flashbacks	Préstamo	Escena retrospectiva de una narración audiovisual		Daddy issues	1	18		
12	Casting	Préstamo	Reparto		Dark	1			
12	Voice-over	Híbrido	Voz o narración de alguien que no se puede ver en un producto audiovisual		Data	2			
12	Shippamos	Híbrido	Apoyo a una pareja de personajes ficticios. <i>Ship</i> combinado con morf. española (-amos)		Delivery	1			
12	Creepy	Préstamo	Escalofriante		Easter eggs	2			
12	Easter eggs	Préstamo	Huevos de pascua. Contenido escondido en un videojuego o producción		Engagement	1			
12	CGI	Préstamo	Imagen generada por computador. Siglas de <i>computer generated imagery</i>		Esnifaba	1			
12	Replacement	Préstamo	Reemplazo		Fan	1			
13	Stats	Préstamo	Estadísticas. Abreviatura de <i>statistics</i>		Fan service	1			
13	Highlights	Préstamo	Aspecto más destacado		Fandom	1			
13	Hypeable	Préstamo	Susceptible de recibir bombo publicitario o mediático. <i>Hype</i> combinado con morfología española (-able)		Fancando	1			
13	Marketing	Préstamo	Mercadeo		Fashionista	1			
13	Spoileando	Híbrido	Revelar lo que pasa en una historia. <i>Spoiler</i> combinado con morfología española (-ando)		Fashions	1			
13	Hypeado	Híbrido	Participio de la creación "hypear". <i>Hype</i> combinado con morfología española (-ado)		Fellas	1			
13	Hateado	Híbrido	Participio de la creación "hatear". <i>Hate</i> combinado con morfología española (-ado)		Flashbacks	3			
13	Fan service	Préstamo	Contenido de algún producto que se incluye para satisfacer o entretener a los fans						

Colombia - Estúpido Nerd (1)

Colombia - Estúpido Nerd (2)

México - Nerdcore (1)

México - Nerdcore (2)

Argentina - Hypeados (1)

A ...

Yes

EF	Anacismo	Categoría	Equivalente en español Explicación del fenómeno	Etiquetas de fila	Cuenta de Categoría	Categoría
13	Spoiler	Préstamo	Información que revela lo que pasa en una historia	After	1	
13	Furro	Híbrido	Persona atraída por animales de ficción antropomórficos. <i>Furry</i> combinado con morf. española (-o)	AKA	1	Híbrido
13	Geek	Préstamo	Nerd	Anime	2	Préstamo
13	Indie	Préstamo	Independiente. Usado para productos y compañías que no son tan populares o conocidas	Arcade	1	
13	Anime	Préstamo	Animación de origen japonés	Bait	1	
13	Sorry	Préstamo	Perdón	Banear	1	
13	Marketing	Préstamo	Mercadeo	Banner	1	
13	Woke	Préstamo	Cultura irroé. "Despierto" o consciente de problemáticas sociales	Battle royal	1	
13	Sponsor	Préstamo	Patrocinador	Because	1	
13	Like	Préstamo	"Me gusta". Usado como sustantivo	Big surprise	1	
13	Bait	Préstamo	Ciberzuelo. Contenido sensacionalista en Internet hecho para llamar la atención de los usuarios (alternativa de <i>clickbait</i>)	Bots	1	
13	DLC	Préstamo	Contenido descargable. [<i>Downloadable Content</i>]. Usado en este podcast como sustantivo: "los DLC"	Bye-bye	1	
13	Crunch	Préstamo	Cultura <i>crunch</i> . Se refiere al tiempo laboral sin compensación justa en el desarrollo de un videojuego	Carreamos	1	
13	Remake	Préstamo	Nueva versión	Carrear	1	
13	Token	Préstamo	Ficha. Elemento simbólico que toma el valor de algo usualmente usado en videojuegos o plataformas digitales para intercambios monetarios	Caster	1	EP
13	Skin	Préstamo	Apariencia de un personaje en un videojuego	CEO	2	19
13	Streamer	Préstamo	Transmisor de contenido en vivo	Chat	1	20
13	Loot box	Préstamo	Caja de recompensas. En videojuegos, cajas con contenido al azar que se abren a través del pago de los usuarios	Chill	1	21
13	Farmeando	Híbrido	Actividad que se realiza en un videojuego con el fin de mejorar a un personaje a través de distintas acciones. <i>Farm</i> combinado con morfología española (-ando)	Cock pic	1	22
13	Carrear	Híbrido	Echar al hombro. En videojuegos, un jugador "carrea" cuando hace que su equipo gane por sus acciones. <i>Carry</i> combinado con morf. Española (-car)	Comic	2	23
13	Freemium	Préstamo	Se refiere a videojuegos o productos gratis en donde los usuarios pueden pagar por contenido o avances adicionales	Congrats	1	24
13	Storytelling	Préstamo	Narración de historias	Copyright	1	25
13	Multiplayer	Préstamo	Multijugador	Cosplay	1	
13	Hype	Préstamo	Bombo mediático o publicitario	Crespy	1	
20	Furrito	Híbrido	Persona atraída por animales de ficción antropomórficos. <i>Furry</i> combinado con morf. española (-ito)	Cringe	1	
20	Spooky	Préstamo	Espeluznante	Crowdfunding	1	
20	Set	Préstamo	Plató o escenario	Crunch	1	
20	Screamer	Préstamo	"Gritador", similar a <i>jumpscare</i> . Recurso de las producciones de terror en donde algo aparece de forma abrupta y ruidosa y que pretende asustar a los espectadores	Dato freak	1	
20	Because	Préstamo	Porque	Developer	1	
20	Fandom	Préstamo	Fanaticada, grupo de fans	DLC	1	
20	Slasher	Préstamo	Película en la que los personajes son asesinados de forma violenta, usualmente con armas blancas	E-sportista	1	
20	Meangirl	Préstamo	Chica mala	E-sports	1	
20	LOL	Préstamo	Siglas de <i>Laughing out loud</i> , comúnmente usado en chats de redes sociales para indicar que algo causa mucha gracia o es muy divertido	Fanboys	1	
20	Banner	Préstamo	Publicidad que se muestra en sitios web	Fandom	1	
20	Marketing	Préstamo	Mercadeo	Fangirls	1	
20	Streaming	Préstamo	Pago por evento o transmisión en vivo	Fanpage	1	

... México - Nerdcore (1) | México - Nerdcore (2) | Argentina - Hypeados (1) | Argentina - Hypeados (2) | Chile - Noñocast (1) | Chile - Noñocas ...