

# The Language of Youth and Anglophilia in Italian, French and Spanish

---

Edited by  
Luca BELLONE and Virginia PULCINI



«QuadRi»  
Quaderni di RiCOGNIZIONI

Volume finanziato con i fondi del Dipartimento di Lingue e Letterature Straniere e Culture Moderne, Università di Torino

*The Language of Youth and Anglophilia in Italian, French and Spanish*, Edited by Luca Bellone and Virginia Pulcini, Dipartimento di Lingue e Letterature Straniere e Culture Moderne, Università di Torino, Torino 2024  
ISBN 978-88-7590-336-7

In copertina: immagine realizzata con Canva (<https://www.canva.com/>)

Progetto grafico e impaginazione: Arun Maltese ([www.bibliobear.com](http://www.bibliobear.com))

«QuadRi»  
Quaderni di *RiCOGNIZIONI*  
XVIII  
2024

## I «QUADERNI DI RICOGNIZIONI»

«*Quadri*» – *Quaderni di RiCOGNIZIONI* è la collana curata dal Comitato scientifico e dalla Redazione di *RiCOGNIZIONI. Rivista di lingue, letterature e culture moderne*, edita online dal Dipartimento di Lingue e Letterature Straniere e Culture Moderne dell'Università di Torino. La rivista e i suoi *Quaderni* nascono con l'intento di promuovere ri-cognizioni, sia trattando da prospettive diverse autori, movimenti, argomenti ampiamente dibattuti della cultura mondiale, sia ospitando interventi su questioni linguistiche e letterarie non ancora sufficientemente indagate. I *Quaderni di RiCOGNIZIONI* sono destinati ad accogliere in forma di volume i risultati di progetti di ricerca e gli atti di convegni e incontri di studio.

### DIRETTORE RESPONSABILE

Paolo BERTINETTI, Università degli Studi di Torino, Carla MARELLO, Università degli Studi di Torino

### COMITATO EDITORIALE

Elisa CORINO, Università degli Studi di Torino, Roberto MERLO, Università degli Studi di Torino, Daniela NELVA, Università degli Studi di Torino, Matteo REI, Università degli Studi di Torino, Paola CARMAGNANI, Università degli Studi di Torino, Vincenza MINUTELLA, Università degli Studi di Torino, Claudia Maria TRESSO, Università degli Studi di Torino

### COMITATO SCIENTIFICO

Henri BÉJOINT, Université Lyon2, Jaqueline BERNDT, Japanese Language and Culture, Stockholm University, Ioana BICAN (BOT), Universitatea "Babeş-Bolyai", Cluj-Napoca, Marguerita BORREGUERO ZULOAGA, Universidad Complutense de Madrid, Cesareo CALVO RIGUAL, Filología Italiana, Universitat de València, Elisabetta CARPITELLI, Sciences du Langage - UFR LLASIC, Université Grenoble Alpes, Rose CORRAL, Centro de Estudios Lingüísticos y Literarios, El Colegio de México, Suranjan DAS, Jadavpur University, Ashley DAWSON, Postcolonial Studies English Department The City University of New York, Jorge DÍAZ-CINTAS, Centre for Translation Studies (CenTraS), University College London, Dmitry DOBROVOLSKY, Rossijskaja akademija nauk RAN Moscow, Tessa DWYER, Film and Screen Studies, Monash University, Angela FERRARI, Seminar für Italianistik, Universität Basel, Salvador Gutiérrez ORDÓÑEZ, Universidad de León, Thierry FONTENELLE, Linguistic Services Division at the European Investment Bank, Luxembourg., Rufus GOUWS, Department of Afrikaans and Dutch Stellenbosch University, Natal'ja GRJAKALOVA, Rossijskaja akademija nauk «Puškinskij Dom» Sankt-Peterburg, Pius TEN HACKEN, Leopold-Franzens-Universität Innsbruck, Philip HORNE, English Department University College, London, Annette KLOSAKÜCKELHAUS, Leibniz-Institut für Deutsche Sprache, Mannheim, Michael LETTIERI, Department of Language Studies, University of Toronto Mississauga, Maria Grazia MARGARITO, Università degli Studi di Torino, Fernando J.B. MARTINHO, Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, Maria MAŚLANKA-SORO, Uniwersytet Jagielloński w Krakowie, Francine MAZIÈRE, Laboratoire d'histoire des théories linguistiques, Université Paris 13, Javier MUÑOZ BASOLS, Faculty of Medieval and Modern Languages University of Oxford, Francesco PANERO, Università degli Studi di Torino, Monique PEYRIERE, CNRS École des Hautes Etudes en Sciences Sociales, Paris, Loredana POLEZZI, European Languages, Literatures and Cultures Stony Brook University, Sara POOT-HERRERA, University of California Santa Barbara, Tommaso RASO, UFMG, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, Michael RUNDELL, Lexicography MasterClass Canterbury UK, Elmar SCHAFROTH, Romanistische Sprachwissenschaft Universität Düsseldorf, Mikołaj SOKOŁOWSKI, Instytut Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk, Jorge URRUTIA, Universidad Carlos III Madrid, Inuhiko YOMOTA, Kyoto University of Art & Design, François ZABBAL, Institut du Monde Arabe, Paris

### EDITORE

#### Dipartimento di Lingue e Letterature Straniere e Culture Moderne

Complesso «Aldo Moro»

Via Sant'Ottavio 18, 10124, Torino

<http://www.dipartimentolingue.unito.it/>

### CONTATTI

SITO WEB: <http://www.ojs.unito.it/index.php/ricognizioni/index>

E-Mail: [rivista.ricognizioni@unito.it](mailto:rivista.ricognizioni@unito.it)

ISSN: 2384-8987



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

# The Language of Youth and Anglophilia in Italian, French and Spanish

---

Edited by

Luca BELLONE and Virginia PULCINI



UNIVERSITÀ  
DI TORINO



Dipartimento di  
LINGUE  
LETTERATURE STRANIERE  
CULTURE MODERNE

I volumi pubblicati nella presente collana sono stati sottoposti  
a un processo di *peer review* da parte del Comitato Scientifico  
che ne attesta la validità

# CoNTENTS

---

## ***The Language of Youth and Anglophilia in Italian, French and Spanish***

Edited by Luca BELLONE and Virginia PULCINI

- 9 Luca BELLONE, Virginia PULCINI • *Introduction. The themes of this volume*

### **ItALIAN**

- 15 Luca BELLONE • *Linguaggio giovanile e anglofilia: uno sguardo sull'Italia contemporanea*
- 33 Stefania CICILLINI, Virginia PULCINI • *The role and function of English borrowings in Italian youth podcasts*
- 53 Francesca COZZITORTO • *“Moolah, opps e shawty nel bando”: gli anglicismi nella trap italiana*
- 65 Vincenza MINUTELLA • *“E dai, mamma! Che cosa cringe!”. Anglicisms in dubbed Italian in the recent teen drama series “Boo, Bitch”, “Heartbreak High”, “Heartstopper” and “Never Have I Ever”*

### **FrENCH**

- 97 Ramón MARTÍ SOLANO • *(Non)-adaptation morphosyntaxique des anglicismes dans les forums de jeux vidéo français*
- 113 Alena PODHORNÁ-POLICKÁ • *Identitary neology and youth speak. From the concept to the research methodology on the diffusion of lexical innovations in French*

**SpANISH**

- 125 Isabel BALTEIRO, Miguel Ángel CAMPOS • *Anglicisms in the language of Spanish youtubers: Wismichu's "Si te rindes, pierdes"*
- 141 Felisa BERMEJO CALLEJA • *Anglicismos en el lenguaje juvenil del español europeo. Análisis de las series televisivas "Los rompecorazones" ("Heartbreak High") y "¡Qué susto, tía!" ("Boo, Bitch")*
- 161 Isabel DE LA CRUZ CABANILLAS, Cristina TEJEDOR MARTÍNEZ • *Los anglicismos en las versiones españolas de "Heartstopper"*
- 183 Carmen LUJÁN-GARCÍA • *Anglicismos en el campo del videojuego en español: un estudio de corpus del "foro3djuegos.com"*



# INTRODUCTION

The themes of this volume

---

*Luca* BELLONE, *Virginia* PULCINI

The essays included in this volume are based on the papers presented at the conference “Linguaggio giovanile e anglofilia nelle lingue romanze”, which was held at the Department of Foreign Languages, Literatures and Modern Cultures (University of Turin) on 23-24 November 2023. This conference was the concluding event of the international project “WOW! Linguaggio giovanile e anglofilia - BELL\_GFI\_22\_01\_F” (2023) funded by the University of Turin within the “GRANTS for INTERNATIONALIZATION - GFI” scheme for projects in collaboration with international partner universities. For this project the academic institutions involved were Universidad de Alcalá (Spain), Universidad de Alicante (Spain), Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (Spain), Université de Limoges (France), University of Pau and the Pays de l’Adour (France), and Masarykova Univerzita, Brno (Czech Republic).

This project focussed specifically on the growing influence of English on the language of European youth, a variety which is widely recognized as a creative laboratory of lexical innovation. The ‘anglicization’ of the languages that operate on the global market and are engaged in international communication has recently benefited from a cross-linguistic approach, which has placed English at the core of international research on neology, specialized discourse, the slang of social groups (also called ‘sociolect’) as well as the jargon of professional communities. The main objective of this international project was to analyze this phenomenon from a cross-linguistic perspective, obtaining data across languages that are historically related – Italian, French and Spanish – and that notoriously uphold divergent attitudes toward the acceptance of foreign words, from quite an open one in Italy to a conservative one in France and Spain. In particular, the aim was to describe English-induced lexical and morpho-syntactic borrowings that emerge in spoken and written genres and that characterize the areas of greater impact in young people’s lives, interests and experience, i.e., web communication and entertainment, music, gaming, audio-visual products (tv series and films), to quote the main ones. This project hinges on previous research on English-induced language contact carried out by the members of the team in the field of anglicisms in the languages involved.

The 10 papers are grouped into separate language sections – Italian, French and Spanish – according to the national contexts in which the data were collected. Yet, a

common theme of ‘Anglophilia’ in spoken and written forms of ‘juvenile culture’, circulating mainly through digital channels (TikTok, YouTube, Instagram) forcefully features as a common thread running through the research studies presented in this volume.

The opening paper by Luca Bellone, *Linguaggio giovanile e anglofilia: uno sguardo sull’Italia contemporanea*, develops on the sentiment of Anglophilia, asking whether it is really present in the language of youth. The exploration of some of the most interesting English-induced expressions in written and spoken language retrieved from digital sources, however ephemeral and short-lived they might be, seems to reveal that English words and catchphrases are just one of the many resources available for creating expressive, lively, impactful communication, but not the main one. The digital turn seems to be the most influential force that is transforming the language of youth.

A similar conclusion is reached by Cicillini and Pulcini in the analysis of anglicisms retrieved from podcasts addressed to Italian teenagers and young adults in the paper *The role and function of English borrowings in Italian youth podcasts*. A sample of youth-coined neologisms extracted from a larger sample of anglicisms reflect the areas of interest typical of these age groups, namely entertainment (music, concerts and video games), relationships and sexuality, moods, attitudes and appearance. Differently from older speakers, influenced by the prestige of the Anglophone world, the younger generations seem to opt for anglicisms for reasons of identity, because English is the language that offers the strongest cultural models for their generation.

The article written by Cozzitorto – *Moolah, opps e shawty nel bando* – specifically deals with trap music and focuses on the anglicisms retrieved from a corpus of Italian trap lyrics released between 2019 and 2024. In this corpus, most field-specific anglicisms belong to American slang, where this music genre originated. The neologisms retrieved and defined are grouped into the main inspirational themes of this genre, i.e. street life (hence *bando* from abandoned house, *opps*, i.e. enemy), money (*moolah*), drugs and affection (*shawty*, i.e. pretty girl), which have been assimilated by Italian trappers and adapted to domestic contexts of social marginalization.

In the 21st century, YouTube has become one of the most popular virtual environments favouring the creation and growth of online communities, sharing behavioural models such as the adoption of specific communicative styles. Recently, several influencers have taken up a career as writers in order to amplify their popularity and maximize their profits. The paper by Balteiro and Campos (*Anglicisms in the language of Spanish youtubers*) focuses on the linguistic fabric of the book written by the Spanish youtuber Wismichu *Si te rindes, pierdes* (2016), and examines with special attention the anglicisms adopted, the references to Anglophone culture and the metalinguistic observations on the language of youtubers.

Over the past few years, the field of video games has become a showcase for the observation of the neological potential of youth language in general, and of the use of anglicisms in particular. This volume includes two papers on the pervasiveness of anglicisms in video game forums. The first, written by Ramón Martí Solano – (*Non)-adaptation morphosyntaxique des anglicismes dans les forums de jeux vidéo français* – provides an overview of this field in the French context and on the various processes of

morpho-syntactic adaptation of the selected anglicisms, mostly youth-coined terms and technical, specialized vocabulary (*topic, pack, team, reroll, hedge, lock*, etc.). The Spanish situation is explored by Carmen Luján-García in *Anglicismos en el campo del videojuego en español: Un estudio de corpus del foro3djuegos.com*: through a linguistic analysis of the online forum Foro3Djuegos, this scholar reports on the most frequent English forms and describes their main distinctive pragmatic functions, namely referential, expressive and textual.

What is the role of anglicisms in current audio-visual products addressed to young people? This question is investigated in three papers. The first, by Felisa Bermejo Calleja, entitled *Anglicismos en el lenguaje juvenil del español europeo. Análisis de las series televisivas “Los rompecorazones” (“Heartbreak High”) y “¡Qué susto, tía!” (“Boo, Bitch”)* deals with the dubbing and the subtitling of the European Spanish version of two television series broadcast by Netflix in 2022, i.e. *Los rompecorazones* and *¡Qué susto, tía!*. The second, by Isabel De la Cruz Cabanillas and Cristina Tejedor Martínez, entitled *Los anglicismos en las versiones españolas de “Heartstopper”*, analyzes the anglicisms that are present in the Spanish translation of the first four volumes of the graphic novel *Heartstopper* and in the equivalent episodes of the first two seasons of the homonymous series. The conclusions that these papers reach are to some extent different: Bermejo shows that “la adopción de nuevos extranjerismos, concretamente anglicismos, es un rasgo caracterizador del lenguaje juvenil utilizado”, whereas De la Cruz and Tejedor highlight a limited amount of lexical creativity in the retrieved anglicisms and hypothesize that this may be due to the specific textual typology of the original comics genre, characterized by the well-known use of short textual segments to complement the iconic component, possibly caused by a not fully accurate translation. The dubbed version of the popular comedy-drama series *Non ho mai* (2020-2023), *Boo, bitch!* (2022-), *Heartstopper* (2022-) and *Heartbreak High* (2022-) and a comparison between the graphic novel and the TV series of *Heartstopper* in Italian translation are also examined in Minutella’s article (“*E dai, mamma! Che cosa cringe!*”. *Anglicisms in dubbed Italian in the recent teen drama series “Boo, Bitch”, “Heartbreak High”, “Heartstopper” and “Never Have I Ever”*). This analysis is enriched by comments provided by adaptation professionals on the linguistic choices that they made to convey youth identity.

Finally, the concept of ‘identitary neology’ within the framework of French youth language is the core research question of the paper entitled *Identitary neology and youth speak. From the concept to the research methodology on the diffusion of lexical innovations in French* by Podhorná-Polická. By conducting a specific case study (the life cycle of the neologism *bolos*), the author illustrates a step-by-step sociolinguistic approach to quantitative and qualitative enquiry for the study of recent anglicisms in the language of young people. She also highlights two key concepts of sociolinguistic research applied to generational sociolects, i.e. the ‘neological bang’, that is, the diffusion of neologisms within the same peer group, and the ‘media bang’, i.e. the spread of neologisms in the media.



**ItALIAN**

---



# LINGUAGGIO GIOVANILE E ANGLOFILIA

Uno sguardo sull'Italia contemporanea

---

Luca BELLONE

**ABSTRACT • Youth language and Anglophilia. A look at contemporary Italy.** Present-day language of Italian youth cannot be properly understood regardless of the changing social and communicative frame of recent years, characterized by the virtual dimension of social networks. On the linguistic level, in fact, the projection to daily use of digital media implies that English words and expressions are resources used with increasing frequency by young Italians. The most obvious trace of the spread of anglicisms in the language of contemporary youth is recognizable in the written, spoken and broadcast productions characteristic of social networks, and particularly on TikTok; many of these innovations have the power to extend their reach to spontaneous speech. In this essay, attention is accordingly devoted to the main mechanisms that determine the sentiment of ‘Anglophilia’ of Italy’s first generation of digital natives who grew up with social networks on the basis of the analysis of lexical and phraseological data collected through a series of surveys on digital writing and orality carried out over the last two years.

**KEYWORDS •** Italian linguistics; History of the Italian language; Youth language; Media language; Lexicology.

## 1. Premessa

Nella nostra tradizione linguistica, il termine *anglofilia* (rifatto probabilmente sul fr. *anglophilie*, cfr. GDU s.v.) sembrerebbe utilizzato per la prima volta da Antonio Gramsci nei suoi *Quaderni dal carcere* (1929-1932), nell’accezione di ‘simpatia (estrema, esagerata) verso l’Inghilterra, verso ciò che è inglese’: “Ricordo un articolo di Manfredi Gravin nel Corriere della Sera, di una *anglofilia* così scandalosa da meravigliare” (Gramsci 1975: I, 135). Compare successivamente nella prima redazione di *Primavera di bellezza*, romanzo del 1959 di Beppe Fenoglio, l’anglofilo per definizione, a indicare ‘una spinta, una predisposizione naturale verso il mondo inglese’: “Ma tu dovresti comprendere facilmente la mia posizione: l’*anglofilia*, l’anglomania se vuoi, come espressione del mio desiderio, della mia esigenza di un’Italia diversa, migliore” (Fenoglio 2015: 26).

Non intendiamo seguire le sorti del termine e ricostruirne in questa sede la traiettoria tracciata nella storia della lingua italiana; ci limitiamo a segnalare che la sua frequenza negli ultimi decenni è modesta, e circoscritta in alcuni ambiti. Sulla base dei soli dati ottenuti dallo spoglio del quotidiano *La Repubblica*, rileviamo in particolare che nel ventennio conclusivo del XX secolo la voce circola per lo più per definire tendenze culturali, dello spettacolo e della politica che ricalcano con chiarezza modelli inglesi e angloamericani: “Avere nominato Tony Blair si spiega con la vecchia e rispettosa *anglofilia* della cultura americana, e con le buone maniere” (Furio Colombo, *L’America che ci guarda senza interesse, né amore*, “La Repubblica”, 11 settembre 1999). Dal nuovo millennio sembra invece trovare una nuova e più specifica applicazione in riferimento a recenti usi linguistici propri di alcuni settori della comunicazione (giornalismo, televisione, nuovi media), di enti pubblici (amministrazioni, scuole, università) e dell’ambiente politico che si contraddistinguono per un presunto e urticante abuso di modismi lessicali di provenienza anglofona: “Un luogo, una struttura, un centro per capire i cambiamenti della città che cambia. Lo chiamano, con quella pessima *anglofilia* che sta imperversando dappertutto, ‘urban center’” (Costantino Malatto, *Un ‘urban center’ per discutere sulla trasformazione della città*, “La Repubblica”, 14 maggio 2004); “Arrivano i walk through, il contact tracing, i drive through in un’*anglofilia* non immediatamente comprensibile che maschera la bassa innovazione e la ritardata rincorsa a mettere una toppa” (*Covid, il sistema salta ancora*, “La Repubblica”, 2 gennaio 2022).

Applicata all’età contemporanea, e rapportata a un assetto socio-comunicativo caratterizzato, da ormai un decennio, per un marcato impulso digitale, questa parola può essere semmai più efficacemente utilizzata, a nostro avviso, per segnalare – ma senza pregiudizi di sorta – un atteggiamento di particolare favore (non già una patologia) verso la lingua inglese o, più precisamente, una predisposizione all’utilizzo di parole ed espressioni inglesi all’interno di testi scritti, parlati, digitati in italiano. Nello specifico: è *anglofilia* linguistica quella dei giovani italiani di oggi? È uno spunto, dal quale intendiamo partire: non per dimostrare un teorema; piuttosto, per elaborare alcune riflessioni.

## 2. Preliminari metodologici

Le osservazioni che seguono derivano da una serie di inchieste sul campo condotte negli anni 2023-2024 nell’ambito del progetto di ricerca internazionale “WOW! Linguaggio giovanile e *anglofilia* nelle lingue romanze” e dalla determinante collaborazione con studentesse e studenti, laureande e laureandi del Dipartimento di Lingue e Letterature Straniere e Culture Moderne dell’Università degli Studi di Torino.

Chi sono i giovani? Seguendo le indicazioni operative individuate dai membri del comitato scientifico del progetto succitato, il target di questa indagine è l’under 25, in accordo con la definizione di giovane fornita dall’Organizzazione delle Nazioni Unite approvata dall’Assemblea Generale delle Nazioni Unite con la risoluzione 36/28 del 1981: “Who Are the Youth? There is no universally agreed international definition of the youth age group. For statistical purposes, however, the United Nations – without prejudice to



any other definitions made by Member States – defines ‘youth’ as those persons between the ages of 15 and 24 years”.<sup>1</sup>

Oggi under 25 significa essere nato dopo il 1999, quindi appartenere alla Gen Z (1997-2012), la prima generazione di nativi digitali cresciuti con i social network. Di conseguenza, il saggio intende anzitutto concentrare l’attenzione sugli anglicismi generazionali di età contemporanea entro i confini della comunicazione digitale propria delle piattaforme sociali: i dati lessicali e fraseologici presentati costituiscono una prima rassegna dei risultati dell’analisi di un corpus composto da testi provenienti da un migliaio di post (brevi video, foto, testi) pubblicati su TikTok – l’ambiente virtuale di adolescenti e post adolescenti per definizione – e da circa 5 ore di parlato ricavato da contenuti diffusi sulla medesima app. La seconda sezione del contributo, volta alla ricognizione del fenomeno dell’anglofilia sul versante orale, è invece fondata sul materiale linguistico ricavato da 5 ore di registrazioni di conversazioni o parti di esse in situazioni informali e di peer group (a scuola, all’università, nei luoghi di incontro, in spiaggia, in palestra, ecc.).

### **3. “Do it for the plot”: i tormentoni della comunicazione digitale**

Anche negli anni Venti del nuovo millennio, il linguaggio giovanile (d’ora in poi LG) continua a essere “uno stile comunicativo proprio di adolescenti e post-adolescenti, un sotto-codice esclusivo o semi-esclusivo utilizzato nelle relazioni di gruppo, che pertanto conserva ancora funzioni caratteristiche e si distingue da altre varietà grazie a una serie di particolarità di natura essenzialmente lessicale e fraseologica e a peculiari procedure di esecuzione nella realizzazione degli scambi verbali” (Bellone 2022: 26).<sup>2</sup> Rispetto al recente passato, tuttavia, le consuetudini linguistiche dei ragazzi vanno caratterizzandosi per una serie di attributi inediti, derivanti in larga misura dal trasferimento di un ventaglio significativo di forme della socializzazione dagli spazi reali, caratteristici dei luoghi di aggregazione storica, all’ambiente virtuale dei social network. In altri termini, la varietà giovanile contemporanea non può essere decifrata al di fuori del mutato quadro socio-comunicativo derivante dalla rivoluzione digitale: la ristrutturazione, parziale ma significativa, dei meccanismi di interazione di adolescenti e post-adolescenti e il particolare favore con il quale le giovani generazioni hanno accolto le numerose possibilità offerte dalle piattaforme digitali hanno infatti provocato l’affiorare di alcune proprietà linguistiche sostanziali.

---

<sup>1</sup> Cfr. <https://www.un.org/en/global-issues/youth>.

<sup>2</sup> Studi fondamentali sul LG italiano sono i seguenti: Coveri 1983: 131-141; Coveri 1992: 59-69; Sobrero 1992: 45-58; Coveri 1993: 35-47; Sobrero 1993: 95-108; Cortelazzo 1994: 291-317; D’Achille 2005: 117-129; Cortelazzo 2006: 45-53; D’Achille 2006: 5-17; Cortelazzo 2010; Marcato 2013: 115-137; Marcato 2016: 351-370; Nesi 2022; Rati 2023.

Sul piano lessicale, in particolare, la peculiarità più appariscente degli ultimi anni è determinata senza dubbio dall'incremento di parole ed espressioni di origine inglese.<sup>3</sup> Di più. Le novità del LG scritto e parlato di oggi sono costituite principalmente da forme di provenienza anglofona nate in ambienti social, quasi sempre su TikTok. Aggiungiamo che il nucleo più sostanzioso di questo eterogeneo complesso lessicale e fraseologico è individuabile nell'ambito dei cosiddetti 'tormentoni':<sup>4</sup> occorre infatti ricordare che molti neologismi sono tali, o meglio, acquisiscono tale status, in quanto trasmessi all'interno di 'contenuti' di varia natura, spesso estemporanei (estratti video o audio, immagini, frammenti di brani musicali, ecc.), divenuti popolari grazie a una combinazione propizia di eventi, una 'tempesta perfetta' che agisce da trampolino verso la viralità anche del dato linguistico. Un neologismo di questo tipo è esso stesso, a ben vedere, un tormentone. Inteso in tal senso, il LG odierno sembrerebbe quindi uno stile caratterizzato – nei suoi tratti innovativi – da un agglomerato di forme effimere, sottoposte a rinnovamento continuo: schegge linguistiche distaccatesi dal contesto originario, replicabili e propagabili per imitazione in situazioni comunicative variegata, dalla scrittura all'oralità, ed eventualmente modificate a più livelli per finalità espressive.

Non è detto che i tormentoni siano necessariamente anglicismi, anzi. Limitiamo l'esemplificazione al solo caso rappresentato dal sintagma *mio padre*, impiegato per indicare una persona che si stima e per la quale si ha grande ammirazione (es. "Alberto Angela, mio padre"; "Fai, dici o scrivi qualcosa che apprezzo molto? Mio padre").<sup>5</sup> L'espressione è nata sul finire del 2020 nell'ambiente videoludico di Twitch, nel corso delle dirette di Giovanni Ballerini, *streamer* esperto di manga e videogiochi, che ha espresso attraverso questa formula il proprio apprezzamento verso un individuo; lo stesso streamer, successivamente interpellato a riguardo, ha asserito che il modismo "si potrebbe in qualche modo tradurre con 'ti stimo così tanto da considerarti mio padre'". Nonostante su Twitch sia un meme quasi desueto, *mio padre* ha acquisito nell'ultimo anno ampia popolarità su TikTok, fino ad assumere i contorni del tormentone: si usa nella scrittura digitata come commento per manifestare profonda considerazione per l'autore di una specifica azione, di un motto, di un video, di un post, ecc., ma è ormai penetrato anche nell'oralità, trasmessa e spontanea.<sup>6</sup> Con il tempo, inoltre, un'analoga funzione è stata estesa anche ad altri gradi di parentela (*mia madre*, *mia sorella*, *mia zia*, ecc.; es. "La prof. di lettere? Mia madre"); se

<sup>3</sup> Per la denominazione e per la classificazione delle diverse tipologie degli anglicismi in italiano ci si è affidati a Pulcini 2023.

<sup>4</sup> Per una esemplare rassegna storico-linguistica dei tormentoni si rimanda a Novelli 2019.

<sup>5</sup> Per le definizioni di termini ed espressioni e per gli esempi sono state utilizzate, quando possibile, le informazioni fornite a riguardo dagli stessi giovani: si tratta di una scelta metodologica finalizzata alla creazione di uno spazio metalinguistico privilegiato nel quale siano gli stessi ragazzi a riflettere sulle loro parole.

<sup>6</sup> Per maggiori dettagli, cfr. <https://www.fanpage.it/innovazione/tecnologia/perche-tutti-stanno-scrivendo-mio-padre-nei-commenti-su-tiktok/>.

strutturate attraverso combinazione in serie, queste formule hanno la funzione di amplificare fino al livello massimo la stima verso la persona cui ci si riferisce: “Alberto Angela, mio padre, mia madre, mia zia, mio zio, mia sorella, mio fratello e tutto il mio albero genealogico”.

È però indubbio che, fatta salva questa e altre eccezioni, la componente più robusta del raggruppamento proviene da modelli di origine inglese; per ragioni di spazio, circoscriviamo la rassegna che segue a una serie di casi recenti che riteniamo emblematici.

Segnaliamo in primo luogo (*do it for the plot*, lett. ‘(fallo) per la trama’, locuzione impiegata per invitare qualcuno (o sé stessi) ad affrontare le situazioni incerte senza pensare troppo a possibili conseguenze sfavorevoli o dannose (*Urban Dictionary* s.v. *do it for the plot*). Viene usata principalmente – ma non solo – in ambito sentimentale: es. “Scrivo al mio ex, for the plot”; “Non sai se chiedere di uscire alla ragazza che hai appena conosciuto su Tinder? Nel dubbio, do it for the plot”. L’espressione è giunta in orbita italiana a partire dal 2023 grazie ai video di TikTok; nella nostra lingua ha trovato impiego anche nella variante con parziale italianizzazione (*fallo per il plot*) (es. “Hai paura a dichiararti? Non importa, fallo per il plot”). Come precisato dai nostri informatori, l’idea di fondo è che se qualcosa non va come da previsioni “sarà pur sempre un nuovo capitolo nella storia della nostra vita da raccontare agli amici”.



Immagine 1. “Do it for the plot” (dal web)

Non va poi trascurato il caso de *il mio impero romano*, rifatto sull’ingl. *my roman empire*,<sup>7</sup> nell’accezione di ‘pensiero ricorrente, fisso’ (*Urban Dictionary* s.v. *Roman Empire*); la locuzione è nata per l’effetto provocato dai risultati di un’inchiesta giornalistica secondo i quali gli antichi fasti di Roma sarebbero un pensiero quotidiano di molti, e viene utilizzata – in contesti scherzosi ma non solo – per esprimere il rilievo, il valore, l’importanza che qualcosa o qualcuno ha per un individuo (es. “Elisa True Crime è il mio impero romano”).

<sup>7</sup> Per ricostruire la ‘storia’ dell’espressione, cfr. <https://www.wired.it/article/impero-romano-uomini-trend-tiktok-spiegazione-cosa-significa/>.

Tra i modismi linguistici più recenti segnaliamo ancora *brat* e *very demure*, *very mindful*. Il primo, nominato ‘word of the year’ per il 2024 dal *Collins Dictionary*,<sup>8</sup> è un aggettivo (‘characterized by a confident, independent, and hedonistic attitude’) usato nel LG italiano principalmente per designare una ragazza sfrontata e irriverente; così si sono espressi alcuni nostri informatori a riguardo: “[*brat* si dice di] una persona ribelle, indipendente, che se ne frega delle regole e delle convenzioni, che è orgogliosamente sé stessa”. È diventato un trend, anche in Italia, grazie all’ultimo disco della cantante pop britannica Charli XCX, pubblicato nel giugno del 2024, intitolato per l’appunto *Brat*; non è un caso che nell’uso scritto la voce compaia spesso su uno sfondo verde fluo, assai appariscente, il medesimo della copertina dell’album:

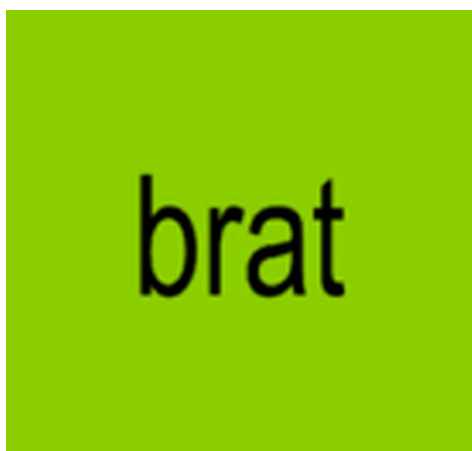


Immagine 2. La copertina dell’album *Brat* di Charli XCX

Grazie all’attivismo dei *content creator* operanti nell’ambito della moda, in pochi giorni *brat* ha acquisito una vistosa popolarità internazionale e ha trovato rapidamente impiego, principalmente su TikTok, per indicare referenti diversi: outfit, persone, comportamenti, oggetti, ecc. Tutto in definitiva può essere *brat*, purché sia non convenzionale ma carismatico, irriverente ma stiloso, e orgogliosamente distante dai luoghi comuni; in tal senso segnaliamo ancora che esistono online numerosi *dress code* dedicati alla ‘#bratsummer’ (uno degli hashtag più diffusi dei mesi estivi dell’anno in corso),<sup>9</sup> composti da accostamenti di elementi verde fluo (dallo smalto all’accendino, alla cover del telefono), capi di abbigliamento e altri effetti personali distanti dalla moda del momento (canottiera e cuffie bianche, occhiali da sole con montatura grigio metallizzato), condizioni avverse (la batteria scarica), come nell’immagine qui riprodotta:

<sup>8</sup> Cfr. <https://www.collinsdictionary.com/woty>.

<sup>9</sup> Ancora dal *Collins Dictionary*: “Inspired by the Charli XCX album, ‘brat’ has become one of the most talked about words of 2024. More than a hugely successful album, ‘brat’ is a cultural phenomenon that has resonated with people globally, and ‘brat summer’ established itself as an aesthetic and a way of life”.



Immagine 3. “Brat summer” starter pack (dal web)

Il secondo costituisce a prima vista la risposta al precedente, all’insegna – almeno in apparenza – della sobrietà e della compostezza. L’espressione, nata grazie a un video nel quale l’influencer statunitense Jools Lebron descrive come si è truccata e vestita per recarsi al lavoro,<sup>10</sup> si compone del termine *demure* ‘serio, discreto, spec. in riferimento a individuo, principalmente di genere femminile, che adotta comportamenti e stili sobri, tali da non attirare particolari attenzioni su di sé’ (OED s.v.) e di *mindful* ‘attento, consapevole; responsabile delle proprie azioni’ (OED s.v.): *essere very demure, very mindful* significherebbe quindi, alla lettera, ‘adottare uno stile elegante ma senza ostentazione, facendo attenzione a evitare gli eccessi’ (*Urban Dictionary* s.v. *very demure, very mindful*). Il modismo, alimentato in poco tempo dai TikTok delle ragazze di tutto il mondo, ha avuto vasta eco, raggiungendo personaggi famosi, giovani e meno giovani, che non sempre ne hanno riconosciuto la portata ironica, sarcastica o provocatoria (cfr. Immagine 4.).



Immagine 4. “Very demure, very mindful” secondo la Casa Bianca (dal profilo Instagram ufficiale)

<sup>10</sup> Si veda il video al link <https://www.tiktok.com/@commentforum/video/740368696999379755?q=very%20demure%20very%20mindful%20original&t=1725878684192>.

Quale sarà la sorte di queste formule? Non lo possiamo prevedere. Certo, in genere, in seguito a una fulminea notorietà, simili modismi – che rimandano a episodi, motti, personaggi caratteristici di un dato momento storico, di regola riconoscibili e fruibili, almeno in prima battuta, da chi condivide specifiche coordinate socioculturali – subiscono un’eclissi altrettanto rapida; possono nondimeno garantirsi, in talune circostanze, una più ampia longevità, grazie per esempio alla loro transizione verso l’oralità, oppure per effetto dell’eventuale sovraestensione oltre i confini generazionali. A prescindere dalla loro capacità di sopravvivere al rischio di obsolescenza repentina, appare però chiaro che i tormentoni provenienti dalla galassia digitale rappresentino una componente in costante crescita nella lingua dei ragazzi di oggi, una inedita forma di intertestualità che si configura, per meccanismi di impiego e per funzioni espressive, come una delle novità più interessanti dello stile comunicativo della Gen Z.

#### 4. Uno sguardo sul parlato

I risultati provenienti dall’analisi dei dati raccolti nelle inchieste condotte nel primo segmento degli anni Venti sembrano confermare anche nel parlato un incremento ragguardevole dell’apporto lessicale e fraseologico di matrice anglofona: a transitare nell’oralità quotidiana e a diventare espressioni di uso comune tra i giovani (e non solo) sono soprattutto moduli linguistici inglesi provenienti ancora una volta da TikTok. Non sarebbe possibile fornire in questa sede una rappresentazione significativa delle forme oggi più diffuse: il dinamismo che contraddistingue un’ampia porzione dello slang dei ragazzi rende infatti vano ogni tentativo di allestimento di un corpus dall’assetto stabile, sia pur in una dimensione temporale circoscritta. Riteniamo tuttavia utile segnalare una serie di modelli recenti affinché possano offrire un saggio minimo sugli anglicismi all’interno di alcune delle sfere di riferimento più ricettive del LG nella sua varietà orale, a partire dall’ambito affettivo e sessuale.

Una delle voci maggiormente diffuse degli ultimi anni è come noto *crush* ‘infatuazione, sbandata; la persona per la quale si ha l’infatuazione’ (Zingarelli 2025 s.v.), dal verbo *to crush* ‘schiacciare, frantumare’, con uso figurato. Secondo la sezione ‘Neologismi’ del *Vocabolario Treccani* online (s.v., 2024) la sua prima attestazione in italiano andrebbe ricercata nella scrittura giornalistica: in un articolo del 2011, infatti, Vittorio Zucconi – editorialista dagli Stati Uniti dal 1985 al 2019 per il quotidiano *La Repubblica* – scriveva: “A 20 anni, sperduta nel crush, nella cotta per il bel ragazzo italiano che baciava in pubblico, a risucchiare e sedurre i media. Amanda [Knox] era la farfalla infilzata dallo spillo di un sistema giudiziario” (Vittorio Zucconi, “Repubblica”, 30 giugno 2011, p. 1). Nel linguaggio della Gen Z il termine viene impiegato nell’espressione *avere una crush per qualcuno* (es. “Ho una crush per il mio migliore amico”), mutuata dall’ingl. *to have a crush on someone* ‘avere una cotta, un’infatuazione per q.’: per estensione semantica, oggi è spesso utilizzato – analogamente a quanto accade nella lingua d’origine (OED s.v.) – per indicare ‘la persona per cui si prova la cotta’, anche in sostituzione del nome proprio (es. “Crush mi ha finalmente risposto”).

Non troppo distante da quest’ultimo è, almeno in parte, *smash* ‘persona, capo di abbigliamento, oggetto, contenuto sui social network o altro che si ritiene interessante, at-

traente'; es. "quest'estate per me la camicia azzurra in spiaggia è davvero smash". Deriva dal verbo *to smash* 'colpire con violenza, distruggere' (OED s.v.), anch'esso sottoposto a risemantizzazione figurata mediante allusione oscena: il termine ha trovato verosimilmente impiego a partire dalla formula *smash or pass?*, letteralmente 'bomba (< *bombare* gerg. 'possedere sessualmente', cfr. GDU s.v.) o passa', utilizzata in una serie di giochi popolari sui social network il cui obiettivo è stabilire se una persona sia appetibile ("smash") oppure no ("pass"); nel LG italiano contemporaneo va registrato anche *smashare* 'possedere sessualmente' (es. "Hai visto quant'è figo Giorgio? Quanto lo smasherei..."; cfr. anche *Slengo* s.v.).

Nell'ambito della sessualità occorre inoltre menzionare *vanilla* (agg. e s.) 'poco emozionante, convenzionale'; dagli informatori ricaviamo che il termine identifica spesso "il sesso noioso, la 'roba basic', il missionario". La voce designa in aggiunta la persona che pratica esclusivamente sesso tradizionale; es. "La mia ragazza è una vanilla, non posso mai proporle nulla di nuovo che mi dice no". Si veda anche l'espressione *vanilla sex* per indicare le pratiche sessuali ritenute più normali e prevedibili' (es. "Matteo è un ragazzo semplice: a lui piace fare solo vanilla sex"; cfr. *Slengo* s.v.). Non sarà superfluo ricordare che a questo si oppone *kinky*, da *kink (sex)* '(sesso) perverso', termine che indica un atto sessuale ritenuto non convenzionale (o un insieme di atti non canonici), spesso in relazione all'ampia sfera delle pratiche erotiche identificabili con l'etichetta BDSM (*bondage, domination, sadism* [o *submission*], *masochism*; cfr. *Urban Dictionary* s.vv. *kinky* e *kinky sex*); es. "Mi piace Giulia, ha un fare molto kinky".

Una sfera di riferimento produttiva per l'incubazione di parole nuove è oggi rappresentata dalla palestra, ambiente ancora linguisticamente inesplorato. Dalla conclusione del lockdown, e anche per effetto dell'esigenza sempre più diffusa di mostrare il proprio corpo attraverso immagini pubblicate sui social network, i locali attrezzati per l'attività fisica sono diventati luoghi affollati, più di un tempo, da giovani e giovanissimi:<sup>11</sup> secondo le riviste specializzate,<sup>12</sup> è infatti esistita una dimensione 'pre-Covid', seguita, dopo la fase transitoria dell'*home workout*, dall'era 'post-Covid'; in quest'ultima, numerose sale pesi si sono trasformate in luoghi di tendenza frequentati in particolare – ma certo non solo – da ragazzi, ambienti alla moda nei quali la necessaria ricerca del benessere corporeo va a braccetto con il desiderio di esserci, di mostrarsi ed eventualmente di socializzare.

Fatta salva la necessità di indagini specifiche, abbiamo motivo di ritenere che l'impatto di questa attitudine sul LG non sia trascurabile; ne è del resto un chiaro indizio la

<sup>11</sup> Cfr. almeno [https://www.repubblica.it/moda-e-beauty/2024/01/30/news/fitness\\_yoga\\_pilates\\_tendenze\\_attivita\\_fisica\\_genz-420440720/](https://www.repubblica.it/moda-e-beauty/2024/01/30/news/fitness_yoga_pilates_tendenze_attivita_fisica_genz-420440720/) e [https://www.ilsole24ore.com/art/cresce-mercato-italiano-fitness-oltre-5000-club-e-piu-5-milioni-iscritti-AEXqy6ZD?refresh\\_ce=1](https://www.ilsole24ore.com/art/cresce-mercato-italiano-fitness-oltre-5000-club-e-piu-5-milioni-iscritti-AEXqy6ZD?refresh_ce=1); [https://www.repubblica.it/economia/rapporti/osserva-italia/mercati/2023/05/31/news/fitness\\_e\\_sport\\_settori\\_in\\_ipresa\\_16\\_sul\\_2021-402618234/](https://www.repubblica.it/economia/rapporti/osserva-italia/mercati/2023/05/31/news/fitness_e_sport_settori_in_ipresa_16_sul_2021-402618234/).

<sup>12</sup> Si vedano soprattutto i contributi contenuti dall'*ACSM's Health & Fitness Journal* al link <https://journals.lww.com/acsm-healthfitness/pages/default.aspx>.

percezione degli stessi *teen Z*: “la fissa per la palestra sta cambiando il linguaggio di noi giovani”. Anche nella sfera del fitness i neologismi generazionali sono quasi esclusivamente di matrice inglese: tralasciando per ragioni di spazio i prevedibili tecnicismi, registriamo almeno *gym bro* (pure nella grafia univerbata *gymbro*) ‘il ragazzo che trascorre molto tempo in palestra’, oppure, più semplicemente, ‘il compagno, l’amico con cui si condivide l’allenamento’ (es. “non so come farei senza di te in palestra, gym bro”), e *gym rat*, il ‘topo da palestra’, fanatico dell’allenamento, profondamente narcisista e ossessionato dalla cura del proprio fisico, entrambi da *bro*, per il quale cfr. *infra* (*Slengo* s.vv.); segnaliamo inoltre, per un medesimo principio derivazionale, *gym crush* (dal già citato *crush*), dal significato trasparente (es. “sì, lo so che ieri alla festa c’era crush, ma ora sono in palestra e mi sto distraendo con gym crush”). Chiudono questa parziale rassegna *spottare* ‘assistere un compagno in palestra durante l’esecuzione di un esercizio con pesi o bilancieri’ (es. “Mi spotti? Devo fare panca piana pesante”), con risemantizzazione del più generico *spottare* ‘individuare una persona, spec. sui social, a sua insaputa’ (*Treccani Neologismi* s.v.), *cheat day* ‘il giorno dello ‘sgarro’, cioè della deroga alla dieta ferrea che segue chi fa pesi, e *fat shaming*, sintagma con il quale si indica il comportamento dello sportivo che deride in modo sprezzante una persona grassa, o considerata tale, e non dedita all’allenamento fisico.

Ancora correlate all’aspetto esteriore, anche se non esclusivamente implicate nelle dinamiche dell’attività sportiva, sono le espressioni *glow up* e *glow down* (*Urban Dictionary* s.vv.), utilizzate per indicare il miglioramento o il peggioramento, rispetto a una fase iniziale, della condizione (per lo più) estetica, di un individuo (es. “Marco alle medie era un bonazzo da paura e guardalo invece ora: che glow down clamoroso!”); sulla loro fortuna può avere agito *Glow up. The next makeup star*, talent show del 2023 per aspiranti truccatori trasmesso in Italia da Netflix.

All this talk about Prince William just reminds me about how he’s had the worst glo down in history 🙄



Immagine 5. Il “glow down” secondo il web

Al di là dello specifico ambito socio-comunicativo, altre locuzioni assai popolari sono (*essere*) *on fire* e *too much*. La prima è utilizzata per indicare una persona che in un momento determinato si trova in uno stato mentale o fisico che la rende entusiasta, euforica, che è quindi letteralmente ‘in fiamme’ (es. “Hai visto Carola? Oggi è on fire”), ed è



spesso associata, nella scrittura digitata, a una serie di emoticon che riproducono una fiamma o un incendio (*Slengo* s.v.). La seconda ha valore avverbiale (*Slengo* s.v.: ‘troppo; esagerato; in maniera esagerata’; es. “La sua reazione è stata too much”), ed è stata recentemente al centro di un articolo polemico di Stefano Bartezzaghi (*Too much. Perché nei social vanno di moda gli eccessi*)<sup>13</sup> e di un breve contributo della sezione “Domande e risposte” dell’*Enciclopedia Treccani online*,<sup>14</sup> nei quali il modismo viene ritenuto proprio di ambienti snobistici. Risulta in effetti già nel titolo di una canzone del 2018 de Il pagante, gruppo musicale noto soprattutto per la composizione di brani irrisori dello stile di vita stereotipato di certi giovani milanesi alla moda, in particolare di quelli del mondo delle discoteche (e del loro stile comunicativo): “Ehi, sai che quando corri sul tapis roulant / Fisso il tuo seno rifatto un po’, un po’ too much? / Sopra al palco sputo come Stash, dopo chiedo scusa ai fan / Se la mia reazione è stata un po’, un po’ too much; [...]”; a San Siro c’è il concerto dei Coldplay / Ti ci porterei, sai quanto vorrei / Ma ho controllato adesso su TicketOne / Quei prezzi per noi sono un po’ too much”.<sup>15</sup> Va tuttavia rilevato che nell’uso attuale l’espressione ha senz’altro smarrito la sua eventuale connotazione sussiegosa per adeguarsi al registro colloquiale e sensibilmente informale della comunicazione dei più giovani.

Le diverse strategie di alterazione morfologica continuano a rappresentare, anche in età contemporanea, uno strumento privilegiato per la definizione di un registro fittamente attraversato da intenti ironico-scherzosi. Rispetto al passato, tuttavia, a essere sottoposti a rielaborazione formale sono anche, se non soprattutto, gli anglicismi: da *top* ‘massimo’ – spec. come superlativo ‘il massimo, il meglio’ (“l’ultimo album di Tha Sup è top”), anche come esclamazione per esprimere approvazione in riferimento ad azione, gesto o altro (“top!”) – deriva ad esempio *topperia*, formula che trasmette meraviglia o grande soddisfazione per una condizione o una situazione particolarmente positiva (es. “Finalmente ho finito tutti gli esami: topperia!”), impiegata pure in accezione antonimica o sarcastica in riferimento a un episodio negativo (“Ieri sera ho forato mentre tornavo a casa”; “Topperia!”; cfr. anche *Slengo* s.v.).

Dall’ormai ubiquitario *bro*, accorciamento del sostantivo ingl. *brother* ‘fratello, amico’, usato spec. come allocutivo o come forma di saluto tra membri dello stesso gruppo, derivano invece tra gli altri *broski* (es. “Broski, domani ci sei a lezione?”; cfr. anche *infra*, p. 62) e *brothemo*, composizione giocosa, quest’ultima, – da *brother* + *mo* ‘mio’ (cfr. anche la variante *brodamo*) – rifatta sul modello ‘nome di parentela’ + ‘forma enclitica del pronome possessivo’ caratteristico delle varietà centro-meridionali della Penisola (cfr. ad es. il nap. *fratëmë* ‘mio fratello’, negli ultimi anni noto tra i giovani anche grazie a un brano

<sup>13</sup> Cfr. [https://www.repubblica.it/dossier/cultura/lapsus/2023/09/23/news/lapsus\\_stefano\\_bartezzaghi\\_too\\_much-415279694/](https://www.repubblica.it/dossier/cultura/lapsus/2023/09/23/news/lapsus_stefano_bartezzaghi_too_much-415279694/).

<sup>14</sup> Cfr. [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/domande\\_e\\_risposte/lessico/lessico\\_1129.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/domande_e_risposte/lessico/lessico_1129.html).

<sup>15</sup> Si vedano anche, a mo’ di esempio, i titoli di altri brani, *Si sboccia Balza*, *Sbatti*, *Bomber*, *Faccio after*, *Adoro*, *Maranza*, ecc., tutti derivanti da tormentoni del parlato giovanile.

rap, *Fratm*, di Ntò e Gue Pequeno, e a un tormentone del web;<sup>16</sup> sul processo morfologico si veda in particolare Rohlfs 1966-1969: II, § 430).



Immagine 6. Da *fratello* a *brothemo* (slengo.it)

Quando non attinga alla dimensione digitale, inoltre, l’oralità del LG può captare parole ed espressioni che giungono da ambiti comunicativi più formali, pur sempre favorite dalla trasmissione del web: si tratta principalmente di terminologia di provenienza tecnico-specialistica (soprattutto dalla sociologia, dalla psicologia e dai *gender studies*), come del resto accadeva già nei decenni precedenti; rispetto al passato, le novità sono determinate dalla maggiore incidenza di queste voci nel parlato (e nello scritto) del gruppo dei pari e, ancora una volta, dal rilievo acquisito al loro interno dalla componente di lingua inglese.

Apriamo la rassegna con *brain rot*, parola dell’anno per il 2024 secondo l’*Oxford English Dictionary* che designa alla lettera ‘la marcescenza del cervello’. L’espressione, già in uso attorno alla metà del XIX secolo per indicare una tendenza diffusa della società inglese di allora a svalORIZZARE concetti e ragionamenti complessi in favore della semplicità, riflesso di un’inclinazione alla banalizzAZIONE delle idee e del decadimento della sforzo intellettuale degli individui (cfr. Henry David Thoreau, *Walden*, 1854: “While England endeavours to cure the potato rot, will not any endeavour to cure the brain-rot – which prevails so much more widely and fatally?”), ottiene oggi nuova linfa per identificare “the supposed deterioration of a person’s mental or intellectual state, especially viewed as the

<sup>16</sup> Si tratta della frase “*fratm* [sic] ingiustamente carcerato” contenuta in un video virale di TikTok, pronunciata da un utente in ricordo di un giovane amico (forse arrestato per possesso di stupefacenti), rifatta sul modello di una battuta della serie tv *Gomorra*.

result of overconsumption of material (now particularly online content) considered to be trivial or unchallenging” e “something characterized as likely to lead to such deterioration”.<sup>17</sup> Nella contemporaneità, quindi, la formula delimita tanto i contenuti privi di alcun valore educativo, artistico o culturale che circolano in grande quantità sui social media quanto le conseguenze negative che questi determinano sull'individuo attraverso lo *scrolling* incontrollato di telefoni e altri supporti.

Riteniamo interessante rilevare che *brain rot* si diffonde inizialmente, in questa nuova accezione, all'interno delle piattaforme sociali, e in particolare su TikTok, proprio presso i rappresentanti della Gen Z (e della successiva Gen Alfa) per finalità autoironiche, e con simili proponimenti giunge nel LG italiano; es. “Nessuno è così *brainrot* da affermare con serietà che nella carbonara ci va la panna” (*Slengo* s.v.). Giovani e giovanissimi, inoltre, impiegano spesso l'espressione per raffigurare uno stile comunicativo, tanto scritto quanto parlato, estremamente trascurato a livello sintattico e povero dal punto di vista lessicale e semantico, costituito di meme nonsense e di tormentoni assai scadenti (i cosiddetti *meme brain rot*), talvolta composto di soli suoni e borbottii (*brain rot sound*), prodotto del 'marciame cerebrale' generato dall'eccessiva esposizione a contenuti di qualità scadente propri dell'ambiente digitale;<sup>18</sup> e si veda per tale ragione anche il verbo *brainrottare* 'esprimersi, comporre contenuti sui social utilizzando questo stile'.<sup>19</sup>

Tra le forme riconducibili alla sfera sentimentale e affettiva ricordiamo invece anzitutto *love bombing* e *ghostare*, entrambe rappresentative del 'gergo' delle relazioni ai tempi dei social network. La locuzione trova originariamente impiego negli studi di psicologia per descrivere quello stadio, per lo più embrionale, di un rapporto di coppia nel quale una persona 'bombarda' di messaggi d'affetto e di attenzioni il partner, manifestazione concreta di una tecnica di manipolazione mossa da finalità generalmente ingannevoli, di controllo o di dominio emotivo sull'altro attuata spesso, ma non solo, da soggetti con tratti narcisistici o disturbi borderline di personalità (Beri 2024: 158-167); es. “Fino a tre giorni fa mi ha fatto love bombing e ora è sparito nel nulla”. *Ghostare*, dall'inglese *to ghost someone*, indica invece il 'porre fine a una relazione con una persona mediante cessazione improvvisa e inattesa di ogni forma di comunicazione con quest'ultima; ignorare un messaggio, una chiamata o altra forma di comunicazione' (es. “Matteo mi ha ghostata, è finita”);<sup>20</sup> da questa si ricava l'espressione corrispondente (*fare*) *ghosting* 'comportamento di chi decide di interrompere bruscamente e senza spiegazioni una relazione (di natura soprattutto sentimentale, ma anche di amicizia o lavorativa) rendendosi irreperibile' (es. “devi smettere di fare ghosting con lei: dille che è finita e basta!”; cfr. anche *subire ghosting* 'subire il comportamento appena descritto' e Zingarelli 2025 s.v.).

<sup>17</sup> Cfr. <https://corp.oup.com/news/brain-rot-named-oxford-word-of-the-year-2024/>.

<sup>18</sup> Un'interessante lettura del fenomeno dal fronte giovanile è fruibile al link <https://www.youtube.com/watch?v=P29xUonnCxY>.

<sup>19</sup> Ringrazio il Dott. Matteo Mirabella per la preziosa segnalazione di quest'ultima voce.

<sup>20</sup> Per approfondimenti su *ghostare* si consulti la scheda di Sara Giovine realizzata per il sito dell'Accademia della Crusca (“Parole nuove”) al link <https://accademiadellacrusca.it/it/parole-nuove/ghostare/23531>.



Immagine 7. Dal “love bombing” al “ghosting” (dal web)

Diffuse con una certa frequenza sono inoltre *body count*, letteralmente ‘conteggio dei corpi (uccisi in una battaglia o nel corso di un incidente)’ (OED s.v.), usato in accezione traslata per alludere in maniera sprezzante e diffamatoria al numero di individui con i quali si presume che una persona, quasi sempre una donna, abbia avuto rapporti sessuali (es. “Chissà quale sarà il body count di quella tipa”),<sup>21</sup> *red flag*, traducibile con ‘bandierina rossa’, espressione utilizzata per indicare un segnale d’allarme determinato dalla scoperta – di norma con il passare del tempo – di una o più qualità negative del proprio partner, che può generare di volta in volta sentimenti di insoddisfazione, delusione, preoccupazione, paura, e può causare la conclusione di un rapporto (cfr. anche *beige flag* ‘bandierina beige’ e *green flag* ‘bandierina verde’, a contrassegnare rispettivamente le qualità ‘neutre’ e positive di un individuo; Cristalli 2020), *incel*, contrazione di *involuntary celibate* (‘celibe involontario’), ‘individuo di genere maschile che non riesce a trovare un partner a causa delle sue difficoltà relazionali, che propone – soprattutto all’interno di specifiche comunità online – una narrazione di sé caratterizzata da vittimismo e che giustifica atti e comportamenti maschilisti e misogini’ (Treccani Neologismi e Zingarelli 2025 s.v.), *redpill* ‘insieme di convinzioni antifemministe secondo le quali le donne occuperebbero una posizione vantaggiosa e dominante in ambito relazionale rispetto agli uomini’ (dalla pillola rossa con la quale un personaggio del film *Matrix* è in grado di scoprire la verità del mondo che lo circonda; cfr. Cristalli 2024 s.v.), con il suo derivato con parziale adattamento *redpillato* ‘individuo di genere maschile, di norma un *incel*, che condivide la pseudo-teoria *redpill*’, *chad* ‘secondo l’interpretazione *incel* e *redpill*, stereotipo di un ipotetico modello di maschio alfa, caratterizzato da avvenenza, virilità e da profonda autostima, che riscuote successo con le donne’, forse dal nome proprio *Chad*, anche nelle alterazioni mediante accrescitivi *chaddone* ‘id.’ e *gigachad* ‘individuo di fantasia estremamente muscoloso, radicalizzazione del *chad*, la cui popolarità è legata principalmente a immagini in bianco e nero inserite in numerosi meme del web’ (Slengo s.vv.).

Chiudiamo la rassegna relativa a quest’ultima categoria con il caso interessante rappresentato da *situationship* (anche *situazione*, con calco semantico), voce che designa

<sup>21</sup> Per approfondimenti si rimanda a <https://www.thewom.it/lifestyle/love-sex/body-count-significato>.

quella zona grigia che, nelle dinamiche relazionali, si colloca tra l'amicizia e il rapporto sentimentale costituito e che, soprattutto all'interno della Gen Z, sembra procedere verso una ridefinizione dei principi di amore e sesso e delle loro manifestazioni nel processo di evoluzione tradizionale della vita di una coppia esclusiva (Noenickx 2022). Si riproducono di seguito alcune delle definizioni che sono state fornite dagli informatori nel corso delle inchieste, che aiutano tra l'altro a comprendere quanto sia talvolta redditizia la collaborazione linguistica e metalinguistica con i giovani, e soprattutto in che modo, al di là di avventate letture della galassia giovanile, ragazze e ragazzi possano essere inclini a un'interpretazione critica, non banale, della realtà che li circonda: "La situazione è una scelta volontaria di chi non vuole preoccuparsi di avere una storia ben definita, che porti da qualche parte"; "Fare finta di stare insieme ma non stare insieme: questa è la situation-ship"; "È una sorta di 'scopamicizia' con una persona con la quale magari stai anche bene ma non ci stai insieme; dall'altro lato, però, ci sono a volte dei comportamenti che fanno pensare a una relazione, quindi le coccole, le attenzioni, queste robe qua, ma non è niente di vero perché fondamentalmente è uno sfruttarsi a vicenda"; "Rispetto alla 'scopamicizia', nella quale ci si sente solo per accordarsi per vedersi, la situation-ship può avere durata più lunga, anche anni, ma non evolve mai; poi, di solito, finisce perché uno dei due improvvisamente sparisce"; "Nella situation-ship uno dei due è più coinvolto, e vorrebbe qualcosa di più, ma non può ottenerlo"; "La situation-ship è una cosa veramente bruttissima perché fino a ieri si sta in questa situazione nella quale pare che si stia insieme e da oggi invece io non ti conosco più, non ti saluto, non sei niente. E questo crea molta confusione soprattutto nelle persone molto giovani perché non capiscono poi un cazzo di relazioni, di come dovrebbero essere le relazioni".

### 5. Anglofilia e neo-LG: considerazioni conclusive

Anglofilia sì, anglofilia no? Su un aspetto non sembrerebbero esserci dubbi: in diacronia, ma anche in microdiacronia (ad esempio osservando la variazione rispetto alla fotografia offerta in Nesi 2022), gli anglicismi generazionali si confermano in costante e rapida crescita. Si tratta di un incremento evidente anzitutto in termini assoluti, dal momento che la tendenza si riflette senz'altro sul piano quantitativo. Rileviamo tuttavia un consistente balzo in avanti anche sul fronte qualitativo: parole, espressioni, intere clausole di provenienza inglese consolidano la propria presenza in buona parte dei contesti comunicativi tipicamente giovanili, scritti digitati e parlati, a scapito del lessico italiano ed eventualmente dialettale.

Come rilevato, la traccia più pronunciata di una simile irradiazione è riconoscibile all'interno delle produzioni caratteristiche delle reti sociali (con valori massimi nelle comunità videoludiche), in primo luogo attraverso l'azione esercitata dai tormentoni di TikTok, prodotti di varia natura che hanno la capacità di raggiungere il parlato spontaneo, modellandolo. Rileviamo tuttavia una progressiva espansione di prestiti e calchi anche grazie ai podcast (per i quali cfr. *infra*, pp. 33-52) e ai testi del rap e della trap, generi musicali apprezzati da giovani e giovanissimi, tradizionalmente esposti al vocabolario caratteristico dei sottocodici informali e gergali di provenienza angloamericana (*infra*, pp. 53-64).

Ci si è già chiesti, in un passato recente, se il quadro sinteticamente rappresentato

possa essere sintomatico di una fase di crisi, irreversibile o meno, del LG (Nesi 2022, Rati 2023). È fuori discussione che nella comunicazione generazionale di oggi i moti neologici a trazione autoctona sono assai rari: se ragazze e ragazzi sfruttano (anche) i social per l'interazione tra pari, si alimentano di modelli che nascono in ambiente digitale, e che pertanto, molto spesso, hanno una prima matrice inglese. Occorrerebbe di conseguenza domandarsi se l'impiego di *bro* in luogo di *frate*, di *topperia* per *figata*, di *situationship* o *situazione* anziché *scopamicizia* e così via, siano indizi sufficienti per certificare una condizione di momentanea eclissi, o, peggio, di vitalità compromessa del LG.

Allargando il raggio di osservazione oltre lessico e fraseologia e collocando la lingua dei giovani nel suo insieme all'interno del quadro sociolinguistico degli ultimi anni, andrà forse più opportunamente rilevato che l'impianto architettonico che caratterizza lo stile comunicativo giovanile di oggi è nel suo complesso inevitabilmente e profondamente mutato: da questa prospettiva sarà allora forse più agevole riconoscere come il LG italiano si sia ormai trasformato, o meglio si sia ricomposto, per effetto della rivoluzione digitale, in un'entità diversa (un 'neo-LG', un 'LG digitale'?), che ha prodotto tra l'altro una sensibile ridefinizione del rapporto tra scrittura e oralità e della gerarchia dei modelli e degli ambiti di riferimento (oggi più che mai subordinati ai social network), il progressivo incremento della frammentarietà e della trascuratezza testuale, evidente anche sul piano del parlato (si veda ad es. il *brain rot*, per il quale cfr. *supra*), un livellamento su scala diatopica degli stili comunicativi (fatte salve le aree peninsulari ancora marcatamente dialettali) e l'apertura incondizionata a elementi extraverbali o paraverbali provenienti dalle consuetudini scritte di natura tecnologica (si pensi all'imprescindibile apparato iconico, il cui peso è tale da determinare casi di esondazione semiotica, vale a dire il 'parlare per meme', il 'farsi verbo' di alcune emoji mediante transcodificazione posteriore). Un'entità, in definitiva, della quale la possibile anglofilia lessicale è solo uno dei caratteri più facilmente riconoscibili.

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Bellone, Luca (2022), *Dalla strada a TikTok: sulle tracce del linguaggio giovanile contemporaneo*, in Nesi 2022, pp. 25-41.
- Beri, Raashi (2024), *Love Bombing and Emotional Abuse among College Students*, "International Journal of Interdisciplinary Approaches in Psychology", n. 2/1, Special Issue: *From Stress to Strength: Psychology's Approach to College Life Challenges*, pp. 158-167, <https://psychopediajournals.com/index.php/ijiap/article/view/484/374>.
- Collins Dictionary*, <https://www.collinsdictionary.com/>.
- Cortelazzo, Michele A. (1994), *Il parlato giovanile*, in Luca Serianni, Pietro Trifone (a c. di), *Storia della lingua italiana: Scritto e parlato*, vol III, Torino, Einaudi, pp. 291-317.
- Cortelazzo, Michele A. (2006), *Per la storia del lessico giovanile. Sondaggi preliminari*, in Gianna Marcato (a c. di), *Giovani, lingue e dialetti*, Atti del convegno, Sappada/Plodn (Belluno), 29 giugno-3 luglio 2005, Padova, Unipress, pp. 45-53.
- Cortelazzo, Michele A. (2010), *Linguaggio giovanile*, in *Enciclopedia dell'italiano Treccani*, [https://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-giovanile\\_\(Enciclopedia-dell'Italiano\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-giovanile_(Enciclopedia-dell'Italiano)/).
- Coveri, Lorenzo (1983), *Prospettive per una definizione del linguaggio giovanile in Italia*, in Gün-

- ter Holtus, Edgar Radtke (a c. di), *Varietätenlinguistik des Italienischen*, Tübingen, Narr, pp. 134-141.
- Coveri, Lorenzo (1992), *Gli studi in Italia*, in Emanuele Banfi, Alberto Sobrero (a c. di), *Il linguaggio giovanile degli anni Novanta. Regole, invenzioni, gioco*, Bari, Laterza, pp. 59-69.
- Coveri, Lorenzo (1993), *Novità del/sul linguaggio giovanile*, in Edgar Radtke (a c. di), *La lingua dei giovani*, Narr, Tübingen, pp. 35-47.
- Coveri, Lorenzo (2015), *Una lingua per crescere. Scritti sull'italiano dei giovani*, Firenze, Cesati.
- Cristalli, Beatrice (2020), *Parlare di sentimenti. Dentro la Generazione Z*, magazine di Treccani.it, [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/articoli/scritto\\_e\\_parlato/Parlare\\_dei\\_sentimenti.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/scritto_e_parlato/Parlare_dei_sentimenti.html).
- Cristalli, Beatrice (2024), *Dizionario per boomer. Capire le parole delle nuove generazioni*, Milano, BUR Rizzoli (edizione in ebook).
- D'Achille, Paolo (2005), *Mutamenti di prospettiva nello studio del linguaggio giovanile*, in Fabiana Fusco, Carla Marcato (a c. di), *Forme della comunicazione giovanile*, Roma, Il Calamo, pp. 117-129.
- D'Achille, Paolo (2006), *Per una storia del concetto di giovane: aspetti e problemi linguistici*, in Gianna Marcato (a c. di), *Giovani, lingue e dialetti cit.*, pp. 5-17.
- Fenoglio, Beppe (2015), *Primavera di bellezza*, in Id., *Il libro di Johnny*, a c. di Gabriele Pedullà, Torino, Einaudi.
- GDU, *Grande Dizionario Italiano dell'Uso*, diretto da Tullio De Mauro, Torino, UTET, 1999-2007, 6 voll. + 2 di supplemento.
- Gramsci, Antonio (1975), *Quaderni dal carcere*, a c. di Valentino Gerratana, Torino, Einaudi, 4 tomi.
- Marcato, Carla (2013), *I gerghi italiani*, Bologna, Il Mulino.
- Marcato, Carla (2016), *Gerghi. Lingua e giovani. Lingua e genere*, in Sergio Lubello (a c. di), *Manuale di linguistica italiana*, Berlino De Gruyter, pp. 351-370.
- Nesi, Annalisa (a c. di) (2022), «Come scusa? Non ti followo». *L'italiano e i giovani*, Firenze, Accademia della Crusca.
- Noenickx, Casey (2022), “Situationships”: *Why Gen Z are embracing the grey area*, “BBC.com”, 2 September 2022, <https://www.bbc.com/worklife/article/20220831-situationships-why-gen-z-are-embracing-the-grey-area>.
- Novelli, Silverio (2019), *Tormentoni*, volume 18 della collana *Le parole dell'italiano*, a c. di Giuseppe Antonelli, Milano, RCS Media Group SPA.
- OED, *Oxford English Dictionary*, <https://www.oed.com/>.
- Pulcini, Virginia (2023), *The Influence of English on Italian: Lexical and Cultural Features*, Berlino, Mouton De Gruyter.
- Rati, Maria Silvia (2023), *i giovani e l'italiano*, Firenze, Cesati.
- Rohlf, Gerhard (1966-1969), *Grammatica storica della lingua italiana e dei suoi dialetti*, Torino, Einaudi, 3 voll. (si cita per numero di paragrafo).
- Slengo*, <https://slengo.it/>.
- Sobrero, Alberto (1992), *Varietà giovanili: come sono, come cambiano*, in Emanuele Banfi, Alberto Sobrero (a c. di), *Il linguaggio giovanile degli anni Novanta cit.*, pp. 45-58.
- Sobrero, Alberto (1993), *Costanza e innovazione nelle varietà linguistiche e giovanili*, in Edgar Radtke (a c. di), *La lingua dei giovani cit.*, pp. 95-108.
- Treccani = *Vocabolario Treccani*, <https://www.treccani.it/vocabolario/>
- Urban Dictionary*, <https://www.urbandictionary.com/>.
- Zingarelli, Nicola (2025), *Lo «Zingarelli» 2025. Vocabolario della Lingua Italiana*, Bologna, Zanichelli (edizione digitale).

**LUCA BELLONE** • Associate Professor of Italian Philology and Linguistics at the University of Turin; he collaborated on the *Lessico Etimologico Italiano* under the guidance of Max Pfister and was editor of the *Repertorio Etimologico Piemontese* (Torino, 2015). He has worked on historical lexicography, 19th-century language, contemporary Italian literature (with studies on Umberto Simonetta, Pier Vittorio Tondelli, Tullio Pinelli, Stefano Benni, Giancarlo De Cataldo, Pier Paolo Pasolini and on the language of novel in recent years). His most recent research interests have produced contributions on Dante's reflections in contemporary times (literature, song, film, web) and some specific varieties of present-day Italian: media Italian, slang, language of songs, literary language and the language of youth.

**E-MAIL** • [luca.bellone@unito.it](mailto:luca.bellone@unito.it)



# THE ROLE AND FUNCTION OF ENGLISH BORROWINGS IN ITALIAN YOUTH PODCASTS

---

*Stefania* CICILLINI, *Virginia* PULCINI<sup>1</sup>

**ABSTRACT** • This paper illustrates a sample of anglicisms extracted from a corpus of podcasts addressed to adolescents and young people. One of the sources is the Italian radio Radioimmaginaria, which is produced and managed by teenagers and the other is an independent podcast called Facciamolo, focussed on sex and psychological issues related to the world of youth. The analysis of the data has shown that the majority of loanwords are non-adapted (83%). Adaptation is mainly applied to verbs, in compliance with the Italian verb system, and nouns can be creatively modified according to Italian morphological and lexical patterns. Particular attention is paid to the areas of interest in which anglicisms are used and to English-induced neologisms that are not yet recorded by Italian dictionaries, their meaning and context of use. The analysis confirms that the youth language exploits the power of anglicisms to talk about things and values that are shared by their own speech community and at the same time by the international community that offers the strongest cultural model to their generation.

**KEYWORDS** • Anglicisms; Youth language; Podcasts.

## **1. Youth language and the appeal of English**

The younger generations are known to be the drivers of change and innovation in many forms of social behaviours. To communicate among themselves they have a special taste for new, creative, humorous, and even rude and defiant language. According to Tagliamonte (2016), the desire to be a member of a group and the preference for expressive means shared by your own peer group begins very early in life, in fact, from adolescence, which can be placed around the age of 13. This feature seems to be part of human nature, cutting across languages and cultures (Radtke 1993), although the cross-generational gap

---

<sup>1</sup> S. Cicillini was responsible for sections 3, 4, 5 and 6; V. Pulcini drafted sections 1, 2 and 7.

may be differently expressed in diverse social contexts and linguacultural backgrounds (Svendsen, Jonsson 2024). The age group that is normally considered to be that of teenagers spans from 13 to 19, but differences have been described between individuals or narrower age ranges, such as pre-adolescence (10 to 11-years-olds) or later adolescence (15 to 17-years-olds) (Tagliamonte 2016). The United Nations defines youth as the groups of young people between the ages of 15 and 24, though in many countries the age of 18 is considered the threshold beyond which you are an adult (at least from a legal point of view).<sup>2</sup> Post-adolescents are supposed to move away from the identification with a peer-group to adhere to a more stable neo-standard language variety (Radtko 1993), but they may retain patterns of vocabulary typical of their own *teen talk*, which have become more mainstream in the course of time.

The study of youth language in Italy received a great boost in the 1970s and 80s. At present a large body of literature on this topic is available (see Radke 1993; Nesi 2022). The language of Italian youth has been defined as a register variety with its own peculiar features, mainly informality, liveliness and expressivity, whereby young people share their own code of communication in order to stand out from adult speakers. Youth language makes large use of special terminologies, especially from ICT, social media and music genres, and displays a marked creative, playful taste (and even transgressive flair) in the making of hybrid compositions, in the exploitation of slogans, in the use of fragmented speech, hyperbolic expressions and foreign words, English in particular. As a language variety, not only does youth language reveal the speaker's affiliation to a particular social group but is also characterized by specific contextual and interactional conditions and topics of conversation that are common among young people such as friendships, love, sex, entertainment, to quote a few recurrent ones, showing a trend towards a self-centered approach to one's own personal life. To sum up, youth language can be defined as

[...] uno stile comunicativo proprio di adolescenti e post-adolescenti, un sotto-codice esclusivo o semi-esclusivo utilizzato nelle relazioni di gruppo, che pertanto conserva ancora funzioni caratteristiche e si distingue da altre varietà grazie a una serie di particolarità di natura essenzialmente lessicale e fraseologica e a peculiari procedure di esecuzione nella realizzazione degli scambi verbali. (Bellone, in Nesi, 2022: 26)  
 [[...] a communicative style peculiar to adolescents and post-adolescents, an exclusive or semi-exclusive sub-code used in group interactions, which therefore still retains characteristic functions and is distinguished from other varieties by a number of peculiarities of an essentially lexical and phraseological nature and peculiar execution procedures in the realization of verbal exchanges.]

In this paper the focus is on the role (why they are used) and function (how they are used, both denotatively and connotatively) of English-induced borrowings in youth language, as one of its characteristic features, although not the only one, as noted above. Indeed, English is the strongest donor (or inspiring) language of our age, and the younger

---

<sup>2</sup> <https://www.un.org/en/global-issues/youth> (accessed 6 June 2024)

generations are both attracted by and exposed to the influence of English (Aiello 2018). In fact, the Italian school-age population now receives a minimum of 10 years of English, which makes it the primary foreign language in compulsory education (Schirru 2019). Nowadays young people have greater opportunities of ‘internationalization’ already in their teens than in the past through personal traveling and school mobility programmes. They are immersed in a ‘global’ culture and continuously receive input from the borderless world of social media. Research has confirmed that the language of young people is highly ‘Anglicized’ both in face-to-face and online communication. Using English is ‘cool’, because it adds a touch of modernity and trendiness to what you say. The recourse to anglicisms for expressive purposes also characterizes the sociolects of other communities of speakers like Italian influencers, microbloggers, rappers and video gamers, although research into these sociolects is only in its early stages (Pulcini 2023). The anglicisms that feature in youth language may have a fleeting nature like many other casual, short-lived borrowings and creative constructions that appear in the real or virtual landscape of today’s channels of communication (Pulcini 2023). Since creative formations tend to lose their markedness, only some resist the test of time and eventually filter through the other layers of language, to finally be assimilated into the common language and recorded in general dictionaries. For this reason, youth language is a rich store of neological creations and represents a potential reservoir for lexical innovation of the general language.<sup>3</sup>

## **2. Podcasting**

The data on youth language examined in this paper was taken from a sample of podcasts addressed to adolescents and youth at large. One of the sources is an Italian radio called *Radioimmaginaria*, which is produced and managed by teenagers (aged between 11 and 17). The other source is an independent podcast called *Facciamolo*, focused on sex and psychological problems related to the world of youth. A short introduction to this type of ‘auditory culture’ (Madsen 2009) and genre is therefore in order to mark the boundaries of the communicative style under investigation, further delimited by the age group involved.

Podcasting is a fairly new digital genre in today’s mediascape, which was introduced in 2004-2005 and rapidly acquired great popularity (Berry 2006; McHugh 2022). Although we live in a visual age, the power of voice has acquired a novel appeal for listeners of all ages. Podcasts are basically digital media files which contain an audio program, which can be broadcast through the internet. The word podcast is a blend of ipod and broadcast. The name ipod was that of a very popular portable media player created by Apple in the early 2000s which was subsequently replaced by other devices, mainly laptops and smartphones. In short, podcasts are based on audio as a ‘mode’ and digital devices as ‘media’.

---

<sup>3</sup> [https://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-giovanile\\_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/](https://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-giovanile_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/)

The development of digital technology, which allowed the streaming of traditional radio through digital devices beside the ‘old-time’ radio set, marked a revolutionary turn of audio production and distribution through the internet, which offered an unprecedented opportunity to non-professional producers to create their own DIY radio programmes and share them in the audiosphere. As stated by Madsen (2009: 1193), “amateur podcasts are making up a substantial portion of the total podcasts available”, although podcasts are now massively exploited by both citizen’s and public service broadcasting media.

As a genre, podcasts have their own identity and characteristics: they can be played and replayed many times; they can be listened to live or in asynchronous mode, being flexible in timing and scheduling, while people are moving in urban spaces, in the streets, in public spaces and on means of transport. The use of earbuds encourages a personal and even intimate mode of listening (Euritt 2023). Being a spoken genre, broadcast live, the delivery style of podcasts is characterized by a lively, informal and spontaneous tone. Since its introduction, podcasting has evolved into an audiovisual technology, as explained by Bonini (2022: 19): “Today a podcast is not an audio-based object anymore, but also a screen-based one. More and more it integrates visual components: a logo, an illustration, a video on YouTube, an account on Instagram and can take the form of a meme on the Internet.” Amateur podcast shows now available may address thousands of diverse topics and attract all sorts of consumers and ‘prosumers’, generally non-professional enthusiasts, from global to, more often, niche communities. A share of the target audience of podcasts is generations Z and Alpha,<sup>4</sup> that is, young people in their twenties (post-adolescents) and adolescents.

### 3. Data collection and methodology

The data analyzed in this study was collected from two Italian podcasts, namely Radioimmaginaria and Facciamolo. Radioimmaginaria (literally: Imaginary Radio) was founded in 2012 and is managed by teenagers, aged between 11 and 17. From the original source location in Bologna (Italy), this radio has attracted about 300 young people from other European countries and become a real European network of teenagers. Content is now available in five languages, namely Italian, English, French, Spanish and Albanian. The spirit of this radio is to give voice to teenage ideas, interests, problems, with no interference from adults. The episodes analyzed here have been randomly chosen from different thematic sections of Italian podcasts: 10 episodes belong to the section entitled “Adolescemi, idee per sopravvivere” [Adolescemi, ideas to survive]<sup>5</sup> and 8 episodes belong to “Cetacey, ragazz\* con i capelli blu” [Cetaceans, blue-haired youth],<sup>6</sup> all broad-

---

<sup>4</sup> Generation Z includes anyone born from 1997 to 2012 and generation Alpha includes anyone born from 2012 to 2024.

<sup>5</sup> The word *Adolescemi* is a blend of ‘adolescent’ and ‘scemi’ (daft).

<sup>6</sup> Note that the spelling of the Italian word *cetacei* is ‘anglified’ with a final ‘y’.

cast between 2020 and 2024. Each episode lasts about 30' (see Appendix 1 for a title list of the episodes analyzed).

Facciamolo is a podcast radio managed by a young Italian psychologist and sex consultant, focused on the discussion and dissemination of themes related to sexual encounters and relationships among youngsters, examined also from social and psychological perspectives. The intent is to talk about these topics dispelling taboos in a direct and lighthearted way. Each podcast consists in a chat with invited guests, such as writers, youtubers, rappers, content creators and the like. Episodes vary in length, from 30' to 1h30', and are also available in video format (see Appendix 1 for a title list of the episodes analyzed).

These selected podcasts were listened to and extracts containing English borrowings were noted down, making sure that enough context would be available to understand the meaning (both denotative and connotative) of the borrowings. As shown in Table 1 the length of the audio corpus amounts to 13h58'46" (see Table 1). Subsequently a word list of 517 borrowings was created and each item was classified according to the typology defined in the WOW project, which distinguished between adapted, non-adapted borrowings, calques and semantic loans. Further distinctions have been made in our study to isolate abbreviations and phraseologisms.

The analysis of the 517 borrowings was carried out from two perspectives. First a typological classification was made, grouping loanwords (adapted and non-adapted), semantic loans and calques. Then the borrowings were grouped into thematic areas covered in the podcasts in order to identify their roles and functions in these fields of interest. Subsequently, we checked the recording of these borrowings in general Italian dictionaries, to separate integrated borrowings from neologisms. The Italian dictionary *Devoto-Oli* (2023) was taken as a reference source. When necessary, also *lo Zingarelli* (2023) was referred to. After this check, a short list of 188 neologisms was obtained. The analysis of neologisms was to some extent more problematic, as meanings were often unclear. To this end the *Slengo* dictionary (2024) was consulted. *Slengo* is a crowdsourced dictionary of terms and expressions belonging to specific jargons of the Italian language such as youth language, street talk, online communities, video games and hobbies. To sum up, the two main research questions of this study of English borrowings in young people's podcasts are the following:

RQ1: What are the roles and functions of English borrowings used by young people in thematic areas of interest encountered in podcasts?

RQ2: What are the most significant English-induced neologisms that characterize youth language in thematic areas of interest encountered in podcasts?

n.	Adolescemi	Cetacey	Facciamolo	
1	0.29.49	0.09.51	1.05.02	
2	0.29.41	0.09.31	0.34.01	
3	0.31.09	0.10.01	1.37.45	
4	0.30.54	0.10.25	1.11.02	
5	0.29.56	0.10.06	0.57.54	
6	0.32.13	0.09.51	0.57.41	
7	0.28.36	0.09.15	1.13.35	
8	0.32.45	0.10.02		
9	0.31.37			
10	0.26.04			
Total	5.02.44	1.19.02	7.37.00	13.58.46

Table 1. Sources and length of podcast recordings.

#### 4. Types of anglicisms in youth podcasts

The first step of the analysis was the typological classification of the English borrowings, which was carried out according to the categories defined in the WOW project, namely adapted, non-adapted loanwords, semantic loans and calques. Table 2 displays the distribution of these types in our podcast corpus. Confirming the findings of previous studies (Pulcini 2023) the largest percentage of borrowings (83%) are non-adapted loanwords, i.e., anglicisms formally identical to their English etymons which can be easily identified on the basis of their non-Italian appearance. The following items are examples of non-adapted borrowings featuring in the podcast corpus, which can be considered integrated into the Italian language: some are very old and some are very new lexical items, as indicated by the dates of first attestation in the general dictionary *Devoto-Oli* (2023): *partner* (1862), *fan* (1933), *challenge* (1940), *off limits* (1950), *follower* (1965), *hip hop* (1983), *spoiler* (1983), *account* (1988), *cool* (1988), *coming out* (1992), *tutorial* (1994), *transgender* (1995), *fashion week* (1996), *comfort zone* (1998), *dress code* (2004), *hater* (2009), *like* (2010), *social* (2010), *cisgender* (2013), *non-binary* (2020).

	Non-adapted	Adapted	Semantic loans	Calques	Total
Radioimmaginario	168	19	7	9	203
Facciamolo	260	40	10	4	314
total	428	59	17	13	517
	83%	12%	3%	2%	

Table 2. Number of English borrowings and their typology.

The corpus also contains some abbreviations and acronyms, which can be included in the category of non-adapted loanwords – in the former each grapheme is spelt out, the latter is read as a word. Some common ones are LOL (Laughing Out Loud), pronounced [ˈlɔl] in Italian instead of [ˌel, əsˈel], and LGBTQ (lesbian, gay, bisexual, transgender, queer); others are less common and specific to a field, like DM (direct message) in social

media; others belong to a more sectoral register like the acronym SWERF (Sex Worker-Exclusionary Radical Feminist).

The other types of borrowings, which are comparatively much less represented in our data are adapted loanwords (12%), followed by semantic loans (3%) and calques (2%). It is worth noting that a large number of adapted loanwords are verbs (e.g. *spoilerare*), which in Italian take inflectional endings to display tense, mood, number and gender (see section 6).

Another peculiar form of morpho-syntactic adaptation is the addition of suffixes, which in Italian can add particular expressive meanings to words (Grossmann, Reiner 2004). A very common diminutive suffix in Italian is *-ino*, which may carry a wide range of meanings, among which ‘small in size, young, cute’, or even ironic (sometimes also derogatory) connotations. Thus, we may explain the terms *threesomino* (threesome: ‘an occasion on which three people engage in sexual activity together’), *nudino* (‘a nude photo of yourself posted on social media’) as attempts to mitigate the reprehensible associations of these terms. The semantic connotation expressed by the derivational suffixes found in the podcast corpus are generally diminutive, as in *boxino* (box+ino, from English question box/question sticker: ‘interactive box to pose questions on Instagram’). A mitigating effect is also achieved with the use of the productive diminutive suffix *-etto* in the term *kinketto* (kink+etto), used in the podcast to refer to a sexual encounter done in a car and to the thrill involved, mixed with the fear of being caught by the police. The word *kink* is defined by *Urban Dictionary* as ‘a sexual taste’. Thus, kink+etto is a mitigated form of *kink*, in turn a clipped form of *kink sex*, defined by *Slengo* as ‘Termine che indica le pratiche sessuali ritenute non convenzionali. Si contrappone al termine vanilla sex.’ [Term referring to sexual practices considered non-conventional. Cf. vanilla sex]. Among other interesting derivatives we can also mention the term *boomerizzo* (boomer+ozzo) referring ironically to ‘old-fashioned’ generations (possibly the same age as the podcasters’ parents) who do not understand the importance for youngsters of talking to psychologists about their personal problems. By contrast, the word *spoilerone* (spoiler+one, literally ‘big spoiler’) exploits the Italian augmentative suffix *-one*. The Italian suffix *-ata* attached to a noun refers to an action (often negative) typical of the person or people designated by the base of the derivative. Thus, the noun *fangirlata* (fangirl + the suffix *-ata*) indicates a frivolous behaviour typical of fangirls. The modified verb *ghosticchiare*, obtained through the addition of the suffix *-icchiare* to the verb *ghostare* (from the English verb ‘ghost’) carries the meaning of the verb (‘If someone ghosts you, especially after a romantic relationship, they stop all contact with you without any explanation’, Collins) with a mitigated, possibly negative, connotation.

The category of semantic loans and calques are little represented in our corpus for several well-known reasons, i.e. they are not easily identified because they are formally Italian words. Moreover, when a word looks ‘suspiciously’ from English, further inquiry is needed to determine whether it is a real case of borrowing or a domestic creation. The borrowing process in a semantic loan involves the transfer of meaning from an English word to an already existing Italian one. An example from the podcast corpus is the Italian term *applicazione* or its clipped form *app*, which has developed a new ICT meaning from the English term *application* or *app* (‘a piece of software designed to carry out a particular

task’). This innovation was likely triggered by the influence of English, similarly to many ICT terms, although it could well be considered an autonomous semantic extension of the Italian word or an internationalism.<sup>7</sup> Other instances of possible semantic loans found in the audio corpus are *sito* (site), *serie* and *serie TV* (serial, TV serial), and *tossico* (toxic). As for the term *sito*, the influence of English is confirmed by the existence of the hybrid form *sito web*, from English *web site*. The Italian dictionary *Devoto-Oli* confirms that *serie* comes from English *serial*. By contrast, the figurative meaning of the word *tossico* (‘poisonous, dangerous’) is recorded as a figurative extension of the Italian word (as in the collocation *relazione tossica*) rather than a semantic borrowing from the English adjective *toxic*. Nevertheless, the cultural context in which *tossico* appears in our data shows that the influence of Anglo-American culture is indeed the carrier of a specific sense in the podcast chat. In fact, *tossico* is used in combination with *masculinity* (*mascolinità tossica* - both words are in the feminine gender). The podcasters define *toxic masculinity* as the stereotype of ‘manly men’ and macho culture, which, to the podcasters, is to be opposed. This expression is used with reference to artists (in this case the singer Harry Styles) who appeared in female clothes on a cover of *Vogue* and is known for his fight against *toxic masculinity*. Talking about these artists who combat against toxic masculinity, one of the podcasters says

(1) MARCO: hanno fatto un po’ di post nel corso dell’anno scorso ... gli artisti che hanno combattuto la mascolinità tossica. Ma che cos’è la mascolinità tossica? [...] questa idea che l’uomo debba essere forte, molto macho e che non si possa vestire come Harry Styles, con la gonna o con una maglietta comunque magari non so rosa [...] (Radioimmaginario, ep. 18)

An interesting example of an Italian word that has developed a new, modern meaning is the term *storia* or *storia social* (social media story), a new digital genre consisting of the narration or visual representation of one’s own experience through texts, images, videos and music, which is posted and remains visible on social media such as Instagram and Facebook for a short time, normally only 24 hours. In this case, as well as in many other cases of semantic innovation, whether *storia* has taken its new meaning from English *story* or developed independently is open to debate. If a borrowing, it may be considered a calque (or loan translation) from the English term *story*. From a cultural point of view, this lexical item reflects young people’s tendency to focus on one’s own experience and share it with a wider community of users. Differently from posts, which remain online indefinitely, stories are more transient and volatile, like snapshots of events that are not worth surviving for long and can be readily replaced by others.

Among the few calques found in the podcast corpus, several are recorded in dictionaries and integrated into the Italian language: *omosessuale* (from homosexual); *doppio standard* (double standard); *zona di comfort* (coexisting with comfort zone);

---

<sup>7</sup> Internationalisms are “lexical items that are similar in form and meaning across unrelated languages” (Pulcini 2023: 133).



*videogioco* (coexisting with *videogame*). Paradoxically the *Devoto-Oli* dictionary records the loanword *multiplayer* but not the calque *multigiocatore*, used in the podcasts. *Devoto-Oli* does not include the phraseologism *venire fuori dall'armadio* (to come out of the closet), but has *outing* and *coming out*, used in Italian in the phrases *fare outing* or *fare coming out*, corresponding to English 'come out'.

The second step of the analysis dealt with the separation of English borrowings recorded in Italian general dictionaries from items that are not recorded, which have the status of non-assimilated loanwords or neologisms. The proportion of these is 36% (188 items). However, some anglicisms featuring in the podcast corpus are recorded in dictionaries of youth slang such as *Slengo* (only for Italian) and *Urban Dictionary*, which indicates that these terms are still confined to small communities of practice. Furthermore, it is important to point out that many borrowings are hapax legomena (only 1 occurrence in the corpus): they appear to be introduced in youth talk for lexical foregrounding and can be categorized as code-switches and quotation words. Some instances play the role of pragmatic markers in discourse (e.g. how can I say, I don't know, just chatting, spread love, too much), enriching the lively tone of the conversation and enhancing the international vocation and profile of young people. The neologisms characteristic of teenager talk and their areas of interest, featuring a meaningful number of occurrences in the corpus, are illustrated in section 5.

## 5. Areas of interest

The thematic areas in which the 188 neologisms found in this study can be grouped are 'topic sensitive', i.e., they are related to the topics of conversation chosen by young people in the selected podcasts. For this reason, they have no statistical value as far as young people's interests are concerned. Despite this limitation, the areas of interest seem to mirror the ones described in the literature of adolescent and post-adolescent language: entertainment (especially music, concerts, video games); social media; relationships and sexuality; moods, attitudes and appearance. The research goal is to identify the English-induced neologisms used in these areas, define their meaning, explain their roles (why they have been chosen), their functions (denotative or connotative) and the cultural reasons for their use.

### 5.1. Music, concerts and gaming

In this group neologisms denoting music genres (crunk, dubstep, k-pop) and gaming (gamer, flash game and speedrun) appear to be the most numerous and frequent. K-pop is a music genre which originated in South Korea, now globally popular, also in Italy. K-pop artists are called *k-idols*, as they have been trained to become pop stars. In the podcast corpus several neologisms are connected to the world of *k-pop*, starting from *k-pop fans*, called *fanboy* and *fangirl*, in line with gender inclusive language, favourite k-pop singers (bias) and to gadgets related to fandom and concerts (photocard and standing sticker, hype, lightstick). The most representative lexical items are defined below and illustrated with some examples.

**bias** (ultimate and wrecker): ‘In k-pop the members of an idol group that is your favourite. A person may have one ultimate bias and many other biases from other idol groups, or only have one ultimate bias. This person is derived from ‘having a bias towards a particular person’.’ (Urban Dictionary)

(2) ELEONORA: Bias è una delle parole principali. [...] Bias è il tuo membro della band K-pop preferito. [...] C’è il bias ultimate che batte tutti i tuoi bias e c’è il bias wrecker [...] che invece ti fa un po’ titubare. [...] (Radioimmaginaria, ep. 26)

**hype**: ‘Grande attesa, talvolta gonfiata all’estremo, nei confronti di un nuovo prodotto di qualsiasi sorta (prodotto materiale, film, videogioco, album musicale e così via).’ (*Slengo*) [Great excitement, sometimes inflated to the extreme, caused by the release of a new product of any kind (material product, film, video game, music album and so on)]

**light stick**: ‘A flexible tube containing a fluorescent dye and two solutions which react together when mixed (by bending the tube and breaking a compartment containing one of the solutions) producing energy which activates the dye so that it emits light; = glow stick n. (b).’ (OED) K-POP groups may have their own official light stick, symbol of fans’ unity and strength.

**bomb** or **army bomb**: the name of BTS lightstick (BTS is a South Korean boy band).

(3) LUVI: Allora [...] quando vai ad un concerto cosa si deve avere?

Un elemento senza cui non puoi entrare [...]

CLAUDIA: Il light stick.

LUVI: Spieghiamo cos’è il light stick

CLAUDIA: Allora, la light stick è un bastoncino che si illumina e ogni gruppo ha il suo [...] Possono anche essere chiamate bomb. (Radioimmaginaria, ep. 26)

**photocard**: ‘a picture of a celeb on a small piece of card that is widely popular amongst the kpop community. Photocards are most commonly found in albums and are a popular trading item. Some people collect certain people’s photocards or even a whole group’s photocards.’ (*Urban Dictionary*)

(4) LUVI: Qualcuno vuole spiegare questa cosa che ho in mano?

ELEONORA: Una photocard del cantante, che appunto cambia da album a album, quindi tu non solo potresti rischiare di non prendere quello del tuo bias ma potresti rischiare di trovare quello tuo odiato e quindi devi ricomprarlo

LUVI: quindi è un po’ casuale (Radioimmaginaria, ep. 26)

**standing sticker**: a sticker of a k-pop celebrity that can be placed on a small stand.

(5) LUVI: Abbiamo un video dove mi mostreremo ciò che serve se volete essere fan del K-pop.

RAGAZZA: Ciao ragazzi, in questo episodio vi mostrerò cosa c’è nella mia borsa, K-pop edition. Tutto quello che voi dovete avere se siete dei gran fan del K-pop o in

alternativa quello che voi dopo aver visto questo video vorreste avere anche se non siete fan. [...] Qui ci sono quelli che si chiamano standing stickers, sono un po' diversi da quelli normali perché non si attaccano, [...] questi non si appiccicano, potete comodamente staccarli e farli stare in piedi su tutte le superfici che volete. A che cosa servono, vi chiederete voi? Non lo so, infatti sono ancora chiusi. (Radioimmaginaria, ep. 26)

**gamer:** '1. Persona che gioca molto ai videogiochi. 2. Chi di professione gioca ai videogiochi.' (*Slengo*) [1. A person who plays video games a lot. 2. A professional player of video games]

**flash game:** Online games that every early-mid 2000's kid grew up playing. (*Urban Dictionary*)

(6) FRANCESCO: Faremo un gioco che si chiama "the world hardest game" che è un flash game, ovvero uno di quei giochi che a cui si può giocare sul proprio browser. Molti di voi lo conoscono, molti no, ma lo vedranno in azione. (Radioimmaginaria, Come sopravvivere se hai un amico gamer)

**speedrun:** 'Termine che indica il completamento di un videogioco (o di una sua parte) nel minor tempo possibile.' (*Slengo*) [A term for completing a video game (or part of it) in the shortest possible time.] *Cfr. speedrunnare, speedrunner*

## 5.2. Sexuality, relationships

The podcast Facciamolo is focussed on relationships and sexual experiences among adolescents and young adults and is characterized by a very direct and uninhibited tone. The young invited guests featuring in the interviews freely talk about behaviours and attitudes toward sexuality that circulate in the world of youth, though not representing the ideas and experiences of all young people. What emerges is the acceptance of all types of sexual orientations, freedom and curiosity in experiencing sexual practices, as well as respect for individual choices in one's own sex life.

**body count:** 'Esprime il numero di persone con il quale si ha avuto un rapporto sessuale.' (*Slengo*) [Indicates the number of people with whom one has had a sexual relationship].

(7) LIVIO: Nel body count della vita, nel body count, puoi mettere anche quelli con cui hai fatto solo i preliminari. Mettiamoceli. (Facciamolo, ep. 1)

**rape culture:** 'A culture that casually promotes sexual assault and often involves victim blaming.' (*Urban Dictionary*)

(8) CHERRY: Oggi parliamo di rape culture, che è una serie di comportamenti e atteggiamenti molto radicati nella nostra cultura e che hanno il fine di giustificare la violenza sulle donne dicendo per esempio: "quanto hai bevuto"? o "com'eri vestita"? (Radioimmaginaria, ep. 6)

**bigender:** ‘of or relating to a person who simultaneously identifies with two genders’ (*Collins*)

**genderqueer:** ‘adjective 1. of or relating to a person who does not subscribe to traditional gender differences but identifies with both, neither, or a mixture of female and male genders. noun 2. such a person’ (*Collins*)

**foot fetish:** ‘A sexual attraction to usually women’s feet.’ (*Urban Dictionary*)

**omnisessuale:** (calque of omnisexual) ‘Omnisexual people have an attraction to all gender’s, but tend to like one gender more than the rest.’ (*Urban Dictionary*)

**polisessuale:** (calque of polysexual) ‘The attraction to more than one gender, with no limit on the gender spectrum.’ (*Urban Dictionary*)

**sex work(ing):** ‘any form of labor in relationship to selling intercourse. not to be confused with prostitution. Sex work can be either voluntary or forced, commonly through coercion or sex-trafficking. Can be empowering for those who make the active choice to engage in this genre of labor or tremendously disempowering for those forced into this type of work against their will.’ (*Urban Dictionary*)

(9) Sul sex working io penso sia anche molto impattante il fatto che ci sia questa diffusione [...] questa liberalizzazione per quanto bella possa essere [...] sicuramente scuote molto perché stiamo uscendo da quella che era la concezione del sex working classica tradizionale (Facciamolo, ep. 17)

**sex worker:** ‘side effect of the bourgeois fantasies of some latter-day feminists who greet prostitution and pornography with universal, and therefore unmerited, green lights.’ (*Urban Dictionary*)

### 5.3. Moods, attitudes, appearance

**bro code:** ‘Honored among bros, the obvious rules among bros, or guys in general.’ (*Urban Dictionary*)

(10) LIVIO: Volendo ci sono delle dark room dove succede il panico, esibizioni varie, molto figo, molto figo.

VILLABANKS: Però sono dei posti dove so che incrocio persone che conosco

LIVIO: Eh però c’è un bro code, ci stanno anche persone abbastanza conosciute e famose ma non si dice in giro, io non ho mai detto a nessuno se ho visto quella persona a quella festa. (Facciamolo, ep. 8)

**chill:** Aggettivo usato per descrivere una persona, un’atmosfera o una situazione rilassata, tranquilla e priva di stress e in generale piacevole. *Cfr. easy, cool* [Adjective used to des-

cribe a person, atmosphere or situation that is relaxed, calm and stress-free and generally pleasant.]

(11) LIVIO: Quindi te la vivi abbastanza serenamente, cioè ti ho sentito serena

CHADIA: Molto chill, molto chill. (Facciamolo, ep. 12)

**tone policing:** ‘the rejection of an argument on the grounds of the tone in which it is delivered rather than on the grounds of its content’ (*Collins*)

(12) MARIA: Il tone policing è quella fallacia logica per cui io non ascolto ciò che il mio interlocutore mi sta dicendo perché non mi piace il tono con cui lo sta esprimendo, quindi lo silenzio, o ancor di più in maniera estesa non mi piace la persona [...] in un mondo permeato dal tone policing. (Facciamolo, ep. 17)

**vibe:** ‘[usually plural] Vibes are the good or bad atmosphere that you sense with a person or in a place.’ (*Collins*)

(13) LIVIO: io ho tante amiche femmine [...] ho fatto il liceo delle scienze umane, poi psicologia, quindi sono cresciuto in mezzo a coetanee ragazze. Quando parlo di sesso con amici maschi c’è un po’ quel vibe che non ti devi vantare troppo se no passi per quello che scopa tanto [...] (Facciamolo, ep. 1)

#### 5.4. Social media

**content creator:** ‘Creatore di contenuti. Utilizzato per indicare chi crea contenuti su siti internet, come Instagram o YouTube.’ (*Slengo*)

[Content creator. Used to refer to someone who creates content on websites, such as Instagram or YouTube.]

**DM:** (direct message) (on a social network): ‘a message that can be read only by one or more named recipients’ (*Collins*)

**texting:** ‘Text messaging is sending written messages using a mobile phone.’ (*Collins*)

#### 6. Verb adaptation

Morpho-syntactic integration allows the creation of verbs which in Italian have inflectional endings to signal tense, mood, person, number and gender. The infinitive inflection applied to verbal loanwords is *-are*. The following are the verbal neologisms extracted from the podcast corpus:

**cringiare:** ‘Provare o provocare una forte sensazione di imbarazzo. Dall’inglese “to cringe”. Vedi anche “cringe”. Cfr. cringiata, cringe, cringianza’ (*Slengo*) [To feel or cause a strong feeling of embarrassment. From the English “to cringe.” See also “cringe.”]

(14) LIVIO: posto più strano dove l’hai fatto?  
 MARTINA: posto più strano [...] questa fa ridere [...] c’era un’altra persona nel letto che dormiva  
 LIVIO: ah ok. che sicuramente non ha fatto finta di dormire e il giorno dopo non ha cringiato. (Facciamolo, ep. 14)

**droppare:** ‘Nell’ambito musicale si riferisce anche al rilascio di una canzone/disco da parte di un artista’ (*Slengo*) [In the field of music, it also refers to the release of a song/record by an artist]

(15) LIVIO: Dobbiamo fare un annuncione, in tanti già lo sanno, stanotte esce il Doc 3, a mezzanotte, o all’una? Per San Valentino. Il doc è un appuntamento artistico musicale di singoli che Villabanks ci spara ormai da tre anni. Questo è il terzo anno?  
 VILLABANKS: Assolutamente  
 LIVIO: Parlacene un po’  
 VILLABANKS: Quello è un pezzone di base, prima ancora di essere il mio Doc, il Doc è una cosa della cultura hip hop [...]  
 LIVIO: San Valentino è vicino, quando lo droppi? [...] (Facciamolo, ep. 8)

**flexare:** ‘Showing off your valuables in a non-humble way’ (*Urban Dictionary*)

(16) LIVIO: giorni fa ho visto il post di una ragazza “mi sono laureata, mi sono fatta il culo per fare questa foto”, ed io volevo dirle, guarda, secondo me l’hai impostata un po’ male, in teoria ti sei anche laureata, non hai fatto solo la foto  
 MARTINA: però con i social quello fa tanto, ti dici “cavolo, finalmente posso dire al mondo che ho finito questa cosa” [...]  
 LIVIO: è vero, ci sta flexare la corona. (Facciamolo, ep. 14)

**freebootare:** (Freebooting) ‘Pratica disonesta consistente nel rubare un contenuto creato da qualcuno (solitamente un meme), ricaricarlo sul proprio profilo e spacciarlo per proprio. Cfr. *Freebooter*’ (*Slengo*) [Dishonest practice consisting of stealing a piece of content created by someone (usually a meme), re-uploading it to one’s profile and passing it off as one’s own.] From English freebooting: Taking online media and re-hosting it on your website. Engaged in piracy or plunder. (*Urban Dictionary*)

(17) LIVIO: Il giovedì faccio una rubrica su instagram che si chiama “esperienze bruttine” in cui chiedo alle persone di raccontarmi un’esperienza imbarazzante e goffa a letto, chiederei la tua.  
 MARTINA: Posso pensarci un attimo? Tanto questa la freebootano [...] (Facciamolo, ep. 17)

**leakare:** ‘Dall’inglese per “trapelare”. Quando del materiale non ancora uscito ufficialmente viene rubato e pubblicato online in via non ufficiale. Qualunque cosa può venire leakata: delle clip di un film o di un videogioco, la copertina di un album o anche intere tracce e via dicendo.’ (*Slengo*) [From English ‘leak’. When material not yet officially released is stolen and unofficially posted online. Anything can be leaked: clips from a movie or video game, an album cover or even entire tracks and so on.]

(18) LIVIO: Ultimamente sei stata in tendenza su Twitter [...] perché era successo che avevano leakato un tape, leakare è quella roba di parlare mezzo italiano mezzo inglese bruttissima e che vuol dire far uscire o diffondere non consensualmente una roba che tu avevi fatto sul WWF

MARIA: Per essere totalmente precisa e specifica, questo è accaduto sui canali della mistress con cui io ho collaborato (Facciamolo, ep. 17)

**namedroppare:** ‘If you say that someone name-drops, you disapprove of them referring to famous people they have met in order to impress people.’ (*Collins*)

(19) VILLABANKS: Il doc è una cosa della cultura hip hop, da piccolo ascoltavo Doc Cineco in Francia, dal nome si capisce, dottor ginecologo, è il suo nome d’artista. È un rapper anni ’90 che parlava di queste vicende amorose di zona, faceva molto ridere, molto figo. (...) Vedi i grandi fare queste cose e ti influenzano a morte. Anch’io volevo fare un episodio del Doc, vent’anni dopo Doc Cineco, un’altra generazione. Ho legato la roba di San Valentino che ho ripreso da Orelsan, che stimavo da bambino. Mo sto namedroppando tutti, per qualche infognato che se le va a cercare, sono tutte reference. (Facciamolo, ep. 8)

**ripostare:** ‘to post (a message) again on or via the internet’ (*Collins*)

**stannare:** ‘To be an overzealous or obsessive fan of someone, esp. a particular celebrity.’ (OED) This verb is recorded by *Slengo* as a derivative of the agent noun *stan*, which is defined as follows: ‘Fan maniacale di qualcuno o qualcosa, specialmente di una celebrità. Il termine deriva da un personaggio chiamato Stan in una canzone di Eminem, intitolata appunto “Stan”, il quale non avendo ricevuto risposta alle sue lettere indirizzate al rapper, per cui prova un’ossessione estrema, si suicida lanciandosi giù da un ponte con la propria auto con a bordo anche la moglie incinta.’ *Cfr. stannare*

[Maniacal fan of someone or something, especially a celebrity. The term is derived from character named Stan in a song by Eminem, titled “Stan,” who, having received no response to his letters addressed to the rapper, for whom he feels extreme obsession, commits suicide by driving his own car off a bridge with his pregnant wife also on board.]

(20) LUVI: Quindi, il bias [...] quando tu cominci a stannare [...] vuol dire diventare fan, cominci a stannare un gruppo, devi scegliere il tuo bias, cioè quello che ti attira di più (Adolescemi, ep. 36)

**tiktokare:** utilizzare il social network TikTok e creare contenuti con regolarità. [Use the TikTok social network and create content regularly.] (*Slengo* records the noun *tiktoker* but not the verb)

**ultimare:** to choose a particular artist as your favourite idol.

(21) ELEONORA: Ultimate o ultimare [...] Allora Ultimare, che significa? [...] Il bisogno di ultimare arriva quando c’è una persona che segue moltissimi o ha moltissimi

bias e tra questi bias tra questi gruppi deve scegliere il [...] quelli che preferisce di più e quindi si ultimano. (Adolescemi, ep. 36)

## **7. Discussion and final remarks**

In this paper the focus on adolescent and post-adolescent discourse in podcasts has allowed us to analyze the role and functions of anglicisms in a specific register, characterized by both the age dimension and a specific communicative genre. The choice of podcasts offered the opportunity to examine the phenomenon of English-induced lexical borrowing in informal, spoken interaction among Italian peers. Podcasts appear to be a good source of data for this analysis as through this medium teenagers and young adults talk about themselves and share their experiences and ideas with listeners in a spontaneous way (although they are aware of being recorded). The analysis of the audio corpus has yielded 517 borrowings, among which 428 (83%) are non-adapted loanwords, 59 (12%) are adapted, 17 (3%) are semantic loans, 13 (2%) are calques; overall, 188 of them (36%) are neologisms, not yet recorded by Italian general dictionaries. This figure proves that the language of young people is a productive source of lexical innovation and English is indeed a strong driver. The fast regeneration of youth language will eventually filter these terms and determine their survival or oblivion.

The reason why anglicisms are used by young people deserves particular attention. It is well-known that English nowadays is the strongest donor language in Italian and for the younger generations it is the most widely studied foreign language at school, if not the only one. The prestige of the English language is undeniable, and the use of English makes speech sound trendy and cool. However, the choice of English loanwords in young people's language appears to be dictated by reasons that are different from those of older speakers. Whereas for some adults the use of anglicisms is often motivated by 'snobbery' or 'exhibitionism', i.e., by the desire to add a touch of class to discourse, this may not be the case for teenagers and young people. The spontaneous, informal style of podcast chats leads us to believe that anglicisms seem to be naturally assimilated into young people's language as the expression of their culture and identity. First, anglicisms denote objects and concepts that characterize this community of speakers, which were born and raised as members of a 'global village' and allows them to talk about their favourite topics and values, as was noted for terms typical of k-pop music, concerts, fandom as well as activities that are carried out online and through social media. Furthermore, English words offer the opportunity to add to the expressivity, playfulness and informality that is typical of youth speech. Finally, the desire to belong to an international community is typical of the younger generations, in search of an identity, which explains the preference for the lingua franca that today offers the strongest cultural models for their generation.

As for the areas of interest covered in the selected podcasts, terms related to music and fandom are widely used; in our data the emphasis was on the world of k-pop music, k-idols, concerts and fans. Social media appears to be the medium through which information and communication is spread among teenagers and youth who, being digital natives, seem to be aware of the practicalities of online interaction, including illicit practices like freebooting (stealing content) and leaking (posting content not yet officially



released). English verbs are easily and naturally integrated into the morphosyntactic system of Italian, as shown in the selected examples. The choice of the podcast Facciamolo, focussed on social and psychological aspects of sexuality and relationships, allowed the collection of several anglicisms related to these fields. The role of English borrowings seems to be that of denoting specific sexual orientations (by-gender, genderqueer, polisessuale, omnisessuale) and practices (quickie, toy, one night stand). In the case of sexual terms, the use of English may function as a filter to lessen the impact of sensitive topics (though dealt with in a very uninhibited way in this podcast) and to offer neutral synonyms (e.g. sex worker) to negatively-connoted existing terms. Another linguistic strategy to mitigate the transgressive connotation of sexual terms is to add diminutive suffixes like *-ino* and *-etto* (nudino, threesomino, kinketto), although this feature may partly be idiosyncratic to the podcast host's communicative style. The data collected suggests that English is a language donor also in this peripheral but viral field of specialized discourse, but more data are needed to confirm this hypothesis.

## REFERENCES

### A. Books and articles

- Aiello, Jacqueline (2018), *Negotiating Englishes and English-speaking identities: A study of youth learning English in Italy*, London, Routledge.
- Bellone, Luca (2022), *Dalla strada a TikTok: sulle tracce del linguaggio giovanile contemporaneo*, in Nesi 2022, pp. 25-41.
- Berry, Richard (2006), *Will the iPod Kill the Radio Star?*, "Convergence", 12 (2), pp. 143-162.
- Bonini, Tiziano (2022), *Podcasting as a hybrid cultural form between old and new media*, in Mia Lindgren, Jason Loviglio (eds.), *The Routledge Companion to Radio and Podcast Studies*, London, Routledge, pp. 19-29.
- Euritt, Alyn (2023), *Podcasting as an intimate medium*, London, Routledge.
- Grossmann, Maria, Rainer, Franz (eds.), (2004), *La formazione delle parole in italiano*, Tübingen, Max Niemeyer.
- McHugh, Siobhán (2022), *The power of podcasting*, New York, Columbia University Press.
- Madsen Virginia (2009), *Voices-cast: a report on the new audiosphere of podcasting with specific insights for public broadcasting*, in TANZCA09 *Communication, Creativity and Global Citizenship*, Brisbane, July 2009, pp. 1191-1210.
- Nesi, Annalisa (ed.) (2022), *L'italiano e i giovani. Come scusa? Non ti followo*, Firenze, Accademia della Crusca, goWare.
- Pulcini, Virginia (2023), *The Influence of English on Italian. Lexical and Cultural Features*, Berlin, Mouton De Gruyter.
- Radtke, Edgar (eds.), (1993), *La lingua dei giovani*, Tübingen, Narr.
- Schirru, Giancarlo (2019), *English in Italian Education*, in Guido Bonsaver, Alessandro Carlucci, Matthew Reza (eds.), *Understanding Cultural Change: Language and Narrative between Italy and the USA*, Oxford, Legenda, pp. 47-58.
- Svensden, Bente A., Jonsson, Rickard (eds.), (2024), *The Routledge Handbook of Language and Youth Culture*, London, Routledge.
- Tagliamonte, Sali A. (2016), *Teen Talk. The Language of Adolescents*, Cambridge, Cambridge University Press.

**B. Dictionaries**

Cannella, Mario, Beata Lazzarini (eds.) (2021), *Lo Zingarelli 2022. Vocabolario della lingua italiana*, Bologna, Zanichelli.

*Collins Dictionary*, collinsdictionary.com

Devoto, Giacomo, Gian Carlo Oli, Luca Serianni, Maurizio Trifone (2023), *Nuovo Devoto-Oli. Il vocabolario dell'italiano contemporaneo*, Firenze, Le Monnier.

*Oxford English Dictionary online* www.oed.com

*Slengo*, www.slengo.it

*Urban Dictionary*, www.urbandictionary.com

**STEFANIA CICILLINI** • Post-doc Research Fellow and Lecturer in English Linguistics at the University of Torino, Italy (Department of Foreign Languages, Literatures and Modern Cultures). She holds a PhD in Digital Humanities from the Universities of Torino and Genova. Her research interests and publications include English Medium Instruction, the Internationalization of Higher Education, English Language Teaching, English for Specific Purposes, and Anglicisms. Her forthcoming monograph is entitled *The Language Factor in English-Medium Instruction. Students' Perspectives and Language Gains* (Carocci, 2025).

**E-MAIL** • stefania.cicillini@unito.it

**VIRGINIA PULCINI** • Full Professor of English Language and Linguistics at the University of Torino, Italy (Department of Foreign Languages, Literatures and Modern Cultures). She has published in several fields of English linguistics, English language teaching, lexicology, lexicography and contact linguistics. She co-edited the volume *The Anglicization of European Lexis* (Benjamins, 2012) and is the author of the monograph *The influence of English on Italian. Lexical and Cultural features* (De Gruyter, 2023).

**E-MAIL** • virginia.pulcini@unito.it

**APPENDIX 1.**  
**List of the podcasts analyzed**

<p>Radioimmaginaria</p> <p>PODCAST: ADOLESCEMI - IDEE PER SOPRAVVIVERE</p>	<p>01 Adolescemi - Come sopravvivere agli amici invasati? 03 Adolescemi - Come sopravvivere ai babbani 08 Adolescemi - Come sopravvivere agli haters dei videogiochi 12 Adolescemi - Come sopravvivere ai social 18 Adolescemi - Come sopravvivere al sessismo 21 Adolescemi - Come sopravvivere ai commenti negativi 25 Adolescemi - Come sopravvivere agli spoiler 26 Adolescemi - Come sopravvivere alla dipendenza da K-pop 40 Adolescemi - Come sopravvivere allo slang Adolescemi - Come sopravvivere se hai un amico gamer</p>
<p>Radioimmaginaria</p> <p>PODCAST: CETACEY - RAGAZZ* CON I CAPELLI BLU</p>	<p>Ep. 1   A B C LGBTQIA+ Ep. 2   Coming out o outing? Ep. 3   Non tutti gli eroi lo sono davvero Ep. 4   Il razzismo non esiste più? Ep. 5   Persone tossiche = ambiente intossicato Ep. 6   No significa No! Ep. 7   Odiare non è umano Ep. 8   La transessualità NON è un trend</p>
<p>Facciamolo</p>	<p>Ep. 1 FACCIAMOLO con Sofia Viscardi Ep. 4 FACCIAMOLO - Che vorremmo dire al partner? Ep. 8 FACCIAMOLO con Villabanks Ep. 10 FACCIAMOLO con Coco Rebecca Edogamhe Ep. 12 FACCIAMOLO con Chadia Rodriguez Ep. 14 FACCIAMOLO con Martina Socrate Ep. 17 FACCIAMOLO con Maria Sofia Federico</p>

**APPENDIX 2.**  
**Neologisms in the podcast corpus grouped in areas of interest**

Music, concerts, gaming	bias, bomb, crunk, droppare, dubstep, fanpage, fanbase, fanboy, fangirl, flashgame, gamer, hype, k-idol, k-pop, leakare, lightstick, lip synch, multigiocatore, photocard, speed run, standing sticker, sound, stannare, ultimare, wrecker
Sexuality, relationships	bestie, bi-gender, bullet, body count, close friends, dick pic, dick, family, family friendly, foot fetish, genderqueer, kink, kinketto, kinky, love bombing, mistress, no contact, nudino, omnisessuale, one night stand, polisessuale, queefing, quickie, rabbit, rape culture, sex influencer, sex work, sex worker, spinner, slash quirt, squirting, SWERF, threesome, threesomino, toy, venire fuori dall'armadio, workout
Moods, attitudes, appearance	appearance, boomerazzo, brother, bro code, burnout, chill, city boy, college drop out, coping, cowgirl, crazy, cringiare, doppio standard, fangirlata, flex, flexare, focussato, hangover, mindfulness, motivational, natural body building, nuanced, on fire, personal, photoshoot, picky, pressure, queen, self-presenting, spoilerone, tone policing, uncomfortable, vibe
Social media, technology	caption, calendar, chain, content creator, creator, direct, DM, freebotare, green screen, hating, namedroppare, rate, ripostare, snapshot, storia, story, texting, tiktokare, storia risposta
General	beef, black hole, blessing, blueprint, book, breakdown, chicken, comfortable, consistentemente, controversial, crispy rice, crispy rice disease, disclaimer, drop out, e-sport, edition, evidence-based, fast, flow, free, harness, host, international, layer, hot topic, life span, legalize, microdosing, open, open world, overrated, plant-based, popular, punch line, recap, red flag, reference, safe, shit, shit storm, sorry, spicy, street, suspicious, thanks, underrated, wave, west, wormhole, wrong, yes
phrases	can't wait, candy flip, feel free, for your information, how can I say, I don't care, I don't know, I have a question, I'm okay with it, in my books, just chatting, just kidding, let's go, LMAO, maybe it's time, question and answers, raise your voice, she knows, spread love, stay toxic, too much, what I eat in a day, win or learn

# MOOLAH, OPPTS E SHAWTY NEL BANDO

Gli anglicismi nella trap italiana

---

Francesca COZZITORTO

**ABSTRACT** • *“Moolah, opps e shawty nel bando”*: *Anglicisms in Italian trap music*. This paper investigates the complex phenomenon of lexical choices and linguistic hybridism in Italian trap music produced by artists belonging to ‘Gen Z’ (the generation born between 1997 and 2012). A detailed account is provided of the Anglicisms used in a sample of popular Italian trap lyrics released between 2019 and 2023. The analysis reveals that the vast majority of the Anglicisms employed by Italian trappers belong to four main semantic spheres: street life, money, drugs and affection. The use of Anglicisms appears to be linked to different reasons and purposes: the intention of emulating American slang, the influence of digital language, the ease of creating assonances and rhymes on syncopated rhythms, and the ambition to reach a larger and international audience.

**KEYWORDS** • Youth language; Trap music; Italian linguistics; Anglicisms.

*Giro il mondo senza muovermi da qui. Parlano la mia lingua, la lingua del quartiere  
Rkomi, La solitudine*

## 1. Introduzione

Il presente lavoro si propone di esaminare e classificare gli anglicismi utilizzati nel linguaggio giovanile italiano, specificamente nel contesto della musica trap. Tra i numerosi generi musicali contemporanei ad essere in voga, la trap è stata selezionata poiché è il genere preferito dalla Generazione Z (i nati tra il 1997 e il 2012). Come osservano Addazi e Poroli (2019: 2014-15), la trap in Italia è un genere strettamente legato alla generazione: la maggior parte dei suoi artisti e produttori ha meno di 25 anni (con l’eccezione dei trapper della prima ondata degli anni 2010). Questo aspetto si riflette inevitabilmente nel pubblico di riferimento, composto principalmente da ascoltatori coetanei, soprattutto minorenni.

---

*The Language of Youth and Anglophilia in Italian, French and Spanish*

La trap<sup>1</sup> è un sottogenere della musica rap nato nei primi anni '90 all'interno della scena hip hop afroamericana del Sud degli Stati Uniti (*Southern hip hop*), con epicentro ad Atlanta, Georgia. Questa regione, nota come *Dirty South*, si distingue per le condizioni di marginalità delle comunità afroamericane e le sonorità hip hop locali, caratterizzate da uno stile 'grezzo'. Le principali caratteristiche tecnico-musicali della trap sono: *hi-hats* in doppio o triplo tempo, bassi ispirati alla *drum machine* Roland TR-808, melodie minimali e ripetitive realizzate con sintetizzatori, e l'ampio utilizzo di Auto-Tune, un software che corregge gli errori di intonazione e maschera i difetti della voce (Bertolucci 2020: 11-12).

La parola *trap* ('trappola') è l'abbreviazione della locuzione inglese *trap house* ('casa della trappola'), che nello slang statunitense, e in particolare nel gergo della droga, indica le vecchie case abbandonate nei quartieri periferici dove si spacciano sostanze stupefacenti.<sup>2</sup> La trappola cui si fa riferimento è duplice: sia fisica che psicologica. Da un punto di vista fisico, 'trap' è il soprannome della periferia di Atlanta, dove il processo di gentrificazione (trasformazione da quartiere popolare a zona signorile) e rinnovamento preolimpico ha confinato le parti più povere della popolazione afroamericana (Molinari, Borreani 2021: 60). Questa modalità di intrappolamento urbano rende molto difficile riuscire a svincolarsi dalla povertà e dalla marginalità. Sul piano psicologico, le persone sono imprigionate in un circolo vizioso di spaccio e abuso di sostanze, crimini e lotta per la sopravvivenza, con poche possibilità di costruirsi un futuro migliore. Inoltre, è importante notare che il termine *trapping* nel gergo di strada statunitense indica lo spaccio di droga.<sup>3</sup> In questo scenario, la trap è utilizzata per narrare la propria esperienza, diventando uno strumento espressivo per le minoranze povere ed emarginate. Molti artisti del genere, noti come *trapper*, prima di affermarsi nel mondo della musica, erano infatti coinvolti in svariate attività criminali come spaccio di sostanze, rapine o altre forme di microcriminalità (Bertolucci 2020: 13).

In Italia, la trap ha iniziato a guadagnare popolarità negli anni 2010, sulla scia del successo internazionale della sua controparte americana. I primi grandi successi sono emersi tra il 2014 e il 2015 grazie alle produzioni musicali di Sfera Ebbasta e Ghali a Milano (con il produttore Charlie Charles), e della Dark Polo Gang a Roma (con il produttore Sick Luke). Sulla loro scia, hanno rapidamente conquistato la scena trap italiana artisti ormai considerati i principali esponenti del genere, tra cui Laïoung, Rkomi, Izi, Capo Plaza, Achille Lauro e Tедуa. Inoltre, molti rapper della vecchia scuola, come Guè, si sono avvicinati al nuovo genere, contribuendo alla sua diffusione.

Gli artisti italiani hanno assimilato l'immaginario e le tematiche dei ghetti afroamericani, reinterprestandoli e adattandoli al proprio vissuto e alla propria realtà locale. Come osserva Locatelli, il rap italiano condivide con quello afroamericano "la marginalità e una socialità di gruppo" (1996: 107-108), rappresentando così la subcultura delle periferie ur-

<sup>1</sup> Secondo Treccani è valida sia la forma femminile (ellissi di 'musica') che quella maschile (ellissi di 'genere'). La forma femminile sembra essere la più utilizzata.

<sup>2</sup> <https://dictionary.cambridge.org/it/dizionario/inglese/trap-house>.

<sup>3</sup> <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=trapping>.

bane degradate. Irrimediabilmente, le tematiche centrali nei testi trap italiani includono l'orgoglio per il proprio gruppo di amici e il quartiere di origine, l'uso e l'abuso di sostanze stupefacenti, il raggiungimento del successo e del benessere economico, l'appagamento sessuale e l'ostentazione dei beni materiali. Inoltre, la trap promuove un'estetica del corpo distintiva e appariscente, caratterizzata da capelli tinti, tatuaggi vistosi (soprattutto sul viso), abbigliamento di lusso, l'uso di *ski mask* (passamontagna) e bandane, *grillz* (protesi-gioiello rimovibili che coprono i denti), e collane d'oro, d'argento o di diamanti, i cosiddetti *VVS*, sigla che indica 'very very small inclusion' (diamanti con un alto grado di purezza).

Un'indicazione incontrovertibile della predilezione dei giovani per la trap è fornita da Spotify, una delle principali piattaforme di streaming di musica, video e podcast a livello internazionale. Ogni dicembre la piattaforma pubblica un *Wrapped*, un resoconto dei brani, degli artisti, degli album e dei podcast più ascoltati durante l'anno, sia a livello globale che nazionale. Come riportato nel *Wrapped 2023*, l'artista più ascoltato in Italia per il terzo anno consecutivo è Sfera Ebbasta, mentre l'artista donna più ascoltata è Anna. La canzone più ascoltata è *Cenere* di Lazza, e l'album più ascoltato è *Il coraggio dei bambini* di Geolier. Un'ulteriore conferma proviene dalla Federazione Industria Musicale Italiana (FIMI), che riporta *Il coraggio dei bambini* di Geolier, *Sirio* di Lazza e *La Divina Commedia* di Tедуa al vertice della classifica annuale del 2023 dei 100 album e compilation con il maggior numero di vendite e ascolti.

## 2. Il linguaggio trap

I testi della musica trap utilizzano come base linguistica il linguaggio giovanile, una varietà dell'italiano impiegata nelle interazioni tra adolescenti e post-adolescenti all'interno dei loro gruppi di pari. Questo linguaggio è caratterizzato prevalentemente da particolarità fraseologiche e lessicali e, in minor misura, da peculiarità fonetiche e morfosintattiche. Il linguaggio giovanile, diffuso su tutto il territorio italiano, è connotato a livello diafasico per scopi espressivi e di immediatezza comunicativa (Cortelazzo 2010). L'utilizzo di una particolare forma di italiano da parte dei giovani assolve tre funzioni principali: una funzione identitaria, che segnala l'appartenenza al gruppo; una funzione ludica, manifestata attraverso la deformazione e l'ibridazione dei materiali linguistici; e una funzione di autoaffermazione (Tempesta 2006: 34). Sul piano lessicale, il linguaggio giovanile è composto da diversi apporti, tra cui i più significativi sono: una base di italiano colloquiale informale e scherzoso; uno strato dialettale; uno strato costituito da gergalismi e parole appartenenti a lingue speciali; uno strato costituito da forestierismi; uno strato di termini tratti dalla lingua dei mass-media; uno strato del gergo tradizionale; e uno strato del gergo innovante e temporaneo (Ambrogio, Casalegno 2004: VIII).

Fino a oggi, la letteratura sulle caratteristiche linguistiche della canzone rap e trap italiana risulta piuttosto limitata. Tra gli studi più significativi si ricordano Scholz (2005), Ferrari (2018), Addazi e Poroli (2019), e Miglietta (2023). Inoltre, l'*Enciclopedia Treccani* ha pubblicato sul proprio sito una serie di rubriche dedicate al linguaggio della trap: di particolare rilievo sono gli articoli di Cristalli (2020a, b, c), intitolati "Di cosa parliamo quando parliamo di trap".

Il lessico della trap è caratterizzato da numerosi gergalismi e da prestiti linguistici, soprattutto dall'inglese (Addazi, Poroli 2019: 221). Come sottolinea Antonelli (2010: 195), gli anglicismi “saltano agli orecchi”, motivo per cui nelle canzoni sono preferiti rispetto ai neologismi italiani. La presenza di anglicismi nel linguaggio hip hop italiano è dovuta al forte legame con il rap statunitense, alla necessità di avere un ampio serbatoio di parole da utilizzare per rime e allitterazioni, e al desiderio di raggiungere un pubblico internazionale tramite piattaforme musicali come Spotify, facilitando la comprensione di determinati termini da parte degli ascoltatori di altri paesi.<sup>4</sup> A tal proposito, Sarkar e Winer (2006: 182-187) hanno identificato tre funzioni del code-switching multilingue nel rap: una funzione poetica, per facilitare le rime e accompagnare il ritmo musicale; una funzione pragmatica o vocativa, per identificare e attirare l'attenzione dell'ascoltatore; e una funzione performativa.

### 3. Analisi

#### 3.1 Nota metodologica

Per la selezione dei brani inclusi nel corpus, sono stati adottati diversi criteri, a partire dal parametro temporale. Sono state scelte le produzioni artistiche pubblicate tra il 2019 e il 2023. Inoltre, è stato applicato un ulteriore filtro relativo alla popolarità: sono stati selezionati dieci artisti che contano almeno un milione di riproduzioni mensili su Spotify. Gli artisti selezionati non superavano i 25 anni al momento della pubblicazione dei dischi scelti: Anna [2003, 4mln]; Baby Gang [2001, 5mln]; Capo Plaza [1998, 5mln], Lazza [1998, 6mln]; Neima Ezza [1998, 6mln]; Rondodasosa [2002, 3mln]; Rosa Chemical [1998, 3mln]; Shiva [1999, 5mln]; thasup [2001, 4mln]; Vale Pain [2002, 1mln].<sup>5</sup>

Nel presente contributo si propongono le osservazioni lessicografiche relative ad un corpus costituito da 109 brani estrapolati da 13 album e 5 EP<sup>6</sup> (*extended play*) che possiedono almeno 10 milioni di riproduzioni.<sup>7</sup> A seguire, si riportano per ogni autore il titolo dell'album, l'anno di pubblicazione, i titoli dei brani seguiti dal numero di riproduzioni mensili su Spotify e il numero identificativo dei brani:

- Anna: *Lista 47* (2022): Gasolina [30mln, 1], Advice [13mln, 2], 3 di cuori [23mln, 3]
- Capo Plaza: *Plaza Deluxe Edition* (2021): Panama [19 mln, 4], Plaza [11 mln, 5], VVS [15 mln, 6], Allenamento #4 [39 mln, 7], Fiamme Alte [14 mln, 8], Demonio

<sup>4</sup> Nell'intervista al programma Say Waaad? di Radio DeeJay, Rondodasosa afferma: “Non puoi spaccare fuori dall'Italia se non usi l'inglese. Penso che le uniche canzoni italiane famosissime fuori sono quelle degli anni '60-70”. <https://www.youtube.com/watch?v=0tKmYQjzixw>.

<sup>5</sup> Sono indicati l'anno di nascita dell'artista e il numero di ascolti mensili.

<sup>6</sup> Disco contenente da tre a sei brani musicali di durata inferiore a quella di un album e superiore a quella di un singolo, <https://dizionario.devoto-oli.it/devotooli/dizionario/devotooli/wordDetail/41/E032532>.

<sup>7</sup> Dati aggiornati a giugno 2023.



- [20 mln, 9], Street [32 mln, 10], OMG [18 mln, 11], No Stress [17 mln, 12], Non Fare Così [68 mln, 13], Envidioso [26 mln, 14]; *Hustle Mixtape* (2022): Money Time Freestyle [12 mln, 15], Capri Sun [93 mln, 16], RapStar [11 mln, 17]
- Lazza: *Re Mida Aurum* (2019): Ouver2re [16 mln, 18], Gigolò [69 mln, 19], Million Dollar [12 mln, 20], Per Sempre [10 mln, 21], Box Logo [15 mln, 22], Re Mida [19 mln, 23], Morto Mai [44 mln, 24], Netflix [31 mln, 25], Superman [13 mln, 26], Cazal [14 mln, 27], 24H [16 mln, 28], Catrame [44 mln, 29], Iside [27 mln, 30], Gucci Ski Mask [20 mln, 31], Porto Cervo [57 mln, 32]
  - Rondodasosa: *Giovane Rondo* (2021): Giovane Rondo [10mln, 33], Youngshit [12mln, 34], Slatt [68mln, 35], Baby [20mln, 36], Movie [29mln, 37]; *Trenches Baby* (2023): Blue Cheese [16mln, 38], Sturdy [15mln, 39], Playa [10mln, 40]
  - Rosa Chemical: *Forever and Ever* (2021): Polka [28mln, 41], Londra [16mln, 42], britney ;-( [13 mln, 43], polka 2 :-/ [20 mln, 44]
  - Shiva: *Dolce Vita* (2021): Fendi belt [32mln, 45]; da Dark Love EP (2022): Regina del Block [10mln, 46], Niente da perdere [40mln, 47], Pensando a lei [64 mln, 48] ; *Milano Demons* (2022): Cup [13 mln, 49], Vorrei [28mln, 50], Take 4 [43mln, 51], Diamante [10mln, 52], Non è Easy [26mln, 53], Cicatrici [10mln, 54], Non lo Sai [64mln, 55], Alleluia [47mln, 56], Soldi Puliti [39mln, 57], Un Altro Show [34mln, 58], 3 Stick Freestyle [12mln, 59]
  - thasup: 23 6451 (2020): Offline [50mln, 60], come fa1 [30mln, 61], Lollipop [24mln, 62], fuck 3x [86mln, 63], scuol4 [58mln, 64], Solo [24mln, 65], 6itch remix [20mln, 66], blun7 a Swishland [123mln, 67], m8nstar [66mln, 68], oh 9od [61mln, 69], gua10 [19mln, 70], parano1a K1d [13mln, 71], m12ano [47mln, 72], occh1 purpl3 [34mln, 73], no14 [32mln, 74], ch1 5ei te [49mln, 75], sw1n6o [39mln, 76], 7rapper ma1 [10mln, 77], 8rosk1 [15mln, 78], bubb1e 9um [15mln, 79], pers0na2 [23mln, 80]; *c@ra++ere s?ec!@le* (2022): dimmi che c'è [26mln, 81], okk@pp@ [15mln, 82], !ly [38mln, 83], l%p [12mln, 84], r(t)onda [24mln, 85], ye@h [11mln, 86], rock & rolla [10mln, 87], mi @mi o è f@ke [19mln, 88], s!r! [95mln, 89], c!ao [29mln, 90], m%n [33mln, 91]
  - Vale Pain: *2020* (2020): Cali [18mln, 92]; *2020: YoungStar* (2020): Louboutin [50mln, 93]
  - Baby Gang: *Ep1* (2021): Marocchino [39 mln, 94], Rapina [14mln, 95], Boy [14mln, 96], Gli Occhi Del Blocco [11mln, 97], 3 Occhi [16mln, 98]; *Delinquente* (2021): Casablanca [42mln, 99], Ma Chérie [26mln, 100], Bitch Affianco [25mln, 101]; *Ep2* (2022): Paranoia [17mln, 102], Cella 3 [10mln, 103], Mentalité [60mln, 104], Lei [41mln, 105]
  - Neima Ezza: *Giù* (2022): Lei [51mln, 106], Fedele al quartiere [25mln, 107], Bebe [22mln, 108], Casa [60mln, 109]

Gli strumenti lessicografici impiegati per reperire i dati testuali e definire i termini sono *Genius* e *Urban Dictionary*, due piattaforme che consentono agli utenti di aggiungere e aggiornare i contenuti. *Genius* è una piattaforma che permette la trascrizione di testi musicali e l'aggiunta di spiegazioni e interpretazioni. *Urban Dictionary* è un dizionario digi-

tale lanciato nel 1999, che conta 12 milioni di definizioni<sup>8</sup> e consente la consultazione dei significati di neologismi e gergalismi delle varietà dell'inglese. Inoltre, per i termini dell'inglese standard è stato consultato l'*Oxford English Dictionary*, il principale dizionario storico della lingua inglese.

### 3.2 Anglicismi

L'analisi ha previsto la categorizzazione di tutti i prelievi dall'inglese individuati all'interno del corpus; i risultati hanno rilevato la presenza di circa 500 prestiti integrali (e.g. *bando, gang, street, police, money*), circa 30 prestiti adattati (*blocco, killare, drippare*), 2 calchi semantici (*tossico, storia*) e 4 calchi strutturali (*sito, luna di miele, grattacielo, fotuto*).<sup>9</sup> Gran parte degli anglicismi individuati deriva dall'inglese standard, ma la componente più rilevante è costituita da gergalismi appartenenti allo slang statunitense e diffusi nel linguaggio giovanile internazionale attraverso svariati canali. Trattandosi di un linguaggio criptato e strettamente legato alle espressioni tipiche delle comunità urbane, in particolare dei ghetti, sono state individuate quattro principali aree semantiche di riferimento: la strada, la droga, il denaro e gli affetti.

Nel presente contributo sono citati soltanto alcuni anglicismi maggiormente rappresentativi, suddivisi per campo semantico. Tutti gli esempi riportati sono vocaboli con numerose occorrenze o di recente diffusione, che non sono inclusi nella sezione dedicata ai neologismi del *Vocabolario Treccani*.

#### 3.2.1. Lessico della strada

Nel documentario di Noisy intitolato *The Italian Rappers Banned From Performing | Gangsta Rap International – Italy* uscito a gennaio 2023 su YouTube, Rondodasosa descrive la vita di strada come “literally war with my hood and police” (una guerra tra il quartiere e la polizia), e Baby Gang dichiara che l'obiettivo della polizia è “metterci il bastone fra le ruote e cercarci di portare di nuovo in strada e poi rimetterci in gabbio tutta la vita”.<sup>10</sup> In questo contesto, il campo semantico più rappresentativo della musica trap è quello della strada, che comprende riferimenti al proprio quartiere di appartenenza, alla criminalità e all'avversione per le forze dell'ordine. È in questa sfera che si concentrano la maggior parte dei prestiti dall'inglese, che vengano utilizzati per ampliare il proprio vocabolario e ottenere un maggior numero di sinonimi, che si rivelano spesso essenziali per le rime e per adattare la metrica al beat. Testimonianza di questo fenomeno sono la serie di parole che indicano il proprio spazio vitale e di azione: *bando* [16] s.m. prest.integr. ‘casa abbandonata’, abbreviazione di *abandoned house*, un edificio dismesso dove si svol-

<sup>8</sup> Dati aggiornati a luglio 2020, <https://urbandictionary.blog/post/2020-07-07-rethinking-the-dictionary/>.

<sup>9</sup> Per la classificazione degli Anglicismi, sono state utilizzate le tipologie discusse in Pulcini (2023).

<sup>10</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=mbWtPdRDyXc&t=522s>.

gono attività di spaccio, diventato anche sinonimo di ‘quartiere periferico’ («Sono solo un bravo ragazzo cresciuto in quel bando» [101]), *blocco* [14] s.m. prest.ad. ‘isolato, quartiere periferico’ («La guerra nel blocco ha lasciato alcuni dei volti cancellati» [55]), *block* [9] s.m. prest.integr. ‘isolato, quartiere periferico’ («Come faremo, giuro, non lo so / Cosa diremo agli amici del block» [88]), *hood* [1] s.m. prest.integr. ‘ghetto, quartiere povero’, abbreviazione di *neighborhood* («Un bel po’ di boy nel mio hood ti fanno crazy times» [107]), *street* [20] s.f. prest.integr. ‘strada’ («Baby, in fondo, sai se son così (Oh-oh-oh) / È solamente colpa della street» [10]), *trenches* [10] s.f. prest.integr. ‘ghetto, quartiere povero’, utilizzato esclusivamente al plurale («Giovane Rondo dalle trenches / Forever sul collo, ma non esiste un per sempre» [33]), *zone* [5] s.f. prest.integr. ‘zona, quartiere’ («Faccio “zoom” nella zone, non è easy (Bu, bu) / Nuovo vroom che fa “vrom” nella city (Milano)» [53]).

Siccome la strada è contesa tra gang, è ampia la terminologia usata per descrivere i propri rivali o le persone inaffidabili: *cop* [2] s.m. prest.integr. ‘poliziotto’ («Da come ti poni assomigli a un cop (Ehi)» [39], anche presente al plurale («Mentre schiaccio la tua invidia, bye-bye / Troppi cops, sono al top, non le Hawaii» [34]), *opp* [10] s.m. prest.integr. ‘nemico, qualcuno in competizione con te’ («Fuck agli opps, sto pensando a me / Stick nella bag se è una money bag» [33]), che viene generalmente utilizzato al plurale (nel corpus sono presenti due casi interessanti nei quali il plurale è impiegato per indicare una sola persona: «Tu sei un opps, un nemico, mi odi» [37]; «Incontro un opps, Benihana» [33]), *police* [9] s.f. prest.integr. ‘polizia’ («Se mi ferma la police, non trova niente perché nei tuoi jeans / Ho messo la mia stick» [36]), *shiesty* [2] agg. prest.integr. ‘persona inaffidabile e disonesta’ («Esci dal back (Alright), conta ‘sti racks (Alright) / Shiesty il suo ass (Yeah), fuck il suo ex, yeah» [90]), *snake* [1] s.m. prest.integr. ‘serpe, qualcuno che ti ferisce, traditore’ («Ho visto snake switchare side, che vergogna / Fossi in te, in non sarei outside manco un giorno (Shotta)» [90]), *snitch* [16] s.m. e f. ‘informatore di polizia, chiunque faccia la spia, traditore’ («Vorrei fare fuori gli snitch / Manco gli ho detto: “Fuck”, credo che il karma giri» [89]).

Alla necessità di diffamare chi ha un atteggiamento scorretto nei confronti della gang si affianca l’esigenza di ribadire la propria autenticità e la propria lealtà, che è espressa tramite prestiti dallo slang statunitense: *cap* [1] s.f. prest.integr. ‘bugia’, nella locuz. *no cap* ‘nessuna bugia’ («Troia, tu sei così mad, ah / No cap, no cappello» [2]), *cappare* [1] v.intr. prest.ad. ‘mentire’ («Dici che sto cappando e che non ho mai visto quei soldi (Come mai, bro?) / Chiedilo al mio A&R chi è l’italiano che ha firmato quattro milioni» [39]). Questi due prestiti sono un esempio lampante di come il linguaggio della rete si insinui nel parlato, prima inglese e poi italiano. Infatti, *no cap*, sebbene si pensi abbia avuto origine nell’industria hip-hop, in realtà proviene da Twitch, piattaforma di streaming dedicata ai videogiochi e ai gamer. Su Twitch esiste un emoji chiamata ‘Kappa’, utilizzata dal 2012 per esprimere ironia, sarcasmo o ambiguità, poiché ritrae una persona con un sorriso enigmatico come quello della Gioconda. Le persone che su Twitch volevano essere prese sul serio hanno iniziato a dire “no Kappa”, che si è trasformato in “No Kapp”. Di conseguenza, celebrità e streamer di spicco, come il rapper statunitense T-Pain, hanno iniziato a utilizzarlo sulla piattaforma; successivamente è stato introdotto anche nell’industria musicale.

È probabile che coloro al di fuori della comunità di Twitch non sappiano dell'esistenza dell'emoji Kappa.<sup>11</sup>

Nel clima violento delle zone periferiche di spaccio si diffondono anche anglicismi legati alle armi e alla criminalità: *body count* [1] s.m. prest.integr. 'numero delle vittime, numero dei partner sessuali' («Body count, non chiederlo, no» [39]), *fumare* [1] v.tran. cal.sem. 'uccidere' («Sto fumando un opp, la situa qua è hot (Shotta)» [39]), *gunmen* [1] s.m. prest.integr. 'uomo armato', nella sua forma plurale («Sto con dei killer e un paio di scammer / Hoes, chick, thot, gunmen (Grrah)» [39]), *killare* [1] v.tran. prest.ad. 'uccidere', proveniente dal gergo dei videogiochi («Parli con la morte come Joe Black / Killo con la penna come Joe Pesci, ehi» [28]), *shooter* [1] s.m. prest.integr. 'tiratore' («Ho i miei shooter, tu sei sotto tiro / Sotto investigazione, DIGOS» [96]), *shot* [2] s.m. prest.integr. 'sparo' («Tu miri e shot, lasci un vuoto permanente (Pow-pow) / Lei sempre hot, come una Glock: o mi ammazza o mi protegge (Pow-pow)» [48]), *stick* [21] s.m. e f. prest.integr. 'fucile, pistola', l'uso della forma maschile o di quella femminile dipende dall'arma da fuoco a cui si fa riferimento, poiché nello slang statunitense è il fucile d'assalto AK-47 (il Kalashnikov) o a un qualsiasi fucile d'assalto della linea M16, mentre nello slang britannico è una qualsiasi pistola («Mio fratello a casa ha tre stick caricate (Tre stick) / Non pago le auto a rate» [59]).

### 3.2.2. Lessico della droga

Il secondo campo semantico predominante nel lessico della trap è quello della droga. Il ricorso agli stupefacenti appare un'abitudine per i trapper: per alcuni è un modo per sfuggire a un forte senso di inadeguatezza, disagio e frustrazione, e per altri è soltanto a scopo ricreativo. La maggior parte degli anglicismi sono parole che indicano tipologie di stupefacenti: *blunt* [11] s.m. prest.integr. 'canna, sigaretta fatta con hashish o marijuana («Dovrei dire a 'sta gente che non sente: "Frate", appiccica 'sto blunt"» [60]), *joint* [5] s.m. prest.integr. 'canna' («No props ai fake bro / Non stoppo 'sto joint» [85]), *Mary Jane* [4] s.f. prest.integr. 'marijuana', anche abbreviato in *Mary* [«Anche a scuola, anche a scuola, ehi, semi di Mary Jane / Mhm nel mio backpack, ehi, voi solo tre babbei [62]», *lean* [6] s.f. prest.integr. 'sinonimo della droga chiamata Purple Drank'<sup>12</sup> («Bevo e mi chiede se è lean, no (No) / Ora se senti il mio disco per strada ti chiedi se è l'inno» [27]), *personal* [15] s.m. prest.integr. e *personale* [1] s.m. prest.ad. 'canna fumata in solitaria' («Sto accendendo un personal / Fumo un personal, yeah-yeah» [80]; «Yeah, preso male fumo un personale solo per suonare» [80]), *weed* [10] e *weeda* [6] s.f. prest.integr. 'marijuana' («E la mia pussy vende weed ai tuoi amici zanza» [100]; «Se non fosse che la weeda mi ha dato guai per la testa» [69]). In più, i farmaci più citati appartengono alla categoria dei benzodiazepinici ad attività antiepilettica, come il Rivotril e lo Xanax (abbreviato anche

<sup>11</sup> <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=No%20cap>.

<sup>12</sup> Una bevanda composta da uno sciroppo per la tosse contenente codeina e prometazina e una bibita gassata, generalmente Sprite, o un succo di frutta.

in Xan), degli oppioidi e oppiacei come il Percocet<sup>13</sup> (abbreviato anche in Percos o Perc) e la Codeina.

Molti prestiti sono locuzioni che fanno riferimento all'attività di spaccio di sostanze: *case trap* [4] locuz. prest.ad. («Odio contagioso, oh mamma / Ce l'ho fatta dalle case trap-trap (Milano)» [86]), *trap house* [1] locuz. prest.integr. 'casa abbandonata dove si spaccia' («E mentre conto soldi, ho ancora fame nella trap house / E se guardi negli occhi, puoi capire ciò che passo» [11]), *trapstar* [2] s.m. prest.integr. 'spacciatore di successo' («Rapstar, trapstar, come cazzo vuoi chiamarmi» [17]), *trapster* [1] s.m. prest.integr. 'spacciatore' («Trapster o flexer, sempre schifo fai / Ah, anche tu lo sai» [77]).

Altri prestiti invece fanno riferimento all'assunzione delle sostanze: *cup* [8] s.m. prest.integr. 'bicchiere', anche nella locuz. *double cup*, doppia dose di lean («Non vedo più il fondo del cup (Cup)» [49]; «Lean nel mio double cup, stick nella mia cintura (Brr-brr)» [49]), *poppare* [9] v.tran. prest.ad. 'assumere psicofarmaci sotto forma di pillole' deriva dalla locuz. *to pop pills* («Faccio pow-pow con la gang, io non poppo Percocet» [34]), *sippare* [1] v.tran. prest.ad. 'bere codeina' deriva da *sipping*, che indica il processo di bere una bibita gassata all'uva e codeina liquida mescolate, solitamente mentre si fuma marijuana («Ma ci risiamo, quindi sippo codeina / Fumo marijuana, quaggiù, sì, è un safari» [10]), *swishare* [8] v.tran. prest.ad. 'girare una canna' deriva da *swish*, sinonimo di canna, che a sua volta deriva da Swisher Sweets,<sup>14</sup> marca di sigari molto economici utilizzati nei ghetti per girare le canne. («Swisho un blunt a Swishland, bling blaow, come i Beatles» [69]).

### 3.2.3. Lessico dei soldi

Il terzo campo semantico predominante nel lessico della trap è quello dei soldi. Molti trapper provengono dalle periferie delle grandi città, dove le opportunità di lavoro e crescita sono poche o nulle. Per questo motivo una loro caratteristica è l'ostentazione del benessere economico, del successo e del lusso che sono riusciti a ottenere: «Sono passato da essere broke a rich in questione di attimi (Flex)» [90]; «Stavo seduto là fuori da quel bar gelando (Brr) / Ora sto Margielando (Ah)» [31]. Per descrivere l'ostentazione, nello slang statunitense sono emersi sostantivi e verbi specifici, che sono stati introdotti anche nell'italiano: *coppare* [1] v.trans. prest.ad. 'ottenere qualcosa di costoso, legalmente o illegalmente'. «Coppo nuova whip, accendi i fanali (Skrtrt-skrtrt) / Corro sulla sheet come Dele Alli (Alli, Alli)» [51], *drip* [4] s.m. prest.integr. 'stile' («Questa b vuole il team, vuole il drip, yeah» [6]), *driappare* [4] v.intr. prest.ad. 'avere stile, talento', dal verbo *to drip* 'gocciolare', inteso come 'grondare di stile' («Ci vestiamo uguali, drippiamo insieme come Offset e Cardi B» [36]), *flex* [3] s.m. prest.integr. 'qualcosa che si ostenta' deriva dal verbo

<sup>13</sup> Una combinazione ossicodone-paracetamolo commercializzata con questo nome negli Stati Uniti e non in Italia.

<sup>14</sup> <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Swisher%20Sweets>.

to flex ‘flettere’<sup>15</sup> («Io farei solo Gucci gang, Fendi flex, every-everyday» [69]), *flexer* [1] s.m. prest.integr. ‘persona che ostenta’ («Trapster o flexer, sempre schifo fai» [77]), *swag* [3] s.m. prest.integr. ‘persona, capo d’abbigliamento o un oggetto che ha stile’ («Mi sfidi a chi c’ha più swag, ti dico: “Dai, come on” (Ahahah) / Non ti aspettavi ‘sto flow (Yeah), dici: “E la Maronn” (Ah)» [90]), *whip* [1] s.f. prest.integr. ‘auto di lusso’ («Coppo nuova whip, accendi i fanali (Skrrt-skrrt)» [51]).

Non mancano i prestiti integrali che fanno riferimento al denaro: *millie* [6] «Conterò un millie fermo, mentre correrai [24]), *money* [20] s.m. prest.integr. ‘soldi’ («Prendo ‘sti money, faccio origami» [24]), *moolah* [10] s.f. prest.integr. ‘soldi’ («La mia gente è in piazza, non ha un conto, moolah nelle calze (Calze)» [93]), *racks* [8] s.m. prest.integr. ‘mille dollari’ («Moncler gonfio, racks su racks, è verde il conto» [35]).

Inoltre, un fenomeno da segnalare è l’uso eccessivo di marchionimi, che sono veri e propri elementi costituenti della canzone trap. L’ostentazione dei beni di lusso e l’esibizionismo si manifestano tramite la citazione compulsiva di marchi di lusso: “Sul polso metto dei VVS / Rollie, Patek, Audemar Piguet” [12]; “Si truca la sera, esce sola, marciapiede / Su un Panamera, a volte sopra un Mercedes” [108]; “Amiri, Dior, leggenda anche se non muoio (Grr-pow)” [93]. Alcuni dei marchi più citati sono i seguenti: capi d’abbigliamento e accessori Maison Margiela, Givenchy, Hugo Boss, Dolce & Gabbana, Balenciaga, Burberry, Chanel, Gucci, Balmain, Off-White, Nike, Supreme, Moncler, Moschino, Louboutin, Heron Preston, Céline, Louis Vuitton, Amiri, Dior, Maharishi, Hermès (la Birkin è la borsa più citata); armi Glock; auto Lamborghini, Mercedes-Benz, Ferrari, Rolls Royce e Porsche Panamera; orologi Patek Philippe e Rolex.

### 3.2.4. Lessico degli affetti

Il quarto campo semantico predominante nel lessico della trap è quello degli affetti. Nel complesso e pericoloso mondo dei trapper, uno dei valori fondamentali è la lealtà al proprio quartiere, alla propria famiglia e alla propria cerchia. È consuetudine esaltare i propri affetti, e nel farlo è prediletto l’uso di anglicismi. La maggior parte di questi prestiti sono appellativi che si riferiscono agli amici di sesso maschile: *brother* [5] s.m. prest.integr. ‘fratello’, anche abbreviato in *bro* [64], *bruh* [7] e *brotha* [2] («Un quarto di millie per ogni mio brother» [93]), *broski* [5] s.m. prest.integr. ‘amico fraterno’, parola composta da *bro* e *-ski*, suffisso slavo che comunica un forte senso di fratellanza, tipico del comunismo sovietico («Broski, non fake bitch / Quelle le ho lasciate a scuola» [78]), *dawg* [5] s.m. prest.integr. ‘amico fidato’ («Ora i miei dawg hanno i racks nel back (I racks nel back)» [33]), *homie* [5] s.m. prest.integr. ‘amico fidato’ («Ho perso i miei homie, siamo rimasti in pochi (Ehi, ehi)» [55]), *shotta* [15] s.m. prest.integr. ‘amico fidato, membro della gang che non ha paura di usare la violenza’, proviene dallo slang giamaicano («Venti shotta con me ed oro al posto dei carciati» [93]), *slime* [16] s.m. prest.integr. ‘amico fidato’ («Sto con i miei slime, mangiamo ancora dallo stesso piatto» [93]), *slatt* [29] s.m. prest.integr. ‘amico

<sup>15</sup> Uno degli atteggiamenti di ostentazione è quello di flettere i muscoli, e infatti un tipico gesto diffuso dai trapper è la flessione dei bicipiti.

fidato, modo per esaltare la propria gang', acronimo di *Slime Love All The Time* (Amore per gli amici sempre) («Prima chiamavo il mio slime (Slime) / Ma ora chiamo il mio slatt (Slatt)» [35]).

Nonostante ci siano numerosi modi in cui i trapper si rivolgono alle donne, principalmente con scopo denigratorio, una sola parola che denota affetto si è introdotta nell'italiano: *shawty* [17] s.f. prest.integr. 'una bella ragazza con cui si ha una relazione', proviene dallo slang giamaicano («Shawty qua con me (Con me), vuole poppare Perc (Perc)» [35]).

#### 4. Conclusioni

L'analisi ha mostrato una folta presenza di prestiti integrali dall'inglese nei testi dei trapper italiani. Gli artisti sono più propensi all'uso degli anglicismi con l'intento di emulare lo slang statunitense e per fini stilistici – per questioni di metrica e suono – soprattutto nei campi semantici della strada, dei soldi, della droga e degli affetti. Inoltre, la proliferazione di anglicismi è anche legata all'esigenza di conquistare la fama internazionale; è il caso di Rondodasosa, costretto ad emigrare in Inghilterra a causa di un daspo nei suoi confronti.<sup>16</sup>

Visti i numerosi termini non registrati nei dizionari italiani, si può affermare che la musica trap è soggetta ad evoluzioni costanti ed è ricca di neologismi che potrebbero rivelarsi temporanei, senza riuscire ad essere lemmatizzati. Come osserva Antonelli, “la larghezza e la prontezza con cui le parole straniere sono accolte nelle canzoni fanno sì che queste lascino una scia in grado di far luce sulla storia del costume e della società” (2010: 193), ed è dunque necessario continuare ad analizzare e tracciare i prestiti linguistici che si fanno strada nel linguaggio giovanile contemporaneo per avere una maggiore comprensione della società in cui viviamo e dei suoi fenomeni linguistici e culturali.

#### BIBLIOGRAFIA

##### A. Fonti letterarie

- Addazi, Giulia, Poroli, Fabio (2019), *Basta la metà. Osservazioni sulla lingua della trap italiana*, in Benedetta Aldinucci, Valentina Carbonara, Giuseppe Caruso, Matteo La Grassa, Cèlia Nadal, Eugenio Salvatore (a cura di), *Parola. Una nozione unica per una ricerca multidisciplinare*, Edizioni Università per Stranieri di Siena, pp. 213-24.
- Ambrogio, Renzo, Casalegno, Giovanni (2004), *Scrostati Gaggio! Dizionario storico dei linguaggi giovanili*, Torino, UTET.
- Antonelli, Giuseppe (2010), *Ma cosa vuoi che sia una canzone. Mezzo secolo di italiano cantato*, Bologna, Il Mulino.
- Bertolucci, Andrea (2020), *Trap Game. I sei comandamenti del nuovo hip hop*, Milano, Hoepli.
- Cortelazzo, Michele (2010), *Linguaggio giovanile*, in *Enciclopedia dell'italiano Treccani*, ultimo

<sup>16</sup> Il daspo è una misura di prevenzione che vieta a chi si macchia di violenza di accedere a locali e pubblici esercizi.

- accesso: 27/06/2024, [https://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-giovanile\\_\(Enciclopedia-dell'Italiano\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-giovanile_(Enciclopedia-dell'Italiano)/).
- Ferrari, Jacopo (2018), *La lingua dei rapper figli dell'immigrazione in Italia*, in *Lingue e Culture dei Media*, 2(1), Università degli Studi di Milano, pp. 155-172.
- Locatelli, Carla (1996), *Musica e società nella storia del rap: non un tentativo di vendita; è un tentativo di presa di parola*, in Rossana Dalmonte (a cura di), *Analisi e canzoni*, Trento, Dipartimento di Scienze Filologiche e Storiche, pp. 103-124.
- Miglietta, Anna (2023), *Rap, trap e linguaggi giovanili*, in Luca Bellone, Laura Bonato, Elena Madrussan (a cura di), *It's (not) only rock 'n' roll. Linguaggi, culture, identità giovanili*, Quadri - Quaderni di Ricognizioni, vol. 14, Dipartimento di Lingue e Letterature Straniere e Culture Moderne – Università degli Studi di Torino, pp. 45-58.
- Molinari, Nicolò, Borreani, Filippo (2021), *Note di ricerca sul rapporto tra musica, spazio e violenza nella scena trap di Torino Nord, Tracce Urbane. Rivista Italiana Transdisciplinare Di Studi Urbani* 6(10), pp. 58-85.
- Pulcini, Virginia (2023), *The Influence of English on Italian: Lexical and Cultural Features*, Berlino, Mouton De Gruyter.
- Sarkar, Mela, Winer, Lise (2006), *Multilingual codeswitching in Quebec rap: Poetry, pragmatics and performativity*, *International Journal of Multilingualism* 3(3), pp. 173-192.
- Scholz, Arno (2005), *Subcultura e lingua giovanile in Italia. Hip-hop e dintorni*, Roma, Aracne.
- Tempesta, Immacolata (2006), *Linguaggio dei giovani o lingua giovane? Quale rapporto fra l'italiano dei giovani e il repertorio*, in Gianna Marcato (a cura di), *Giovani, lingue e dialetti*, Padova, Unipress, pp. 33-42.

## B. SITOGRAFIA

- Cambridge Dictionary*, <https://www.dictionary.cambridge.org/>.
- Cristalli Beatrice (2020a), *Di cosa parliamo quando parliamo di trap – 1. Tha Supreme*, [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/articoli/percorsi/percorsi\\_233.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/percorsi/percorsi_233.html).
- Cristalli Beatrice (2020b), *Di cosa parliamo quando parliamo di trap – 2. Filastrocche Ebbasta*, [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/articoli/percorsi/percorsi\\_243.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/percorsi/percorsi_243.html).
- Cristalli Beatrice (2020c), *Di cosa parliamo quando parliamo di trap – 3. Chadia e le altre*, [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/articoli/percorsi/percorsi\\_248.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/percorsi/percorsi_248.html).
- Dizionario Devoto-Oli*, <https://www.devoto-oli.it/>.
- Genius*, <https://www.genius.com/>.
- Oxford English Dictionary*, <https://www.oed.com/>.
- Treccani*, [www.treccani.it](http://www.treccani.it).
- Urban Dictionary*, <https://www.urbandictionary.com/>.
- YOUTUBE*, <https://www.youtube.com>.

**FRANCESCA COZZITORTO** • Professional translator and a PhD candidate in Modern Languages and Literatures at the University of Turin. She holds a BA in Languages, Cultures, Literature, Translation (2016) from Sapienza University in Rome, as well as MAs in English and American Studies (2019) and in Audiovisual Translation (2021) from the University of Turin. She has specialized in subtitling, script adaptation for dubbing and video game localization. Her Phd project focuses on the study of Anglicisms in Italian youth language in the fields of music, social media, podcasts and dubbing. Her research interests include language contact, audiovisual translation and Italian youth language.

**E-MAIL** • francesca.cozzitorto@unito.it



# “E DAI, MAMMA! CHE COSA CRINGE!”

Anglicisms in dubbed Italian in the recent teen drama series *Boo*,  
*Bitch*, *Heartbreak High*, *Heartstopper* and *Never Have I Ever*

---

Vincenza MINUTELLA

**ABSTRACT** • The aim of this paper is to describe the presence of anglicisms in youth speech in the dubbed versions of recent TV series aimed at a young audience and portraying high school students. The products are four popular comedy-drama teen series produced by Netflix in the 2020s and set in various English-speaking countries: *Boo*, *Bitch* (2022), *Heartbreak High* (2022-), *Heartstopper* (2022-) and *Non ho mai/Never Have I Ever* (2020-2023). The most frequent and the most interesting anglicisms found in the dubbed dialogues are discussed, commenting on their typology, thematic domains/semantic fields and their role in creating youth language. The article also contains a preliminary comparison between the graphic novel and the TV series of *Heartstopper* in Italian translation. Comments by Italian dubbing professionals on how they adapted and dubbed *Heartstopper* are also included. These confirm the results of the linguistic analysis, that is, that some specific anglicisms are used in Italian dubbing to connote youth language and create characterisation.

**KEYWORDS** • Teen drama; Italian dubbing; Youth speech; Anglicisms; Graphic novel.

## 1. Introduction

The aim of this article is to investigate the presence of anglicisms in youth speech in the Italian dubbed versions of four recent Anglo-American TV series portraying young people. The audiovisual products selected for analysis are the following comedy-dramas about teens and for teens produced by Netflix in the 2020s: *Boo*, *Bitch* (Netflix, 2022-), *Heartbreak High* (Netflix, 2022-), *Heartstopper* (Netflix, 2022-) and *Non ho mai (Never Have I Ever* – Netflix, 2020-2023).

The paper will not focus on a single case study. Rather, it will provide an overview of the way young people speak in the four series selected by the WOW Project team. The article will attempt to answer the following research questions: are anglicisms used by the young protagonists of the series in Italian dubbing? If so, what types of anglicisms occur in the dubbed dialogues? Are anglicisms belonging to contemporary Italian youth language

(‘linguaggio giovanile’) used by the young protagonists of these teen drama series in dubbing? What are the most frequent and most interesting English borrowings uttered by the young characters in Italian dubbing? Do English borrowings play a role in creating youth speech?

The first part of the article will briefly describe the language of dubbing and anglicisms. It will be followed by an explanation of the selection criteria and methodology adopted. We will then illustrate the types of anglicisms found in the dubbed dialogues and the most relevant domains of use/thematic areas, providing some examples. The article will provide both a quantitative and a qualitative analysis. A sample of interesting and frequent anglicisms will be discussed into more detail. The pragmatic anglicisms *okay* and *wow* will not be taken into account here, since they have many occurrences in the dialogues and because they are known for being the most pervasive English loanwords in the Italian language.

Attention will then focus on the series *Heartstopper*, comparing its dubbed version with the translation of the graphic novel on which the series is based. A brief, sketchy comparison of the Italian translation of the graphic novel (Volume 1) and the TV series (episodes 1-3) will be conducted. The aim is to ascertain whether any major differences between the two Italian versions emerge in the way they tackle youth speech and anglicisms. Our analysis will pay particular attention to whether and how the Italian dubbed version attempts to convey youth speech.

The linguistic analysis will be followed by some comments on the dubbing process of *Heartstopper*. Simone Marzola (dialogue writer and dubbing director) together with Mattia Fioravanti (head of the dubbing company Nexus TV, dubbing supervisor of the series) and Fabio Gregorio (dubbing assistant) were invited to take part in the final conference organized by the WOW Project members. After carrying out the linguistic analysis of the series and the translated book, Marzola and Fioravanti were consulted again about their choices in the dubbed version. Their comments will be combined with the linguistic analysis.

The lexicographic resources used are the dictionaries *lo Zingarelli* (2023/2025), *Devoto-Oli* (2023/2025), *Treccani* (online), *Neologismi Treccani* (online), *Slengo* (online) for the Italian language, and the online versions of the *Cambridge English Dictionary*, the *Collins English Dictionary* and the *Oxford English Dictionary* (OED), and *Green’s Dictionary of Slang* for the English language. The *GLAD database* and the glossary of false anglicisms contained in Furiassi (2010) were also consulted in order to categorise the English borrowings found in the series.

## 2. Anglicisms, the language of dubbing and youth language

The language of dubbing is a specific variety of language. It contains features of spoken language and mimics conversation, but it is usually more formal than spontaneous speech, displays features of written language, some instances of source-language interference (Anglicised linguistic forms or structures) and a neutral pronunciation. Bucaria defines ‘dubbese’ as “the language variety used in dubbed audiovisual texts” (2008: 151). Rossi argues that ‘doppiaggese’ is “la lingua tipica del doppiaggio, ritenuta una forma

d’italiano ibrida tra falsa colloquialità ricca di calchi e stereotipi, pronuncia impeccabile e formalismo” (Rossi 2006a: 636). The language of Italian dubbing has been criticised for its artificiality and sometimes, especially for television products, for the low quality of translations due to the presence of source language interference, calques or mistranslations (Alfieri, Contarino, Motta 2003: 131; Sileo 2015, 2018; Minutella 2015). Several studies have investigated the influence of the English language on the Italian language of dubbed audiovisual products (Anglo-American AV texts) through the presence of direct and indirect borrowings in films, TV series and animation (see for instance Pavesi 2005, 2008, 2018; Brincat 2000; Bucaria 2008; Rossi 2006a, 2006b; Motta 2010, 2015; Sileo 2015, 2018; Minutella 2011, 2015, 2017, 2018, 2021, 2022; Minutella, Pulcini 2014).

Some scholars have pointed out that in dubbing there is a tendency to use anglicisms which already belong to the Italian language (i.e., they are attested in Italian monolingual dictionaries – not neologisms). For instance, Pavesi has observed that there is “una scarsa frequenza di prestiti veri e propri nelle traduzioni audiovisive” (Pavesi 2005: 43; see also Minutella 2018, 2021). However, anglicisms are quite frequent in the dubbed versions of films/TV series addressing a young audience (Minutella 2011, 2015, 2017). In dubbing, English words may be preferred to Italian ones because they are more fashionable, shorter, culture-specific (they might be related to the Anglo-American school system portrayed in the films/TV series) and, perhaps especially, in some cases, for easy synchronization. Moreover, a recent trend which has been observed by some scholars is that titles are often left in English (Pavesi 2005; Coco 2008; Gualdo 2008; Viezzi 2004; Rossi 2006b; Minutella 2017, 2021). The fact that 3 out of 4 series analysed in this paper keep their original English title without translating it corroborates the recent trend of maintaining English titles in audiovisual products, both films and TV series. The meaning of the titles, however, is not necessarily immediately understood by a wide audience. A further element which has emerged in previous studies on anglicisms and dubbing is that direct “Anglicisms appear to be used to attribute distinctive linguistic traits to specific characters [...] or to depict a specific setting [...]” (Minutella 2017: 101; see also Minutella 2018, 2021; Pavesi 2005; Brincat 2000). Analysis of TV series and animated films has pointed out that the high frequency of specific direct loans is due to the focus of the film/TV series on a specific topic and setting, or to convey a more relaxed or informal/youth speech style.

As regards Italian youth language, several scholars have investigated the language(s) spoken by young Italians (for a recent summary see Nesi 2022), and more recently by the Gen Z. Youth language in Italy is characterised, among other things, by a large use of neologisms and English-derived words (see Bellone 2018, 2022; Nesi 2022 among others). Various domains and text types have been explored. However, a wide, comprehensive analysis specifically focussing on the language of young people and anglicisms in dubbing has not been carried out so far. An investigation of anglicisms in a large corpus of contemporary dubbed teen series could thus provide interest insights.

### **3. The study: data collection and methodology**

The selection criteria adopted by the WOW Project members for the TV series were the following. Since the focus of the project was on the language used by the Gen Z (i.e.,

young people born between 1997 and 2012), we chose among series which had teenagers as protagonists, a high school setting and were popular among young people. The series analysed are rated 10+, 13+ and 16+. As for the timeline, we selected contemporary products, i.e., series produced in the past 5 years (2019-2023). They were all produced by Netflix, since this streaming platform is watched by several young people in Italy. We therefore selected the most popular series on Netflix in November 2022, when the project started. Moreover, the series are representative of different varieties of English and of different cultures and are produced by different countries. In fact, the settings of the series are the U.S.A., the UK and Australia, with multicultural environments and characters displaying various ethnic and gender identities. The following four series were thus chosen as a representative sample.

***Boo, Bitch* (Netflix, 2022, rated 13+), created by Tim Schauer, Kuba Soltysiak, Erin Ehrlich and Lauren Iungerich**

*Boo, Bitch* is an American TV miniseries consisting of 1 season, with 8 episodes lasting 21-27 minutes each. It is set in the United States and most of the characters speak American English. Characters with various ethnic backgrounds are represented.

The series revolves around the life of two best friends, the shy Erika and Gia, during their final year at high school. Waking up after a party, they remember they were involved in an accident, and they find a corpse completely covered by a moose. The body wears Erika's boots. Erika thus discovers she is a ghost. In a desperate attempt to live her 'ghost life' to the fullest, she tries to achieve the popularity and romance she never had before, helped by her friend Gia. The protagonists use several acronyms when they speak and often communicate through hashtags and social media, since Erika is obsessed with social media and becomes an influencer.

***Heartbreak High* (Netflix, 2022 - ..., rated 16+), created by Hannah Carroll Chapman, Australia**

*Heartbreak High* is a series consisting of two seasons so far. Only the first season is analysed in this article since the second one was aired after the WOW Project had finished. Season one consists of 8 episodes lasting 45/52 minutes each. The series is set in Australia, the variety spoken is mainly Australian English. Students of various ethnicities and gender identities are represented.

The story takes place at Hartley High school. It starts when a mural (a sex map) containing the names of many students and their sex lives is discovered. The school's principal forces all the students on the 'map' to attend a sexual literacy tutorial (SLT) together. The author of the map, Amerie, is hated by everyone and becomes an outcast. She is called 'the map bitch'. She also loses the affection of her best friend Harper, due to something mysterious which happened to her after a music festival, but of which Amerie remembers nothing since she was drunk. Amerie is befriended by Darren and Quinni and gets involved in a relationship with her crush and with a new student. The series focuses on the lives of Amerie, Harper and their schoolmates, their fights and relationships, showing heterosexual

and homosexual relationships. The series is rated +16 since it contains sex, drugs, alcohol, racial assaults and sexual assault.

***Heartstopper* (Netflix, 2022 - ..., rated 10+), created by Alice Oseman, directed by Euros Lyn, United Kingdom**

*Heartstopper* consists of 3 seasons so far, but only the first 2 seasons were analysed since the third one was aired in 2024, after the WOW Project had finished. Seasons 1 and 2 include 16 episodes, lasting 26-41 minutes each. The story is set in Britain, where the protagonists attend Truham grammar school for boys. The variety spoken is British English. Characters of various ethnic origins and gender identities are represented.

*Heartstopper* is a series created by Alice Oseman, based on the author's graphic novels. It is the story of the friendship and blossoming love between Charlie and Nick. Charlie is a gay high school boy who was bullied by a group of school kids when they discovered he was queer. He has a secret relationship with another boy (Ben) who takes advantage of him but hides their relationship and pretends he does not even know Charlie. On their first day of school, Charlie sits next to Nick, a popular boy who plays in the rugby team, and they gradually become friends and get very close. The series shows Charlie and Nick's relationship as well as their having to deal with homophobia, bullying, the difficulty of coming out, and their relationships with their families and friends, as well as with their teachers. Charlie's best friends are Tao, Elle, Isaac, Tara and Darcy. The series portrays various members of the LGBTQI community.

***Non ho mai* (Never Have I Ever – Netflix, 2020-2023, rated 13+) created by Mindy Kaling and Lang Fisher, United States**

*Non ho mai* consists of four seasons, for a total of 40 episodes, each episode lasting 22-30 minutes. All the four seasons were analysed. The series is set in the United States, in California, and the main varieties spoken are American English and Indian English. Characters of various ethnic backgrounds are represented. The series portrays various LGBTQI people.

The protagonist is Devi, an Indian-American high school teenager attending Sherman Oaks high, in Los Angeles. She lives with her mother (a first generation Indian migrant, a doctor), her grandmother and her cousin. Devi's best friends are Fabiola and Eleonor. The series revolves around Devi's life, her relationship with her family and friends, and it considers issues such as relationships, gender identity, sexuality, bullying, friendship. Devi lost her father while she was playing during a concert, and she tries to recover from this trauma. She is a highly motivated young woman belonging to an Asian family, she excels in all subjects at school and aims at getting into an Ivy League University. Devi is considered by many people as a nerd and a loser, but she struggles to become popular. She has a crush on Paxton, a handsome and cool guy, and initially hates Ben. She attempts to achieve popularity and often gets into trouble. Devi's story is commented upon by a narrator: tennis player John McEnroe.

In terms of length, a total of 2,108 minutes of screening time were analysed, distributed as follows: *Boo, Bitch*: 197 minutes; *Non ho mai/Never Have I Ever*: 1,072 minutes; *Heartstopper*: 454 minutes; *Heartbreak High*: 385 minutes.

The data examined was collected by watching the episodes in Italian and manually detecting anglicisms and transcribing the utterances containing them in the dubbed version. The corresponding English sentences in the original version were then also transcribed.<sup>1</sup> Since the focus of the research is on youth language, only the anglicisms spoken by young characters were detected, not those used by adults. A list of anglicisms was produced for each series and the English borrowings were classified. The anglicisms were analysed using Italian monolingual dictionaries (*Devoto Oli* 2023 and 2025, *Zingarelli* 2023 and 2025), English monolingual dictionaries (the *OED*, *Collins English Dictionary*, *Cambridge English Dictionary*) as well as reference works on anglicisms and youth language. For the purposes of this study, and due to their overall very high frequency in the corpus, the pragmatic anglicisms *okay* and *wow* were not considered in the analysis and in the final count, but they were present in all the audiovisual products. The series were then watched again, in English and in Italian, in order to identify interesting examples and differences in the way the characters speak.

#### 4. Analysis of the four TV series

This section will illustrate the presence of anglicisms in the language of the young protagonists of these four TV series, providing both quantitative and qualitative data. Each series will be analysed separately first, then an overview of anglicisms and dubbed youth language will be provided. The lists of the anglicisms found in each TV series are contained in the Appendix.

##### 4.1. Anglicisms in “*Boo, Bitch*” (1 season, 197 minutes)

In the Italian dialogues of this series 50 non-adapted anglicisms, 4 adapted anglicisms (*ageista*, *glitchare*, *ghostare*, *postare*) and 3 false anglicisms (*anti-age*, *cocktail*, *tilt*) were retrieved. The full list (in alphabetical order, followed by the number of occurrences of each word) is contained in Appendix 1. Most of the English borrowings occur very few times or only once in the dialogues and in the on-screen texts translating the chats or the messages typed by the characters. The most frequent anglicisms in this series are: *video* (14), *hashtag* (10), *chat* (6), *follower* (4), *influencer* (4), *hater(s)* (5).

These are all words related to social media and to digital communication, which are central in the life of the protagonists. Other interesting words are *cringe* (1), *ghostato* (1), *glitchare* (2), various forms of *postare* (4), *body shaming*, *ageista*. *Ageista* is recorded in the Italian monolingual dictionary *Devoto-Oli* 2025 (first attestation 2006), and refers to

---

<sup>1</sup> I would like to thank Francesca Cozzitorto for transcribing the dialogues, Virginia Pulcini and Cristiano Furiassi for comments on typologies of anglicisms.

discrimination based on age. The expression *body shaming* is also recorded in *Devoto-Oli* 2025, first attestation 2015. Most of the anglicisms found in the series are recorded in Italian monolingual dictionaries.

#### 4.2. Anglicisms in “Non ho Mai” (2 seasons, 1,072 minutes)

Several anglicisms were found in the dubbed version of *Non ho mai*. Some of them have many occurrences, while others are less frequent. More specifically, we retrieved 194 non-adapted anglicisms, 22 adapted anglicisms, 7 partial calques-hybrids (hybrid compounds consisting of an English word and an Italian one which translates an English word)<sup>2</sup> and 2 false anglicisms. The most frequent English loans in this TV series are: *college* (72), *sexy* (44), *gay* (23), *nerd* (17), *coach* (13), *test* (13), *troll* (13), *weekend* (13), *spot* (12), *club* (10), *computer* (10), *video* (10), *app* (9), *tutor* (9), *fan* (8), *quiz* (7), *Doc* (6), *bro* (4).

*College* is the most frequent English loanword since the high school students often talk about their future and thus about “going to college”. *Sexy* is equally extremely frequent as the young people portrayed in the series are teenagers in their prime, experimenting with relationships and sex. However, *sexy* is perhaps overused in dubbing, since it translates both *sexy* and *hot*, and there is no variation through synonyms or alternative solutions in dubbing. The dubbed version also contains several instances of *gay* since one of Devi’s friends, Fabiola, is gay, and there are some queer characters. Some instances of the familiariser mode of address *bro* are also found. They will be discussed later on in the article. *Nerd* is also quite common since Devi, Ben and Fabiola are considered nerds because they study a lot or because they are interested in technology.

*Troll* is an interesting term belonging to the internet and social media sphere. *Devoto-Oli* defines it as follows:

gerg. In Internet, utente di una comunità virtuale, solitamente anonimo, che intralcia il normale svolgimento di una discussione inviando messaggi provocatori, irritanti o fuori tema.

[On the Internet, a user of a virtual community, usually anonymous, who disrupts the normal course of a discussion by posting provocative, irritating, or off-topic messages.]

Interesting adapted anglicisms are *flirtare* (6), *postare* (4), and *bannare*, *debuggare*, *clickare*, *flippare*, *taggare*, *twittare*, *googlare*, *flexare*, *twerkare* (1 occurrence each). These are all verbs which are used in contemporary Italian. Many of them belong to the area of social media, digital communication or technology. Most of the anglicisms found in this

---

<sup>2</sup> Pulcini (2023: 91-92) distinguishes between two types of hybrids, which combine an English word and an Italian one: hybrid creations and hybrids proper or loanblends (which can be called semi-calques or partial calques). As pointed out by Pulcini, “Hybrid creations are made up of an English and an Italian word joined together to form a multi-word unit. [...] ‘hybrids proper’ or loanblends [...] are traceable to an English model [...] the borrowing process may start from the adoption of the English compound and continue with the translation of one of the constituent elements; if such is the case, then these patterns could be categorized as semi-calques.” (2023: 92).

series are already integrated in the Italian language. Some of them are typically used in youth slang, such as the familiariser *bro*, which will be discussed in a later section.

*Doc*, as a form of address, is an interesting anglicism since this use is not attested in dictionaries of Italian. The *Cambridge English Dictionary* defines *doc* as an informal form of address for a doctor. This meaning of *doc* is not present in the *Zingarelli 2025* dictionary, or in the *Devoto-Oli 2025* edition, or in the *Treccani* dictionary. In Italian, in fact, the abbreviation or acronym *Doc* only refers to great quality wines or food. In example 1 below, Devi speaks to her therapist.

(1) DEVI: Lei dovrebbe essere dalla mia parte, **doc**. / You're supposed to be on my side, *doc*.

Devi often uses this vocative when she speaks to her therapist, whom she calls *doc*. In the Italian dubbed version the English term of address is retained, perhaps for synchronisation issues, i.e., because the images show her face saying 'doc' at the end of a sentence and there is a need to make her say a word with similar sounds and length in Italian, but *dottoressa* would be too long. The use of this anglicism, which is not attested in Italian monolingual dictionaries, makes Devi sound more informal in the Italian dubbed version.

Another interesting anglicism used in contemporary Italian is *sexting*, in the expression *fare sexting*, as illustrated in example 2 below.

(2) FABIOLA: Io faccio **sexting**. / I *sext*.

The *OED* defines *sexting* (a blending of sex and text) as follows: "The action or practice of sending or exchanging sexually explicit or suggestive messages or images electronically, esp. using a mobile phone." It derives from sext (sex + texting). Its first attestation was in 2005. The anglicism is recorded in both *Zingarelli 2024* and *Devoto-Oli 2024* and the date of first attestation is 2009. The *Devoto-Oli* definition is as follows: "L'invio di testi o immagini sessualmente esplicite tramite Internet o telefono cellulare" [the sending of sexually explicit text messages or images especially through the internet or using a mobile phone].

### 4.3. Anglicisms in "Heartbreak High" (1 season, 385 minutes)

58 non-adapted anglicisms, 3 adapted anglicisms, 1 false anglicism and 1 partial calque were retrieved from the Italian dubbed dialogues of *Heartbreak High*. They are listed in Appendix 3, in alphabetical order. Adapted borrowings are the verbs *flirtare* – to flirt, *postare* – to post, and *zoomare* – to zoom in, while the false anglicism is *basket* and the partial calque is *tavola da surf* (from *surfboard*). The most frequent anglicism in the dubbed version is the vocative *bro*, uttered 14 times. The Italian dialogues also contain several anglicisms referring to gender identity and sexuality, such as *gay*, *genderqueer*, *queer*, *LGBTQI*. The most frequent anglicisms in *Heartbreak High* are the following: *bro* (14), *sexy* (9), *lazy kebab* (6), *festival* (6), *basket* (5), *video* (5), *gay* (4), *hobby* (4), *party* (3), *club* (3), *queer* (2).



The following examples show how pervasive anglicisms can be in the Italian dialogues:

(3) QUINNI: Angeline non ha dei genitori, ma c'è questa **fan theory** su **internet** che dice che Hadeus, il demone imperatore **genderqueer**, sia uno dei suoi genitori illegittimi. / So Angeline doesn't actually have parents, but there's this *fan theory* that Hadeus, the *genderqueer* Demon Emperor, is one of the illegitimate parents.

(4) DARREN: Non tutte le persone **queer** conoscono l'astrologia. / Not all *queer* people are astrology experts.

#### 4.4. Anglicisms in “Heartstopper” (2 seasons, 454 minutes)

*Heartstopper* contains 49 non-adapted anglicisms and 3 adapted anglicisms (*stressarsi, postare, instagrammabile*). Moreover, there are 3 cases (*football americano, panico gay, pigiama party*) which can be classified as hybrids or partial calques. Some anglicisms have several occurrences, while others occur only once or have very few occurrences. The most frequent anglicisms in *Heartstopper* (in order of frequency) are: *gay* (48) + 1 *gay radar, coming out* (27), *rugby* (27), *film* (21), *crush* (10), *bro* (10), *sport* (7), *nerd* (5), *milshake* (4), *stressarsi* (4), *cringe* (3), *coach* (3), *selfie* (3), *single* (3), *weekend* (3).

From a quantitative point of view, the dubbed dialogues of *Heartstopper* contain several anglicisms, many of which have a high frequency. This seems to point towards an Anglification of the Italian dialogues. *Gay* is understandably the most frequent English word in this series, as the protagonist Charlie is gay and the whole series focuses on his feelings and relationships – from being bullied at school, to having a boyfriend. Moreover, other boys and girls are gay. In example 5 below, *gay* is associated with another anglicism, i.e., *nerd*:

(5) CHARLIE: Penseranno tutti che sono un **nerd gay**. / They all probably think I'm this, like, gay nerd.

*Gay* also appears in combination with other words, as in the expressions *gay radar* and *gay panic*. The latter frequently appears in the original version in written form as part of the wallpaper on Charlie's mobile phone screen. It is an on-screen written text which is readable by the audience. In the Italian dubbed version, this expression is translated through subtitles as *panico gay*. The original English compound remains visible and subtitles are added at the bottom of the screen. This is what happens with all the text messages: they are translated through subtitles. The *OED* defines *gay panic* as follows:

Anxiety or panic as a reaction to (one's own or more usually another's) homosexuality, esp. that supposedly provoked in a heterosexual man by another man's homosexual advances, and sometimes claimed as the cause of violent conduct (frequently in North American legal contexts, esp. attributive in gay panic defence).

The *Collins English Dictionary* does not record this expression. The Italian monolingual dictionaries consulted do not contain this anglicism. This non-adapted anglicism

is not used in the dubbed version. The original compound is absent from the dialogues and is only translated as subtitles into *panico gay*. Dialogue writer Simone Marzola and dubbing supervisor Mattia Fioravanti explained that the Diversity Lab – a company/foundation which provides advice on diversity issues and representation and which supervised the Italian dialogues – had suggested that they used the anglicism *gay panic* in the dubbed version. However, the dubbing director preferred not to use the full non-adapted anglicism, because he thought it was not well-known by an Italian audience.

On the other hand, *gay radar* is added in the dubbed version when no such expression was used in the original dialogues, as illustrated in example 6 below. Charlie's best friend, Tao, is trying to convince Charlie that he should not fall in love with Nick because he is clearly heterosexual. Charlie replies as follows.

(6) CHARLIE: Sembra etero, ma può essere anche **gay**. E senza offesa, non è che sei proprio affidabile in quanto a **gay radar**. E poi esistono anche i bisessuali. / Masculine guys can be gay. And no offense, but you're not exactly the authority on working out who is and isn't gay. And bisexual people exist.

*Gay radar* is not recorded in dictionaries, but the blend *gaydar* (made up of *gay* + (ra)dar) is recorded in the *OED* and described as belonging to slang (first attestation 1986): “An ability, attributed esp. to homosexual people and likened humorously to radar, to identify a (fellow) homosexual person by intuition or by interpreting subtle signals conveyed by appearance or behaviour.”

*Gaydar* is also present in Italian in the online dictionary of slang *Slengo*: “Presunta capacità ostentata da taluni di riconoscere l'orientamento sessuale delle altre persone a primo sguardo.” [Alleged ability flaunted by some to recognize other people's sexual orientation at first glance.]

The most frequent anglicisms in *Heartstopper* are *gay*, *coming out* (linked to the main topics of the series), *rugby* (the sport Nick and later Charlie as well play), *film* (the group of friends often have a film night at Tao's place), *crush* (the friends often talk about the people they have a crush on), but also *bro* (a vocative used especially among the rugby lads). Some frequent and relevant anglicisms in this series are also typical lexical items in Italian youth speech: *crush*, *bro* and *cringe* (see Bellone 2018, 2022; Nesi 2022; di Valvasone 2021; Bertini Malgarini, Caria 2022 on Italian youth speech). These terms will be discussed into more detail in a different section. The next section will provide some general comments about the typologies and thematic domains of the anglicisms contained in the four series.

#### 4.5. Some observations on anglicisms in the four TV series

In terms of quantity, the series containing the highest number of anglicisms is *Non ho mai*. This comes as no surprise, since 4 seasons were analysed, for a total of over 1,000 minutes. However, *Heartstopper* appears to contain anglicisms with a higher frequency. Anglicisms are also very frequent in *Boo*, *Bitch*, especially those referring to information technology and social media, since the protagonist Erika, initially an invisible outcast,

suddenly becomes popular and keeps using social media, posting videos and messages. The constant presence of mobile phones and social media in the lives of the high school students and the importance attributed to digital communication and social media to interact and create their own identity determine the high quantity of anglicisms in the dubbed dialogues.

When analysing the four series as a whole, some observations are in order in terms of quantity, frequency and typology. As regards frequency, few direct borrowings have a high frequency and/or occur in most series. *Okay* and *wow* occur in all the Italian dialogues, however, due to their very high frequency, they are not taken into account in this article. *Sexy* is uttered in all four series, *gay* is uttered in 3 out of 4 series, and in some of them is repeated several times, *coming out* is uttered in 2 out of 4 series, and in some of them is very frequent, *college* is uttered in 2 out of 4 series, with a high frequency, *rugby* is uttered only in 1 series, where it occurs several times because it is the sport played by the protagonists. This confirms previous studies which argued that anglicisms tend to have a low frequency (Brincat 2000; Pavesi 2005). Secondly, most English loans are attested in Italian monolingual dictionaries (i.e., they are words commonly used in Italian), while neologisms are quite rare. This again confirms previous studies: new borrowings are seldom used in dubbed Italian. A third observation which can be made about the anglicisms found in this teen drama corpus is that the frequency of anglicisms is linked to plot, setting and characters. For instance, *college* is very frequent in *Never Have I Ever*, where one of the protagonists (Paxton) enters college and the other ones (Devi and her friends) apply for college. On the other hand, *rugby* is frequent in *Heartstopper* since Nick and Charlie play in a team. *Gay* is frequent in *Heartstopper*, *Never Have I Ever* and *Heartbreak High* since they all portray queer characters, etc.

Nevertheless, on the whole it may be said that anglicisms appear to be more pervasive than in other types of products such as animated films or other films or TV series. This is perhaps due to the fact that the protagonists are contemporary high school students and because the series portray contemporary life, which is strongly affected and influenced by Anglo-American culture, social media, music, and is highly Anglified, also in speech. Moreover, the central role played by social media and the topics of gender identity and sexuality in the series may affect the number of English words used. In fact, the lexis associated with social media and gender, diversity and inclusion issues is largely borrowed from the English language. Another reason could be the fact that the series are about teens and are addressed at teens, therefore contain a language which is quite close to the way young people usually speak. Previous studies on TV series and products for young people have pointed out a major Anglicisation of Italian dubbed dialogues (Minutella 2011, 2015, 2017; Pavesi 2018).

#### 4.5.1. Types of anglicisms in the four TV series

In terms of typology and frequency, the most frequent types of borrowings in the four series analysed are non-adapted anglicisms. This again confirms previous studies on anglicisms in Italian (Pulcini 2023) and in dubbing (Minutella 2015, 2017, 2018, 2021). The following are some examples of English borrowings found in the Italian dubbed dialogues.

They are divided into adapted, non-adapted, false anglicisms, hybrids/partial calques, calques and semantic loans.<sup>3</sup>

- Adapted anglicisms: *bannare, debuggare, dribblare, flexare, flirtare, glitchare, googlare, ghostare, postare, twerkare, zoomare, instagrammabile*;
- Non-adapted anglicisms: *boomer, bro, cool, cringe, crush, follower, gay, ghosting, hashtag, hater, nerd, outfit, queer, sexting, sexy*.

16 out of 27 of the above English loans are mentioned as belonging to Italian youth slang (see Nesi 2022; Bellone 2018, 2022 among others).

Non-adapted anglicisms also include some acronyms and abbreviations, as well as some multi-word units:

- Acronyms and abbreviations (including proper nouns): *DM, LOL, MILF, DILF, LGBT, LGBTQI, LGBTQI-ACAB* (referring to the police, All Cops Are Bastards), *NFT, ASU, MIT*.

*ACAB, DM, MILF* and *LOL* are mentioned as acronyms belonging to youth slang in a study by Bellone (2018: 44).

- Multi-word units: *body shaming, coming out, gender neutral, gay radar, crop top, bucket list*;
- False anglicisms: *anti-age, tilt, basket, cocktail, water*;
- Hybrids/Partial calques: *birra pong, football americano, hockey su prato, notizia flash, palla da basket, panico gay, pigiama party, scuolabus, tavola da surf*;

The Italian dubbed dialogues also contain some calques and semantic loans, whose analysis is however beyond the scope of this article due to the already wide material analysed and for want of space.

- Calques: *fine settimana*;
- Semantic loans: *realizzare, nudo/i, storia/e*.

As regards the function of these anglicisms, many of them are used to talk about specific topics. For instance, anglicisms abound in the fields of social media and technology, sports, food and drink, and gender/sex issues. However, they are also used to convey characterization, that is, to create a specific speech style. As pointed out in a previous paper, direct “Anglicisms appear to be used to attribute distinctive linguistic traits to specific characters [...] or to depict a specific setting” (Minutella 2017: 101). More specifically, in the four series analysed some anglicisms appear to be inserted in the utterances spoken by the protagonists in order to create youth language. This happens in particular with words such as *cool, bro, cringe, crush, coming out, ghostare, ghosting, sexting*.

A further aspect which deserves attention regards the semantic fields, usage domains or thematic areas these anglicisms belong to (see Pulcini 2023: 176). They are: technology, social networks, the internet and web communication, food and drink, entertainment and sports, education system, but also and especially gender identity, sexuality, relationships. The corpus contains several interesting LGBTQI+ terms such as *gay, fare coming out, gender queer, queer, gender neutral, LGBT, LGBTQI, panico gay* (only in the subtitles),

---

<sup>3</sup> For a typology of anglicisms see Pulcini 2023.

*gay radar*. Words referring to the body/physical appearance are also present. The following is a list of some interesting anglicisms grouped according to thematic domains (proper nouns of institutions are also included):

- Technology, social networks, internet, web communication: e.g., *account, bannare, computer, DM, e-mail, follower, glitchare, ghostare, ghosting, googlare, hashtag, instagrammabile, like, NFT, online, password, postare, social, social media, selfie, spam, troll, twittare, hater*, etc. As pointed out by Pulcini (2023: 49) “Information and internet technology provide by far the largest inventory of Anglicisms in the new millennium (73%)”.
- Food/drink: e.g., *brownie, bubble tea, cheese, cheeseburger, cocktail, cracker, custard, drink, frozen yoghurt, hot dog, milkshake, muffin, popcorn, pancake, roast-beef, sandwich, snack*;
- Entertainment/sports: e.g., *rugby, coach, basket, football americano, sport, mini-basket, jogging, kick boxing, bowling, wrestling, NBA, tennis, teen movie, film*;
- Education system: e.g., *college, MIT, quiz, test, Princeton, ASU, club*;
- Gender/sexuality/sex/relationships: e.g., *sexy* (to convey the English hot/sexy), *crush, flirtare, gay, gay radar, panico gay, coming out, sexting, gender queer, gender neutral, queer, LGBT, LGBTQI, LGBTQI ACAB, ghostare, MILF, DILF, soft-core*. The large amount of words belonging to this thematic domain is due to the fact that some of the series show an exploration of gender identity and of sexuality.
- Body/appearance/discrimination: e.g., *body shaming, ageing, outfit, crop top, curvy*;
- Modes of address: *bro, Doc*.

The following section will illustrate a sample of interesting anglicisms extracted from the four series. We will focus on *cringe, bro, crush, ghostare/ghosting* in particular, since they have been singled out as typical lexical elements which are markers of youth language (see Bellone 2018, 2022; Nesi 2022, Bertini Malgarini and Caria 2022, di Valvasone 2021 among others).

#### 4.5.2. Some examples

*Cringe*. The anglicism *cringe* was chosen for the title of this paper since it is considered a typical marker of young people’s slang (also as a verb, *cringiare*) and it is often uttered by young people. *Cringe* has 4 occurrences in the corpus: 3 in *Heartstopper* (examples 7, 8, 9), 1 in *Boo, Bitch*. They are listed below.

(7) TAO’S MUM: Voi due mi ricordate me e papà. / You remind me of me and Dad.  
TAO: E dai, mamma, che cosa **cringe**! / What? Mum, that’s so weird.

(8) CHARLIE: Sei troppo **cringe**. / You’re so *cringe*.

(9) NICK: Sarò pure **cringe**. / You don’t look like you’re *cringing*.

(10) CHASE: Il tuo fingerti innocente è così **cringe**. / Your innocent act is so *cringe*.  
(*Boo, Bitch!*)

Several scholars have pointed out that *cringe* is an anglicism belonging to Italian contemporary youth language which has gained widespread popularity in recent years (see di Valvasone 2021; Biffi 2021; Nesi 2022; Bellone 2022; Bertini Malgarini and Caria 2022). In 2021 this anglicism was not attested in Italian monolingual dictionaries and it was considered a neologism by *Treccani*. It was however frequently found in the slang of young people and in social media, on YouTube and Twitch. As pointed out by di Valvasone (2021),

nella nostra lingua, la parola *cringe* rimane legata al suo ambito d'origine e a un uso gergale prevalentemente giovanile, e non è registrata da alcun dizionario italiano; tuttavia è piuttosto diffusa in rete, sui social network e sulle piattaforme di streaming e video come YouTube e Twitch, ed è impiegata sia come sostantivo maschile invariabile sia come aggettivo.

[In our language, the word *cringe* is tied to its sphere of origin and its predominantly youth slang usage, and it is not recorded in any Italian dictionary; however, it is quite widespread online, on social networks and streaming and video platforms such as YouTube and Twitch, and it is employed both as a masculine noun and as an adjective.]

Due to its continued widespread and constant use, *cringe* has gained its status as a word belonging to the vocabulary of the Italian language. The anglicism *cringe* (functioning in Italian both as an adjective, a noun and a verb) is now included in the *Zingarelli 2024* dictionary (first attestation in 2020), as illustrated below.

#### CRINGE

agg. Inv.

❖ Internet, gerg. Detto di qlcu. O qlco. Che suscita forte disagio nell'osservatore perché è imbarazzante o inconsapevolmente ridicolo: *una commedia cringe*

B

s. m. inv.

❖ il sentimento di disagio stesso

*Bro*. The mode of address *bro* occurs several times in the dubbed versions of the series analysed. This familiariser is one of the most typical instances of teen speech slang. Nesi (2022: 12) points out that *bro* is mentioned 20 times in the volume “L’italiano e i giovani. Come scusa? Non ti folowo”, edited by her. This makes it important and representative of youth language. Nesi argues that

la maggiore ricorrenza nell'indice ne sottolinea la rappresentatività e l'importanza nel quadro generale di un fenomeno trattato da più studiosi. Prendo ad esempio *bro(ther)* ‘fratello’ che estende il significato a ‘compagno, amico’, impiegato anche in funzione allocutiva, in uso fra appartenenti allo stesso gruppo [...]. Il primo caso è presente una ventina di volte, fra citazioni e analisi, negli articoli degli studiosi che danno una visione panoramica del LG [...] e di quelli che si occupano del LG nella canzone (Nesi 2022: 12).

*Bro* is used several times in the dubbed versions of *Heartbreak High* (14 occurrences), *Heartstopper* (10 occurrences), *Non Ho Mai* (4 occurrences). However, analysis of the dialogues suggests that *bro* is not used simply as a vocative form to address a friend, but to address a specific type of person or uttered by a specific type of person, and often to make fun of them. In fact, in the dubbed versions of *Heartstopper* and *Non ho mai*, in dubbing, it is uttered more frequently by tough, rough people who are a bit dull. For instance, the rugby lads and especially Harry, who is a homophobic bully, use *bro* a lot. *Bro* appears to provide characterisation. In *Heartbreak High* it is used by young men especially to address Crush (who belongs to a gang of thieves and drug dealers), or by the gang members themselves to address one another. In the dubbed version they call one another *bro* or *fratello*. The following are some examples of sentences containing *bro* from the three TV series.

Table 1: some examples of *bro* in *Heartbreak High*

CASH: Alla grande, **bro**. / Yeah, chilling, *bro*.  
DARREN: Ti farò sapere, **bro**. / I'll let you know, *bro*.  
DUSTY: Continua a sognare, **bro**. / Dream on, *bro*.  
MALAKAI: Che succede, **bro**? / What's going on, *bro*?

Table 2: some examples of *bro* in *Heartstopper*

RUGBY PLAYER: Andiamo, **bro**. / Come on, *man*.  
TAO: Scommetto che è tutt'altra persona quando sta con i suoi **bro** disgustosi amici. / I bet he's a whole different person when he's with his *bro* dude friends.  
HARRY: Stai bene, **bro**? / You all right, *mate*?

It is worth pointing out that *bro* is used in Italian not only when the original English dialogues contain the same mode of address, but also to replace the familiarisers *man* and *mate*. In *Heartstopper* it is clearly inserted to negatively connote the slang of the 'rugby lads'.

Table 3: some examples of *bro* in *Non ho mai*

TRENT: Sto arrivando, **bro**. / I'm coming for you, *bro*.  
DEVI: Molto fico, **bro**. / Real cool, *bro*.

*Cool*. The colloquial anglicism *cool* is used in the Italian dialogues only in *Heartstopper* (2 occurrences). It is uttered by one of the rugby lads, the bully Harry. This anglicism is recorded in the *Zingarelli 2024* dictionary, marked as colloquial. In *Non ho mai* instances of *cool* in the original dialogues are rendered with the Italian *fico*, which is more conservative and less natural and is actually a marker of 'dubbese', since no young people in Italy would say *fico* in spontaneous conversation (most young people, regardless of their regional origin, would use *figo*, which is however a bit more informal and vulgar). *Fico* is usually the preferred adjective in dubbing. Example 11 below illustrates the use of *cool* in Italian:

(11) HARRY: Meglio che porti qualcuno che sia parecchio **cool**. / You'd better bring some *cool* people with you.

*Boomer*. A further example of anglicism belonging to youth language is *boomer*. It is found in *Non ho mai*, uttered by the protagonist Devi. The sentence is a perfect example of teen language:

(12) DEVI: Noi non parliamo con i **boomer**. / Teens don't wanna narc to a *boomer*.

*Fare ghosting/ghostare*. The youth slang expressions *ghostare* and *fare ghosting* are also found in the dubbed TV series (in *Non ho mai* and *Boo, Bitch*), as illustrated in the examples below.

(13) PAXTON: E ho fatto **ghosting**. / So I *ghosted* her. (*Non ho mai*)

(14) JAKE M.: Allora... prima ci ha provato con te, e poi **ti ha ghostato**. / Well... first, she flirts with you, and then she **ghosts** you. (*Boo, Bitch*)

*Ghostare* and *ghosting* are both attested in *Devoto-Oli 2023*, with the meaning of ignoring a person, ending a relationship by closing any communication through social media:

*ghostare*: “Nel linguaggio giovanile, cessare improvvisamente i rapporti e le comunicazioni con una persona, fare ghosting nei confronti di qualcuno / Ignorare una persona o i suoi tentativi di contatto.” (Devoto-Oli 2023)

*ghosting*: fig. “La pratica di porre fine a una relazione personale chiudendo all'improvviso e senza alcuna spiegazione ogni tipo di comunicazione, scomparendo dai contatti sui social media, non rispondendo più a chiamate, messaggi, e-mail” (Devoto-Oli 2023)

*Crush*. *Crush* is another anglicism typical of contemporary youth language (see Bellone 2022; Cortelazzo 2022; Cristalli 2020). *Crush* occurs 10 times in the dubbed version of *Heartstopper*, and it can mean both the feeling of infatuation and the person with whom one is infatuated.

Table 4: some examples of *crush* in *Heartstopper*

TAO: Ed eccoci con l'ennesima **crush**. / It's literally just another silly *crush*.

CHARLIE: Guarda che non ho una **crush**. / It's not a *crush*.

ELLE: Mi sa che ho una **crush** per Tao. / I think I have a *crush* on Tao.

NICK: Devi dirmi chi è la tua **crush**. / You have to tell me about your *crush*.

*Crush* is quite frequent in the dubbed version of this series. However, in analysing the dialogues in English and in Italian, and examining also the speech of the adult characters, it emerges that not all the instances of *crush* in the original version are treated in the same way. In *Heartstopper*, *crush* is translated as *cotta* when it is uttered by adults, while the English loan is preferred when young people speak. For instance, the Art teacher, Mr Ajay, also uses *crush* in the original dialogues. In example 15 below, Mr Ajay tells Charlie that a boy is waiting for him in the art class and asks him whether he is the guy Charlie was secretly seeing (Ben) or the heterosexual guy Charlie has a crush on (Nick). The word *crush* is translated as *cotta* in the Italian dubbed version:



(15) MR AJAY: Chi è? Il fidanzato segreto o l'etero per cui hai una **cotta**? / Is it the secret boyfriend or the straight boy *crush*?

This points to the fact that having characters say *crush* in the dubbed version is a deliberate choice made by dubbing professionals to characterise the speech of the young protagonists in terms of youth language, to make them speak like Italian teenagers today, while the adult teacher uses a more neutral, less connoted, Italian word. Furthermore, the title of episode 2 (*Crush*) is translated into Italian with *cotta*, and the subtitles also contain the Italian word. This further shows that the English loanword *crush*, which is widespread among Italian teens, is used in the dubbed version, but only when the young protagonists speak. These different translation solutions for the same word uttered by different people contributes to highlighting youth speech and the students' different speech style. The anglicism thus appears to be a conveyor of youth speech. This seems to suggest that the dialogue writer and the dubbing director made a deliberate stylistic choice, attempting to contrast the language of young people and the language of their parents and teachers, characterising youth speech by resorting to some anglicisms typically used by contemporary young people. Anglicisms are used for characterisation. Teenagers say *crush*, while adults say *cotta*, even if in the original English version they all use the word *crush*.

It is worth noting that the translation of the graphic novel on which the series is based also uses *cotta* as an Italian equivalent for *crush* and never uses *crush*. Moreover, other series also contain the word *crush* in the English original version, but they translate it with *cotta* (for instance, in *Heartbreak High*). This might corroborate the hypothesis that the Italian dialogues of *Heartstopper* are quite peculiar in their attempt to mimic contemporary youth speech.

In order to verify whether the above observations based on a contrastive linguistic analysis were right, the dialogue writer and dubbing director Marzola was interviewed and a superficial comparison between the translation of the first volume of the graphic novel and the TV series was carried out. The following sections will illustrate the findings of this investigation.

### **5. A focus on *Heartstopper*: anglicisms in the graphic novel and the TV series**

The dubbed TV series appears to contain more anglicisms than the translation of the graphic novel, if interjections and onomatopoeic sounds are not taken into account. In fact, firstly, the graphic novel replaces all the English written texts (the text messages/chats of the teenagers and the words written on computer screens) with their Italian translation. Conversely, for technical reasons, the TV series keeps the on-screen written texts and adds Italian subtitles to translate them, so that the English original and the Italian translation coexist. This results in a more Anglified Italian dubbed version. Secondly, an important aspect which emerges in comparing Volume 1 of the graphic novel in Italian and the Italian dubbed version is that some important key words are kept in English in the dubbed version, whereas in the graphic novel their equivalent Italian word is preferred. Examples are: *nerd* (*nerd* vs *secchione*), *bro* (*bro* vs omission or *coso*) and *crush* (*avere una crush* vs *prendersi una cotta*).

### *Nerd*

(16) NICK: Sei un piccolo **nerd**. / You're a proper little *nerd*. (TV series, S1, E2)

(17) NICK: Sei bravo con tutto, **secchione!** / You're good at everything, you nerd!  
(Graphic Novel, page 143)

### *Bro*

The slang familiariser *bro* is absent from the graphic novel, which means that it is a mode of address added in the dialogues of the series. In the book, Tao complains that the rugby lads are rough, stupid morons and bullies, and that they usually address one another with *chav*, *mate* and *brov*. In the translation of the graphic novel these modes of address are translated with *coso* or with the omission strategy. There are no instances of *bro* (*brov* is omitted in the Italian version). *Bro* is never used in the written translation of the graphic novel (Vol. 1). On the other hand, *bro* is used in the Italian dubbed version of the TV series. This seems to suggest that the mode of address *bro*, which is a marker of contemporary youth slang (see Nesi 2022; Bellone 2022 among others) and of English slang, was chosen by the dialogue writer in order to connote the language of the young characters in the series.

### *Crush*

The dubbed version uses *avere una crush* and *prendersi/avere una cotta* (depending on who the speaker is), whereas in the graphic novel *to have a crush* is translated as *avere/prendersi una cotta* or *piacere*. The following are examples of sentences extracted from the graphic novel.

(18) TAO: Ho capito, ti sei preso una **cotta** per lui. / You have a *crush* on him. (page 24)

(19) RUGBY BOY: Quindi a Nick **piace** Charlie, giusto? / So, Nick has a *crush* on Charlie, right? (page 203)

An interesting element regarding the presence of the English language are the text messages, i.e., the Instagram messages of the protagonists. They are an important part of communication in the series and they need to be understood. The graphic novel and the film show the mobile phones of the protagonists and the chats with their friends, as well as messages on social media. In the Italian translation of the graphic novel, the chats are translated into Italian and the Italian language replaces the English one. On the other hand, due to technical limitations, in the TV series the images containing the written texts are kept unaltered, and Italian subtitles translating the messages are added on the lower part of the screen. This means that the English original texts and their Italian translation coexist. In the TV series the text messages remain in English and Italian subtitles are added. Moreover, the wallpaper of Charlie's mobile phone reads: [gay panic]. The audience repeatedly

reads this expression while watching the series. Italian subtitles are added, with the translation *panico gay*. Another interesting anglicism is the acronym *DM* (*Direct Message*), which occurs twice in the dialogues. The following is an example:

(20) TAO: Stavo per dire che gli manderei un **DM** di fuoco. / I was going to say I'd send him a strongly worded *DM*.

As previously observed, the linguistic analysis highlighted a higher degree of Anglicisation in the speech of the young characters compared to the adult ones and also compared to the graphic novel, and suggested that the dubbing director and dialogue writer chose some anglicisms specifically to convey youth slang. In order to verify this hypothesis, I interviewed the dubbing director and dialogue writer Simone Marzola and the dubbing supervisor Mattia Fioravanti.

#### **6. *Heartstopper* and youth speech: a conversation with the dialogue writer/dubbing director and the dubbing supervisor**

Fioravanti (dubbing supervisor and head of the dubbing company Nexus TV) explained that, as regarded the terms referring to gender and inclusion issues, Netflix provided them with the opportunity of obtaining advice from the Diversity Lab (Personal communication, e-mail, 10/12/2024). DL is a Foundation which offers advice on diversity and inclusion, promoting inclusive language. As explained on their website: “Diversity Foundation has been working for years to promote the use of language that respects all identities and to support the spread of fair and inclusive representation.” Therefore, the dubbing company asked Diversity Lab to provide a revision/supervision of the Italian adaptation of *Heartstopper*, giving them advice on how to tackle potentially sensitive terms. Diversity Lab suggested the use of *gay panic*, however the dubbing director thought that, since this expression is not widespread among Italians, it would have been better not to use it. Nevertheless, several terms belonging to the LGBTQI+ community are used in the dubbed version. As regards youth language, both Fioravanti and Marzola point out that Marzola tried to make the characters speak in a way which was as close as possible to the way young Italians speak today. While working on adapting the dialogues, Marzola wanted to make the young protagonists speak like real teenagers. Sometimes, when in doubt, he asked a 16-year-old boy how he would express some sentences if he had been chatting with his friends. During the dubbing sessions, in the dubbing studio, he did a similar exercise with the dubbing actors of Charlie and Nick. Since the actor who dubbed Charlie was of a similar age, Marzola asked him to rephrase some sentences in his own way, with his own speech style. Marzola therefore modified some lines of the dialogues thanks to the young people's suggestions. However, the choice of using several anglicisms was his own. Marzola (personal communication, 13/12/2024) points out that

Il cool, il bro, la crush sono termini che ho deciso di mettere nell'adattamento per connotare i personaggi nella loro età [...] Nel caso di crush, in particolare, volevo proprio segnare una linea fra i ragazzi e gli adulti che nella serie invece usano il termine cotta. Ai ragazzi ho invece fatto usare solo il termine crush.

[The words cool, bro, crush are terms that I decided to insert in the adaptation to connote the characters in terms of age [...] In the case of crush, in particular, I really wanted to signal a difference between the young people and the adults who in the series instead use the term cotta. On the other hand, I made the young people use the term crush only.]

This final comment by dialogue writer and dubbing director Marzola confirms the results of the linguistic analysis, i.e., that the use of anglicisms in the high school students' speech was a deliberate stylistic choice aimed at connoting youth speech and at mimicking the way young Italians speak in informal contexts, among themselves.

It is worth mentioning that the Italian dubbers of Charlie and Nick from *Heartstopper* (Matteo Garofalo and Sebastiano Tamburrini) have recently been awarded a prize as best emerging dubbing actors. They were awarded the Anello d'Oro at the International dubbing festival "Voci nell'Ombra", Festival Internazionale del Doppiaggio (1 December 2024, Genova).

Regarding the comparison between graphic novel and TV series, Marzola explained that for the first season he did not take the graphic novel into account, whereas for the following seasons he read and took into consideration the graphic novel.

## 7. Conclusions

This article has provided a preliminary sketchy analysis and an overview of the presence of anglicisms in the Italian language spoken by young people in four dubbed TV series. The study was based on manual transcription of the English and Italian dialogues, repeated viewings of the episodes, the use of lexicographic resources and interviews with the dubbing professionals who worked on one of the series.

Some conclusions can be drawn from our analysis. Firstly, non-adapted anglicisms are by and large the most frequent English borrowings in the Italian dubbed dialogues of these four series. This confirms studies on anglicisms in Italian (Pulcini 2022, 2023) and previous studies on dubbed Italian. Secondly, most of the anglicisms used in dubbing are already part of the Italian language as they are recorded in our reference dictionaries (*Devoto-Oli* 2024, 2025, *Zingarelli* 2024, 2025). This again confirms previous studies on anglicisms in Italian dubbing: very few neologisms not attested in Italian dictionaries are uttered in dubbing (Brincat 2000; Pavesi 2005; Minutella 2018, 2021). Nevertheless, an important finding of this study is that the dialogues of the four series display an interesting range and frequency of English loans typical of contemporary Italian youth language and neologisms. Some examples are *cringe*, *crush*, *cool*, *bro*, *sexy*, *nerd*, *ghosting*, *ghostare*, *sexting*, *flexare*, *twerkare*. Some of the words which are considered 'typical' of contemporary Italian youth language are thus actually found in some of these series and in some cases they also have several occurrences. This seems to suggest that Italian dialogue writers and dubbing directors are trying to use a language which resembles spontaneous conversation by young people when they dub teen series. This was confirmed by the interviews with dubbing professionals Marzola (dialogue writer and dubbing director of *Heartstopper*) and Fioravanti, who pointed out that the dubbing director tried to get closer to the way young people speak today.

The most productive semantic fields/domains in which anglicisms fall are information and communication technology (ICT), more specifically social media, digital communication, internet terminology. As pointed out by Pulcini (2023: 47), “digital communication and its vocabulary have reached out to all social classes, especially younger generations.” However, anglicisms belonging to the thematic area of feelings/emotions/relationships/sexuality/gender identity are also particularly relevant. This confirms studies on Italian youth slang which argue that many English loans are related to feelings, affection, emotions, sex (see for instance Bellone 2018, 2022).

The analysis carried out by comparing the original and dubbed versions of the dialogues, as well as the Italian translation of the graphic novel *Heartstopper* and the dubbed version of the TV series, has confirmed that anglicisms in dubbing contribute to creating youth speech and to provide characterisation. The occurrences of *bro*, *cringe*, *crush*, *sexy*, *cool* are cases in point.

Dialogue writers/dubbing professionals try to mimic contemporary spontaneous conversation/youth language. This appears particularly evident in the case of *Heartstopper*, where the insertion of *crush*, *cringe*, *cool* and *bro*, together with *gay radar* and *panico gay*, and with several words belonging to the thematic domain of social media and digital communication, points towards an attempt at getting closer to the way young Italians speak in real life and at using an inclusive language.

However, some repetitions can also be noted, such as the overuse of *sexy* in *Non ho mai* and other series. Although repeated words might be a means to provide characterisation and to emphasise a specific concept/topic, the Italian dialogues might benefit from being a bit less repetitive, by choosing alternative translations.

As regards calques, for want of space the present study has not examined them. However, a superficial analysis seems to suggest that the Italian dialogues contain a limited number of semantic calques (*realizzare*, *storia*, *nudo*, *cancellare*), some of them belonging to social media language. Moreover, the study has highlighted the presence of some partial calques, i.e., compounds containing one English word and a second element loosely translating an English element.

Possible future lines of investigation include a thorough exploration of the presence of calques, a more precise quantitative examination of each series, an analysis of the most recent seasons of *Heartbreak High* (season 2, aired in 2024) and *Heartstopper* (season 3, aired in 2024) and a thorough investigation of the differences between the translation of *Heartstopper* – the graphic novel and the TV series (all volumes).

## REFERENCES

### A. Bibliography

- Alfieri, Gabriella, Contarino, Simona, Motta, Daria (2003), *Interferenze fraseologiche nel doppiaggio televisivo: l'italiano di ER e Beautiful*, in Anna Vera Sullam Calimani (ed.), *Atti delle giornate di studio sull'interferenza italiano-inglese* (Venezia, aprile 2002), Firenze, Cesati, pp. 127-149.
- Bellone, Luca (2018), “Zero sbatta, zi’!”: novità dal linguaggio giovanile torinese contemporaneo, “Bollettino dell’Atlante Linguistico Italiano”, III Serie, 42, pp. 35-65.

- Bellone, Luca (2022), *Dalla strada a TikTok: sulle tracce del linguaggio giovanile contemporaneo*, in Nesi 2022, pp. 25-41.
- Bertini Malgarini, Patrizia, Caria, Marzia (2022), *Fa la bella vita però finge / io penso soltanto tu sia cringe cringe*, in Nesi 2022, pp. 43-58.
- Biffi, Marco (2021), *Quando il gioco si fa cringe al linguista tremano i polsi*, “Corriere fiorentino”, 4 febbraio 2021.
- Brincat, Joseph M. (2000), *Il doppiaggio di telefilm americani: una variante tradotta dell’italiano parlato-recitato?*, in Serge Valvonsen et al. (eds), *L’italiano oltre frontiera. 5. Convegno Internazionale, Leuven, 22-25 aprile 1998* (Vol. 1), Leuven, Leuven U.P./Firenze, Franco Cesati Editore, pp. 245-258.
- Capone, Emanuele (2022), *Droppare, cringe, crush, bando e il resto dello slang anti-boomer dei social network*, “La Repubblica”, Tecnologia, 17 marzo 2022, [https://www.repubblica.it/tecnologia/2022/03/17/news/droppare\\_cringe\\_crush\\_bando\\_e\\_il\\_resto\\_dello\\_slang\\_antiboomer\\_dei\\_social\\_network-341706840/](https://www.repubblica.it/tecnologia/2022/03/17/news/droppare_cringe_crush_bando_e_il_resto_dello_slang_antiboomer_dei_social_network-341706840/) (last accessed on 10/12/2024)
- Cortelazzo, Michele A. (2022), *Una nuova fase della storia del lessico giovanile*, in Nesi 2022, pp. 15-24.
- Cristalli, Beatrice (2020), *Parlare di sentimenti*, [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/articoli/scritto\\_e\\_parlato/Parlare\\_dei\\_sentimenti.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/scritto_e_parlato/Parlare_dei_sentimenti.html) (last accessed on 10/12/2024)
- di Valvasone, Luisa (2021), *cringe*, in *Parole Nuove*, Accademia della Crusca, 11 gennaio 2021, <https://accademiadellacrusca.it/it/parole-nuove/cringe/18487> (last accessed on 08/12/2024), also published in di Valvasone, Luisa (2021), *Cringe*, *Italiano digitale*, 2021, XVI, 2021/1 (gennaio-marzo), pp. 118-125, <https://id.accademiadellacrusca.org/articoli/cringe/2568> (last accessed on 10/12/2024)
- Furiassi, Cristiano (2010), *False Anglicisms in Italian*, Monza, Polimetrica.
- Pulcini, Virginia, Furiassi, Cristiano, Rodríguez González, Félix (eds), (2012), *The Anglicization of European Lexis*, Amsterdam, John Benjamins.
- Giovanardi Claudio, Gualdo, Riccardo, Coco, Alessandra (2008), *Inglese-Italiano 1 a 1. Tradurre o non tradurre le parole inglesi*, San Cesario di Lecce, Manni.
- Gualdo, Riccardo (2008), *Dagli sterlini al world wide web*, in Claudio Giovanardi, Riccardo Gualdo, Alessandra Coco, *Inglese-Italiano 1 a 1. Tradurre o non tradurre le parole inglesi*, San Cesario di Lecce, Manni, pp. 95-126.
- Minutella, Vincenza (2011), “*Fingerprints*” of English: lexical and syntactic borrowings in dubbed Italian, in Gabriella Di Martino, Linda Lombardo, Stefania Nuccorini (eds), *Papers from the 24th AIA Conference. Challenges for the 21st Century: Dilemmas, Ambiguities, Directions*, Rome, Edizioni Q, pp. 121-128.
- Minutella, Vincenza (2015), “*Dacci un taglio, vuoi?*”. *Anglicisms in dubbed TV series, then and now*. “*Ricognizioni*”, 2 (4), pp. 235-256.
- Minutella, Vincenza (2017), *Direct Anglicisms in dubbing in Italy: State of the art*, in Cecilia Boggio, Alessandra Molino (eds), *English in Italy. Linguistic, educational and professional challenges*, Milan, FrancoAngeli, pp. 87-104.
- Minutella, Vincenza (2018), *Direct Anglicisms in dubbed Italian. A preliminary study on animated films*, “*Lingue e Linguaggi*”, 28, pp. 193-209.
- Minutella, Vincenza (2021), *Wow! Ehi, amico. Lascia che ti spieghi... Okay? Già. The English element in dubbed Italian. The case of animated films*, “*Textus*”, 34 (1), pp. 75-100.
- Minutella, Vincenza, Pulcini, Virginia (2014), *Cross-linguistic interference into Italian audiovisual discourse: the cases of realize, impressive and excited*, in Alessandra Molino, Serenella Zantotti (eds), *Observing Norms, Observing Usage: Lexis in Dictionaries and the Media*, Bern, Peter Lang, pp. 333-350.

- Motta, Daria (2010), *L'apporto inglese alla lingua italiana attraverso la fiction doppiata*, “Le forme e la storia”, n.s. 3 (1), pp. 239-244.
- Motta, Daria (2015), *Diachronic models of TV dubbing on contemporary Italian*, “ITALICA”, 92 (4), pp. 959-978.
- Nesi, Annalisa (ed.) (2022), *L'italiano e i giovani. Come scusa? Non ti followo*, Firenze, Accademia della Crusca, goWare.
- Oseman, Alice (2018), *Heartstopper*. Volume 1. Boy Meets Boy. London, Hodder Children's Books.
- Oseman, Alice (2023), *Heartstopper*. Volume 1. Due ragazzi si incontrano. Traduzione di Francesco Matteuzzi. Milano, Mondadori Libri.
- Pavesi, Maria (2005), *La traduzione filmica. Aspetti del parlato doppiato dall'inglese all'italiano*, Roma, Carocci.
- Pavesi, Maria (2018), *Translational routines in dubbing: taking stock and moving forwards*, in Irene Ranzato, Serenella Zanotti (eds), *Linguistic and Cultural Representation in Audiovisual Translation*, London, Routledge, pp. 11-30.
- Pulcini, Virginia (2019), *The English Language and Anglo-American Culture in Twentieth-Century Italy*, in Guido Bonsaver, Alessandro Carlucci, Matthew Reza (eds.), *Understanding Cultural Change: Language and Narrative between Italy and the USA*, Oxford, Legenda, pp. 31-46.
- Pulcini, Virginia (2023), *The Influence of English on Italian. Lexical and Cultural Features*, Berlin, Mouton De Gruyter.
- Rossi, Fabio (2006a), *Il linguaggio cinematografico*, Roma, Aracne.
- Rossi, Fabio (2006b), *La traduzione dei titoli dei film: adattamento o riscrittura?*, “Lingua Italiana d'Oggi”, 3, pp. 271-305.

## B. Dictionaries

- Zingarelli, Nicola (2023), *Lo “Zingarelli” 2023. Vocabolario della Lingua Italiana*, Bologna, Zanichelli (edizione digitale).
- Zingarelli, Nicola (2024), *Lo “Zingarelli” 2024. Vocabolario della Lingua Italiana*, Bologna, Zanichelli (edizione digitale).
- Zingarelli, Nicola (2025), *Lo “Zingarelli” 2025. Vocabolario della Lingua Italiana*, Bologna, Zanichelli (edizione digitale).
- Cambridge Dictionary*, <https://dictionary.cambridge.org/>
- Collins Dictionary*, <https://www.collinsdictionary.com/>
- Devoto, Giacomo, Oli, Gian Carlo, Serianni, Luca, Trifone, Maurizio (2023), *Nuovo Devoto-Oli. Il vocabolario dell'italiano contemporaneo*, Firenze, Le Monnier.
- Green's Dictionary of Slang*, <https://greensdictofslang.com/>
- Oxford English Dictionary*, [www.oed.com](http://www.oed.com)
- Slengo*, <https://slengo.it/>

## C. Websites

- <https://www.antoniogenna.net/doppiaggio/telefilm/boobitch.htm>
- <https://www.antoniogenna.net/doppiaggio/telefilm/heartstopper.htm>
- <https://www.antoniogenna.net/doppiaggio/telefilm/heartbreakhigh.htm>
- <https://www.antoniogenna.net/doppiaggio/telefilm/nonhomai.htm>
- <https://www.diversitylab.it/>
- GLAD database: <https://glad.ivdnt.org/lexit2/?db=publicglad&lang=en>

[https://www.repubblica.it/tecnologia/2022/03/17/news/droppare\\_cringe\\_crush\\_bando\\_e\\_il\\_resto\\_dello\\_slang\\_antiboomer\\_dei\\_social\\_network-341706840/](https://www.repubblica.it/tecnologia/2022/03/17/news/droppare_cringe_crush_bando_e_il_resto_dello_slang_antiboomer_dei_social_network-341706840/)

#### **D. Filmography**

*Boo, Bitch* (Netflix, 2022), created by Tim Schauer, Kuba Soltysiak, Ein Ehrlich and Lauren Iungerich, season 1

*Heartbreak High* (Netflix, 2022-), created by Hannah Carroll Chapman, season 1

*Non ho mai (Never Have I Ever)*, Netflix, 2020-2023), created by Mindy Kaling and Lang Fischer, seasons 1-4

*Heartstopper* (Netflix, 2022-), created by Alice Oseman, directed by Euros Lyn, seasons 1-2

**VINCENZA MINUTELLA** • Holds a Ph.D. in Translation Studies from the University of Warwick, UK. She is Associate Professor in English Language and Translation at the University of Turin, Department of Foreign Languages, Literatures and Modern Cultures. She is the coordinator of the MA in Audiovisual Translation MAVTO. Her main research interests are audiovisual translation, the dubbing of animated films and of multilingual films, the influence of the English language on dubbed Italian, audio description, humour translation and theatre translation. Her publications include the monographs *(Re)Creating Language Identities in Animated Films. Dubbing Linguistic Variation* (Palgrave, 2021), *Reclaiming Romeo and Juliet: Italian Translations for Page, Stage and Screen* (Rodopi, 2013), *Translating for dubbing from English into Italian* (2009, Celid), and the chapter “Audio Description Software” in *The Routledge Handbook of Audio Description* (edited by C. Taylor and E. Perego, 2022).

**E-MAIL** • vincenza.minutella@unito.it



**APPENDIX 1.**  
**Anglicisms in *Boo, Bitch***

<b>Non-adapted anglicisms</b>		hater	3	star	1
account	1	haters	2	teenager	1
ad	1	horror	1	test	1
babysitter	1	influencer	4	trance	2
beer pong	2	internet	2	unboxing	1
body shaming	1	leader	1	video	14
bucket list	1	like	1	weekend	2
chat	6	miss	1	Wi-Fi	2
club	1	online	1	Yeah	1
college	2	paranormal activity	1		
comfort zone	1	partner	1	<b>Adapted anglicisms</b>	
computer	2	password	1	ghostare	1
cringe	1	post	1	glitchare	2
drink	1	selfie	1	postare	4
DVD	1	sexy	5	ageista	1
engagement	1	shot	1		
fashion show	1	skater	1	<b>False anglicisms</b>	
film	1	snack	3	anti-age	1
flash mob	1	social	2	cocktail	1
follower	4	software	1	tilt	1
hashtag	10	spray	1		

**APPENDIX 2.**  
**Anglicisms in *Non ho mai/ Never Have I Ever***

<b>Non-adapted anglicisms</b>		doc	6	leadership	1
account	3	drink	3	leasing	1
AIDS	1	drone	1	like	2
album	2	eating club	1	lobby	1
app	9	email	3	LOL	1
ASU	6	escape room	1	look	1
babe	2	eyeliner	1	MILF	1
baby	3	fake	2	milkshake	1
badge	1	fan	8	MIT	3
bagel	2	fan club	1	musical	1
band	2	fast food	1	NBA	3
bar	3	festival	1	nerd	17
barbecue	1	film	6	NFT	1
beer pong	1	fitness	1	online	1
blackout	2	flip cup	2	outfit	1
blazer	2	foam	1	oversize	1
blog	1	follower	1	paintball	4
boom	2	football	3	pancake	1
boomer	1	frisbee	1	parental control	1
bowling	1	frozen yoghurt	1	partner	1
boxer	1	funky	1	party	1
boy band	1	gang	1	party bus	2
bro	4	gay	23	password	5
brownie	1	gender neutral	1	performance	1
bubble tea	1	ghosting	1	personal trainer	3
budget	1	glamour	1	piercing	3
cheeseburger	1	gossip	1	pilates	1
cloud	1	hashtag	3	PIN	1
club	10	hater	2	playboy	2
coach	13	help line	3	podcast	2
coding	1	hippy	2	pop	1
college	72	hobbit	2	popcorn	2
coming out	1	hobby	1	post	1
computer	10	horror	1	privacy	3
cornhole	1	hostess	1	punch	6
cowgirl	1	hot dog	1	punk rock	1
cracker	1	jeans	4	puzzle	1
crossfit	1	jet	1	quiz	7
curvy	1	jogging	1	reality show	1
custard	1	jumping jack	1	record	1
cyborg	1	kickboxing	1	roastbeef	1
detox	1	killer	2	rockstar	2
DILF	1	king size	2	rollerblade	1
DJ	1	lap	1	sandwich	1

scoop	2	star	2	cliccare	1
scout	2	stress	5	debuggare	1
screen saver	1	stretching	1	dribblare	1
selfie	1	superstar	1	flexare	1
serial killer	1	supporter	1	flippare	4
sexting	1	tag	1	flirtare	3
sexy	44	takeaway	1	folclore	1
shampoo	1	talent scout	1	ghostare	1
shock	2	talk show	1	googlare	1
shopping	2	team	4	postare	4
shorts	1	techno	1	rappare	2
shot	3	teen movie	1	scioccante	1
show	1	tennis	1	scioccata	2
single	2	test	13	sniffare	1
skate	1	top	2	snobbare	1
skateboard	2	trainer	1	stressare	2
skincare	1	trick	1	surfare	1
slogan	2	troll	13	taggare	2
snack	3	tutor	9	twittare	2
snob	3	tutorial	1	twerkare	1
social	1	TV	1		
social media	1	username	1	<b>False anglicisms</b>	
spam	1	video	10	basket	1
spelling	1	vintage	1	water	1
sponsor	2	waffle	1		
sport	9	weekend	13	<b>Partial calques</b>	
spot	12	whiskey	2	birra pong	1
		wrestling	1	hockey su prato	1
spray	1	zip	1	indirizzo email	2
squash	1	meme	1	notizia flash	1
squat	1			palla da basket	1
squirt	1	<b>Adapted anglicisms</b>		pigiama party	3
staff	1	bannare	1	scuolabus	1
standard	5	barista	6		

**APPENDIX 3.**  
**Anglicisms in *Heartbreak High***

<b>Non-adapted anglicisms</b>		freezer	1	slogan	1
ACAB	1	gay	4	snack	1
afterparty	1	genderqueer	1	softcore	1
baby	2	goblin	2	splatter	1
bitcoin	1	hobby	4	sport	1
bro	14	horror	1	strap-on	1
bubble tea	1	hot dog	1	surf	1
bye	2	internet	1	test	3
chat	1	lazy kebab	6	token	1
cheese	1	LGBTQI	1	tutorial	1
click	1	look	2	video	5
club	3	media	1	weekend	3
coach	1	meth	1	zombie	1
cowboy	1	non profit	1		
cowgirl	1	outfit	2	<b>Adapted anglicisms</b>	
crop top	1	party	3	flirtare	1
east coast	1	poker	1	postare	2
emoticon	1	pony	1	zoomare	1
fan	1	queer	2		
fan theory	1	rugby	2	<b>False anglicism</b>	
fangirl	1	sandwich	1	basket	5
fantasy	1	serial killer	2		
festival	6	sexy	9	<b>Partial calque</b>	
				tavola da surf	1

**APPENDIX 4.**  
**Anglicisms in *Heartstopper***

<b>Non-adapted anglicisms</b>		location	1	sport	7
bar	1	milkshake	4	stand	1
bowling	2	minibasket	1	strike	1
bro	10	mix	1	team	1
club	2	muffin	1	top	1
coach	3	musical	1	tunnel	1
coming out	27	nerd	5	twerk	1
cool	2	outfit	2	videogame	1
cringe	3	party	2	weekend	3
crush	10	photo booth	1		
DM	2	popcorn	1	<b>Adapted anglicisms</b>	
fan	1	reception	1	stressarsi	4
film	21	rugby	27	postare	2
gay	48	sandwich	1	instagrammabile	1
gay radar	1	selfie	3		
golden retriever	1	sexy	1	<b>Partial calques</b>	
in	1	shopping	1	football americano	1
indie	1	single	3	pigiama party	1
killer	1	skincare	1	panico gay	1
LGBT	1	snack	2		



FrENCH

---





# (NON)-ADAPTATION MORPHOSYNTAXIQUE DES ANGLICISMES DANS LES FORUMS DE JEUX VIDÉO FRANÇAIS

---

Ramón MARTÍ SOLANO

**ABSTRACT • Morphosyntactic (non)-adaptation of Anglicisms in French video game forums.** Video game forums constitute an excellent source for exploring youth speak in general and the use of Anglicisms in particular. These discussion forums abound with interactions that reflect the type of speech generally used by young people when talking about video games, including specialised lexis, slang, mangled syntax, grammatical errors, spelling mistakes, typos and a myriad of English words and phrases. This paper presents a corpus-based study of Anglicisms and the way in which they are adapted or not to the grammar and rules of the French language. Compiling an *ad hoc* corpus from this type of sources allows the retrieval and observation of words such as *topic*, *pack*, *team*, *reroll*, *heal*, *lock*, among others, and of the particular sense they take on in such a context. Moreover, the analysis of the various examples in which these words are used help identify the grammatical gender they are ascribed to in French. The study mainly shows that there is a marked tendency in French youth speak not to use inflected verbal Anglicisms—whereas nominal Anglicisms are mostly morphologically marked when used in their plural form—in spite of the fact that verbal Anglicisms are systematically inflected in the general language.

**KEYWORDS •** French youth speak; Video game forums; Corpus linguistics; (Non)-adapted Anglicisms.

## 1. Les forums de jeux vidéo

Selon la définition fournie par *Wiktionnaire*, un **jeu vidéo** est un “type de jeu sous forme de logiciel nécessitant généralement une console de jeu ou un ordinateur, joué sur un écran, et dans lequel les joueurs interagissent dans un environnement virtuel via des accessoires comme une manette ou un clavier”. Nous voudrions signaler dans cette définition l’aspect lié à l’interaction entre les joueurs car c’est justement cette interaction constante qui crée un sous-genre textuel qui, bien qu’il soit écrit, participe de toutes les

caractéristiques de la langue parlée. Hormis l'interaction entre deux ou plusieurs interlocuteurs, déjà mentionnée, c'est surtout le ton et le lexique familiers, la syntaxe et les tournures décontractées qui abondent dans ce type de textes. Mérite une mention spéciale l'emploi généralisé d'interjections, d'onomatopées et de formules conversationnelles, des aspects propres à la langue parlée dans un registre familier, et souvent argotique.

D'après le *Trésor de la langue française informatisé*, **forum** est défini, dans sa deuxième acception, comme 'réunion et débat publics'. Les forums de jeux vidéo sont, par conséquent, des espaces virtuels de débats (parfois même de confrontations), dans lesquels les internautes interagissent sur les jeux vidéo en utilisant un **fil de discussion**, défini dans la *Vitrine linguistique de l'Office québécois de la langue française* comme "[e]nsemble de messages sur un même sujet, organisés selon un ordre chronologique ou hiérarchique, dont chacun, à l'exception du message initial, constitue une réponse à ce dernier ou à une réponse précédente".

Ce sont donc ces fils de discussion dans les forums de jeux vidéo qui constituent la source principale de cette étude.

## 2. La linguistique de corpus

La linguistique de corpus est à la fois une méthodologie et un cadre théorique basés sur le principe fondamental selon lequel l'analyse et la description d'un phénomène linguistique ou langagier ne peuvent se réaliser que si elles ne sont le résultat de l'observation de données empiriques issues d'un corpus textuel, soit-il oral, écrit ou multimodal.

Cette étude est placée dans le cadre de la recherche en linguistique de corpus telle qu'elle est présentée dans l'ouvrage liminaire *Corpus, concordance, collocation* (Sinclair 1991), qui représente un tournant dans cette discipline et dans lequel sont définis et développés ces trois concepts clés. Dans le cadre de cette étude nous serons concerné par un corpus créé et compilé avec une fin et des objectifs précis, en l'occurrence, représenter la langue des usagers dans des forums de jeux vidéo, et par l'emploi d'un concordancier permettant le repérage et l'analyse des éléments linguistiques cibles. En revanche, nous ne ferons pas usage du concept de *collocation* puisque nous ne traiterons pas la combinatoire lexicale, s'agissant de l'analyse d'anglicismes qui sont majoritairement des unités monolexicales.

La linguistique de corpus, de par sa nature, a trait à l'usage réel de la langue telle qu'elle est utilisée par les locuteurs. Bien entendu, et s'agissant d'un corpus général d'une langue donnée, celui-ci se voudra représentatif de la langue en question (ou d'une variété) car composé de toutes sortes de textes oraux et écrits provenant de sources diverses et variées reflétant les différents registres de langue. En revanche, les textes qui composeront un corpus spécifique seront soigneusement sélectionnés pour être un échantillon représentatif d'un genre ou d'un sous-genre textuel. Ce sont donc des phénomènes d'ordre grammatical ou lexical (mais aussi sémantique, textuel ou pragmatique) qui peuvent être observés, quantifiés et analysés de façon empirique grâce à la combinaison d'un corpus et d'un concordancier.

### **2.1. Choix du corpus**

Le choix du corpus s'est imposé naturellement à nous puisque ce type d'interactions entre jeunes se réalise, entre autres, sur les forums de jeux vidéo. Tout d'abord nous avons sélectionné un site francophone en libre accès suffisamment important pour pouvoir en créer un corpus conséquent et surtout varié. Nous nous sommes tourné sur le site *jeuxvideo.com* qui rassemble un grand nombre de forums sur des jeux vidéo de différente nature. Nous avons sélectionné huit jeux, à savoir *Hardware PC*, *PS5 (PlayStation 5)*, *Switch*, *Xbox Series*, *Overwatch 2*, *FUT 23*, *League of Legends* et *Genshin Impact* selon le critère de densité d'interactions dans le fil de discussions. Par souci d'équilibre entre les différents forums, nous avons sélectionné des extraits d'une taille pratiquement similaire dans chacun de ces huit jeux, ce qui a permis la création d'un corpus qui compte exactement 174512 mots. Nous considérons qu'il s'agit d'un corpus représentatif à la fois de ce type d'interaction et du parler des jeunes.

“Le lien étroit entre anglicismes et parler des jeunes” a attiré l'attention de lexicologues et lexicographes depuis des décennies. En fonction des époques, mais aussi des environnements et des activités liés aux adolescents et aux jeunes, les spécialistes ont pu repérer et observer certains anglicismes comme propres à ce sociolecte: dans les années quatre-vingt-dix du siècle dernier, par exemple le verbe *destroy* a été qualifié comme “l'un des plus courants des emprunts à l'anglais dans le parler des adolescents” (Tournier 1998: 584).

S'agissant d'une activité associée majoritairement aux jeunes et aux adolescents, d'un sous-genre tellement spécialisé, il n'est pas rare de trouver des anglicismes qui ont un sens particulier dans le domaine des jeux vidéo et que nous avons repérés dans notre corpus. Le *Cambridge Dictionary* en ligne marque le verbe *grind*, dans sa troisième acception, comme *slang* et le définit comme suit: “in computer games, to repeat tasks many times in order to make your character more powerful, get more useful things, etc.”. De même, l'adjectif *bursty* est défini uniquement dans le domaine spécialisé de l'informatique comme “used to describe computer data that is sent in short, sudden periods of activity”. Enfin, d'autres mots d'un registre de langue familier décrivent des individus novices et inexpérimentés, par exemple *noob*, défini comme “someone who has just started doing something, especially playing a computer game or using a type of software, and so does not know much about it”.

Ces anglicismes, comme tant d'autres utilisés par les jeunes et non-lexicalisés en français, sont le reflet à la fois de la production néologique et de la recherche d'expressivité caractéristiques du parler des jeunes (Podhorná-Polická 2009: 301).

### **2.2. Approche méthodologique**

Nous avons eu recours au concordancier *Antconc* qui est un logiciel gratuit et très facile à utiliser. Ce concordancier est un outil “proposant différentes fonctionnalités d'exploration d'un corpus textuel, de la construction de la liste des mots d'un texte à la concordance, qui inclut une recherche avancée à base d'expressions régulières et des fonctionnalités de tris facilitant la recherche” (Poudat, Landagrin 2017: 217). Pour com-

mencer à explorer le corpus, il suffit de le convertir en format .txt et de l'incorporer au logiciel.

Pour mener une étude de la fréquence lexicale, et plus particulièrement de la fréquence des anglicismes présents dans le corpus, nous avons tout d'abord effectué une requête pour retrouver la liste des mots (*word list*). Les mots apparaissent listés par ordre de fréquence: comme avec n'importe quel type de corpus, les mots les plus fréquents sont des mots grammaticaux (déterminants, prépositions, conjonctions, verbes *être* et *avoir*, etc.). Ensuite, il y a un tri qui se fait entre les mots grammaticaux et les mots lexicaux et à l'intérieur de ceux derniers, les anglicismes.

La figure 1 montre une fraction des résultats (concrètement entre le mot 41 et le 54) de la recherche de la liste des mots du corpus. L'anglicisme *topic*, le premier à apparaître dans cette liste, occupe la quarante-septième position, avec une fréquence de 672 occurrences.<sup>1</sup> Si nous excluons les mots grammaticaux et d'autres mots lexicaux qui le précèdent dans cette liste, force est de constater que le nombre d'occurrences de ce premier anglicisme est extrêmement haut et par conséquent très significatif dans ce corpus. Un *topic*, dans le jargon des *gamers*, n'est autre chose qu'un sujet de discussion dans un forum de jeux vidéo, un anglicisme néologique, et par conséquent non-lexicalisé, qui n'est seulement irremplaçable mais surtout indispensable dans les fils de discussion.

AntConc 3.4.4w (Windows) 2014

File Global Settings Tool Preferences Help

Corpus Files  
corpus\_jeuxvideo.txt

Concordance Concordance Plot File View Clusters/N-Grams Collocates Word List Keyword List

Word Types: 10196 Word Tokens: 180263 Search Hits: 0

Rank	Freq	Word	Lemma	Word Form(s)
41	763	juin		
42	740	tu		
43	726	plus		
44	712	avec		
45	701	septembre		
46	691	dans		
47	672	topic		
48	659	y		
49	650	même		
50	639	n		
51	636	ne		
52	631	par		
53	581	forums		
54	578	ci		

Search Term: noelshack  Words  Case  Regex  Hit Location: Search Only 0      Invert Order  Lemma List  Loaded

Total No. 1  
Files Processed

Figure 1: capture d'écran d'une fraction de la liste des mots avec l'anglicisme *topic*.

La recherche des anglicismes présents dans notre corpus a été faite en parcourant manuellement la liste des mots. Nous avons identifié un total de 128 anglicismes, qui sont, à une exception près, des emprunts directs à l'anglais non-adaptés (voir annexe 1). Ils sont majoritairement des mots simples mais il y a aussi quelques mots composés tels que *game-play*, *full setting*, *pixmania* ou *spin off*.

La figure 2 montre les résultats de la recherche du lemme *pack*. La recherche du lemme se fait en cochant la case *Case* et pas la case *Words* dans la partie *Search Term* qui se trouve en dessous de la fenêtre des lignes de concordance.

The screenshot shows the AntConc 3.4.4w (Windows) 2014 interface. The main window displays concordance hits for the search term 'pack'. The search options are set to 'Case' (checked) and 'Words' (unchecked). The results are displayed in a table with columns for Hit, KWIC, and File. The search term 'pack' is highlighted in blue in the original image. The 'Kwic Sort' section is also visible at the bottom.

Hit	KWIC	File
1	e du commerce qui propose un pack comprenant : - Boitier Ant	corpus_jeux
2	effectivement, c'est peut être un pack crossfire d'HD4870... bizar	corpus_jeux
3	urs pas claim une seule fois des packs de pièces Message édité le	corpus_jeux
4	au) pour acheter par exemple le pack battlepass avec le skin mer	corpus_jeux
5	0:06 Je viens de me prendre le pack OPM grâce à vous les gars,	corpus_jeux
6	sur xbox.com je vois bien le pack Ange abeille, sauf que je n'	corpus_jeux
7	carte cadeau je peux acheter le pack héros + les 1000 pièces ? C	corpus_jeux
8	fait, rends toi ici pour acheter le pack saison 4 (1.000 pièce + ski	corpus_jeux
9	us/product/overwatch-starter-pack Pour le pack héros, il me se	corpus_jeux
10	overwatch-starter-pack Pour le pack héros, il me semble que tu	corpus_jeux
11	si sur cette page pour acheter le pack saison 4 (1.000 pièce + ski	corpus_jeux
12	mes/store/overwatch-2-starter-pack-season-four/9nlb6gpl65rx	corpus_jeux
13	team en fonction de ce que je pack ce soir lol chocolat-0-lait cl	corpus_jeux
14	es spécialistes du forum : si l'on pack une bonne carte dès le déb	corpus_jeux

Figure 2: lignes de concordance du lemme-pivot *pack*.

Ce type de requête permet de retrouver les formes fléchies des verbes, des noms et des adjectifs, mais aussi les noms dérivés à partir d'un radical donné, en l'occurrence *pack*. Ainsi les lignes de concordance dans la figure 2 montrent-elles, au centre et en bleu, le mot-pivot au singulier mais aussi au pluriel, comme dans la ligne 3.

<sup>1</sup> Il convient de signaler que la fonctionnalité *word list* produit la liste par fréquence des formes lexicales et pas des lexèmes, autrement dit la forme au singulier apparaît listée séparément de la forme au pluriel, comme s'il s'agissait de deux mots différents.

### 3. Etudes précédentes

Nous nous sommes intéressé aux études précédentes sur l'adaptation ou la non-adaptation des anglicismes aux règles morphologiques du français. Il a été signalé que pour certains anglicismes, et en fonction des différentes étapes d'intégration dans la langue cible, il peut avoir une hésitation quant à l'assignation du genre grammatical ainsi que quant à l'emploi des marques de la flexion verbale (Humbley 2002: 116). Il a été reconnu que, pour ce qui est des noms empruntés, la distinction singulier/pluriel, c'est-à-dire l'adjonction de la marque de pluriel n'est pas toujours systématique (Saugera 2012: 120).

En revanche, les études précédentes sont majoritairement assez catégoriques concernant l'intégration des anglicismes verbaux en français: les verbes empruntés à l'anglais sont adaptés au système flexionnel du français (Anastassiadis-Syméonidis & Nikolaou 2011: 119) et sont par conséquent conjugués comme le reste des verbes de la langue cible (Saulière 2014: 100).

A ce propos, nous voudrions signaler particulièrement l'étude menée par Vincent Renner et Adam Renwick intitulée *J'ai screenshot, j'ai report, j'ai bloqué: étude de la non-flexion des anglicismes verbaux en français contemporain* et présentée dans le colloque CINEO<sup>2</sup> 5 à Gênes en septembre 2022. Ils montrent bien dans leur recherche que, contrairement à des études précédentes, il existe une tendance de plus en plus répandue à utiliser des formes non-fléchies dans les anglicismes verbaux. Dans leur article se succèdent de nombreux exemples d'infinitifs et de participés passés non-fléchis issus d'un très grand corpus compilé à partir de messages sur Twitter entre 2020 et 2022. Les résultats sont donc très probants et constituent une preuve irréfutable de la forte tendance dans ce type de communication à l'évitement de la flexion dans les anglicismes verbaux.<sup>3</sup>

### 4. Analyse des résultats

Pour l'analyse des résultats, nous avons été contraint de faire une sélection, un échantillon représentatif des phénomènes morphosyntaxiques concernant les nombreux anglicismes identifiés dans notre corpus. Après une succincte étude de fréquence, nous nous focaliserons sur l'analyse des divers phénomènes d'adaptation ou de non-adaptation morphosyntaxique qui sont illustrés par une sélection d'exemples.

---

<sup>2</sup> L'acronyme CINEO correspond à *Congrès International de NÉOlogie (des langues romanes)*. L'édition de Gênes a été la cinquième après quatre éditions précédentes, à savoir le congrès fondateur de CINEO à Barcelone (2008), la seconde édition à São Paulo (2011), la troisième à Salamanque (2015) et la quatrième à Lyon (2018).

<sup>3</sup> L'article issu de cette communication est à paraître en 2025 chez *Language Science Press* (voir référence).

#### 4.1. Etude de fréquence

Une étude de fréquence des anglicismes utilisés dans notre corpus montre de façon évidente que les plus utilisés sont en lien direct avec l'activité des jeux vidéo. Le tableau 1 montre les cinq formes les plus fréquentes dans notre corpus avec le nombre d'occurrences et leur catégorie grammaticale.

Formes	Nombre d'occurrences	Catégories grammaticales
topic	672 + 150 pluriel	nom masculin
pack	98 + 24 pluriel	nom masculin et verbe
team	99 + 10 pluriel	nom féminin
reroll	73 + 14 pluriel	nom masculin et verbe
lock	73 + 14 pluriel	nom, adjectif et verbe

Tableau 1: les cinq formes les plus fréquentes dans le corpus

Parmi ces cinq anglicismes, seul *pack* est répertorié dans le *Trésor de la langue française informatisé* avec deux entrées distinctes: une première avec un sens spécialisé dans le domaine maritime et une deuxième avec le sens général d'ensemble soit appliqué au domaine du sport, et plus particulièrement au rugby, soit, comme dans un *pack de bière*, appliqué à l'emballage contenant généralement un lot de boissons. Toutefois, le sens que l'anglicisme *pack* prend dans le contexte des jeux vidéo est étroitement lié aux jeux des cartes, comme dans *a pack of cards* en anglais, c'est-à-dire *un jeu de cartes*. Les quatre autres anglicismes ne sont pas lexicalisés car considérés par les lexicographes comme ne pas appartenant à la langue générale et très spécifiques à un domaine ou langue de spécialité.

Dans la colonne centrale la fréquence est marquée avec deux chiffres: le premier correspond à la forme du lemme au singulier suivi du deuxième qui correspond, comme explicitement signalé, à la forme au pluriel. Le lemme *topic*, avec un total de 822 occurrences, est bien loin du deuxième, le lemme *pack* avec 122 occurrences. Le terme *topic* dans les interactions équivaut à *sujet de discussion*, mais aussi à *question*, *commentaire*, *suggestion*, *problème*, etc. d'où la très grande quantité d'occurrences dans un corpus aussi spécifique comme celui-ci (voir exemple 1).

#### 4.2. Etude morphosyntaxique

Les emprunts directs à l'anglais peuvent être adaptés ou non-adaptés (Pulcini, Furiassi, Rodríguez González 2012: 6-7). Nous allons nous concentrer pour cette étude sur l'adaptation ou la non-adaptation flexionnelle. D'une part, la flexion nominale est utilisée en français pour marquer le genre et le nombre (dans le cas de mots provenant de l'anglais uniquement le nombre, singulier ou pluriel). D'autre part, la flexion verbale est utilisée pour marquer la conjugaison verbale et les désinences de l'infinitif et du participe passé. Les anglicismes nominaux sont majoritairement fléchis (*un week-end* > *des week-ends*) et, à quelques exceptions près, suivent la règle du pluriel français, c'est-à-dire, l'ajout du

morphème -s indépendamment de la lettre finale du mot anglais, comme dans *un sandwich* > *des sandwiches*.

The plural in the majority of cases causes no conflict between English and French plural forms, as -s is the dominant plural in both languages. The only cases posing problems concern minor or irregular plural forms in English. Thus, the -es plural may or may not be followed in French, so *lunchs*, *sandwichs* are regular. The recent spelling reform brought in by the Conseil supérieur de la langue française (Rectification de l'orthographe) recommends this plural form for Anglicisms as for other borrowings. (Humbley 2002: 116)

La différence entre *transfert* et *intégration* peut être pertinente lorsqu'il y a une adaptation phono-orthographique de l'emprunt pour s'intégrer dans la langue cible (Winter-Froemel 2020: 1958). Le premier concept correspond à l'emprunt direct non-adapté (*first*) alors que le deuxième fait référence à l'emprunt phono-orthographiquement adapté (*feurst*), le seul cas d'emprunt direct adapté dans notre corpus.

Quant aux verbes, la tendance générale a toujours été d'utiliser les terminaisons de la conjugaison des verbes français ainsi que les désinences de l'infinitif et du participe passé. Le verbe *sniffer*, de même que son participe passé *sniffé*, apparaît conjugué dans des cas comme *je sniffe* ou *ils sniffent*. A ce propos, des études précédentes sur les anglicismes dans le parler des jeunes faisaient mention des "emprunts remodelés sous forme de dérivés" en référence à des formes verbales telles que "*destroyer*, *feuker*, *gorer*, *jober* et *rizéter*, cette dernière unité étant l'adaptation du terme anglais *reset*" (Sourdou 2011: 54). Même si cette publication est de 2011, la liste des anglicismes dont font partie les verbes susmentionnés a été compilée en 1994. Comme il a été signalé plus tard en référence au verbe *jober*, "il ne s'agit donc pas de formes verbales empruntées telles quelles, mais de verbes créés en français sur la base des radicaux anglais" (Kacprzak 2022: 206). Nous montrerons dans ce qui suit que la situation actuelle concernant les verbes empruntés et utilisés par les jeunes diffère radicalement de celle-ci.

Comme mentionné plus haut, nous avons fait une sélection d'anglicismes (tous des noms ou des verbes) pour montrer l'usage des emprunts à l'anglais dans ce type de corpus. Les exemples qui suivent ont été pris tels quels de notre corpus: toutes les fautes de frappe, de ponctuation, d'orthographe, de grammaire, de syntaxe et de lexique ont été maintenues.

Comme on peut l'observer dans l'exemple (1) l'anglicisme *topic* est utilisé systématiquement dans les interactions comme n'importe quel autre nom en français, c'est-à-dire en respectant la morphologie quant aux formes au singulier et au pluriel, ce qui nous considérons comme un signe évident de son intégration dans la langue cible.

(1) D'ailleurs, tout ce que tu reproche à ce topic vaut pour tout topic officiel, au final. Du coup, faudrait abolir les topics officiels et juste se contenter de faire 50 topics sur le même sujet, chaque fois que quelqu'un a une question?

L'anglicisme *pack* peut être utilisé tant comme un nom que comme un verbe, comme on peut l'observer dans le Tableau 1. Même si l'usage du nom au pluriel semble être le choix privilégié comme dans l'exemple (2), il existe néanmoins quelques occurrences dans



lesquelles le nom est utilisé sans la marque de pluriel dans un contexte linguistique pluriel, exemples (3) et (4). Il n'y a pas moyen de savoir s'il s'agit de l'évitement intentionnel de la marque de pluriel ou d'une faute de grammaire ou d'orthographe. Cette seconde option semble assez probable compte tenu de la particularité de la langue française dans laquelle le -s du pluriel ne se prononce pas mais doit être toujours présent à l'écrit et de la grande difficulté des francophones à savoir quand un mot doit finir ou non par un -s au moment d'écrire. Si on compare le comportement des deux anglicismes analysés jusqu'à présent par rapport à l'intégration morphologique, il est évident que *topic* présente un usage régulier, ce qui n'est pas le cas de *pack*.

(2) Tu peux mettre Xiangling en support aussi pour jouer overload et clean rapidement les packs de mob, et en dernier support un anemo et t'es bien...

(3) J'espère je vais avoir de la chance dans mes pack demain.

(4) Ça existe vraiment des gens qui ont des grosses cartes dans les pack de prévisualisation?

Le sens du verbe *pack* est celui d'obtenir ou récupérer une carte pour pouvoir former une *team*.<sup>4</sup> L'exemple (5) illustre l'utilisation du verbe à la troisième personne du singulier du présent sans aucune marque de conjugaison. Dans l'exemple (6) *pack* apparaît à deux reprises: la première représente la forme non-fléchie du participe passé et la deuxième la forme non-fléchie de la première personne du singulier du présent. Dans l'exemple (7), hormis le cas de manque d'accords au pluriel dans *les pack*, on constate deux occurrences du participié passé adapté à la morphologie du français, *packé*.

(5) Petite question pour les spécialistes du forum: si l'on pack une bonne carte dès le début du jeu, il vaut mieux immédiatement la vendre ou attendre un peu histoire que tout le monde ait eu le temps d'engranger un peu de crédits ?

(6) J'ai pack Vieira 88 grâce aux SBC Grosses affiches, c'est la 1ere fois que je pack un joueur aussi cher:bave:

(7) mbappé packé dans les pack à 50 k à faire avec des équipes bronze et argent, en partage d'écran avec 3 ou 4 potes qui regardaient ce moment légendaire. un futur grand souvenir pour moi sur fifa! sinon j'avais déjà packé messi en début d'année, plus que neymar donc.

Concernant l'anglicisme *team*, nous n'avons pas repéré aucune irrégularité par rapport au nombre grammatical: il se comporte de façon régulière, c'est-à-dire il prend de

---

<sup>4</sup> Je tiens à remercier mon fils, Pablo Martí Langa, pour ses commentaires éclairés et ses explications précises quant au sens de certains des anglicismes analysés.

façon systématique la marque du pluriel. Ce qui est à signaler c'est l'intégration morphologique en tant que nom féminin, comme l'illustrent les exemples (8) et (9) où l'anglicisme s'accorde au féminin avec les déterminants (*une, la*) et les adjectifs (*toute, bonne*). Ce manque d'hésitation quant à l'assignation du genre grammatical s'explique par analogie avec l'équivalent français *équipe* qui est un nom féminin.

(8) Ayant marre de la soloQ, j'aimerais bien trouver une bonne team pour de la ranked.  
Dispo vocal.

(9) Ma strat > Pick Ana et essayer de l'endormir pour que toute la team le détruise.

Le quatrième anglicisme le plus fréquent et *reroll*, un verbe qui dans le contexte des jeux de société veut dire, d'après le *Cambridge Dictionary* en ligne, "to throw dice (= small cubes with a different number of spots on each side) again", le même sens qu'on retrouve dans l'exemple (10) avec le verbe à l'infinitif non-fléchi.

(10) Pour reroll faut recréer un compte PSN je l'ai fait donc ça se fait (pour ma compagnie) mais sinon en soi c'est pas indispensable.

Il est à noter que le mot est utilisé dans notre corpus majoritairement comme un nom, comme dans l'exemple (11), et pas comme un verbe, contrairement à l'anglais où *reroll* n'a qu'une entrée dans le *Oxford English Dictionary* en tant que verbe.

(11) Surtout que c'est pas comme si après 10h de rerolls on était sûr de l'avoir, après chaque reroll inefficace, faut se dire qu'on ne peut espérer que le trouver dans les 10 prochaines heures.

Le cinquième anglicisme le plus fréquent, comme l'illustre le Tableau 1, c'est *lock*. L'exemple (12) montre l'emploi du verbe non-fléchi à la première personne du singulier du présent, le (13) le verbe non-fléchi à l'infinitif, le (14) le participe passé non-fléchi et enfin l'exemple (15) qui illustre l'emploi fléchi du participe passé de ce même verbe. On peut remarquer, jusqu'à présent, que concernant les formes non-personnelles du verbe qui sont l'infinitif et le participe, c'est le participe qui présente hésitation quant à la flexion verbale et pas l'infinitif.

(12) en général je lock seulement si le topic n'a aucun poste, en invitant l'auteur à en recréer un.

(13) Vous pensez pas qu'il serait temps de lock?

(14) J'ai lock car ça partait en cacahuètes.

(15) J'ai locké le sujet surtout pour l'ambiance qui y régnait à partir de la 3-4ème page.

Nous avons relevé d'autres anglicismes moins fréquents que ceux répertoriés dans le Tableau 1 dont l'intégration grammaticale mérite aussi d'être mise en lumière.

L'anglicisme *heal* est utilisé dans les 40 occurrences que nous avons identifiées soit comme un nom soit comme un verbe sans qu'il y ait une prépondérance d'une catégorie sur l'autre. L'exemple (16) montre l'emploi de *heal* en tant que verbe et plus particulièrement dans la forme non-fléchie du participe passé. En tant que nom, il est utilisé systématiquement au singulier, à une exception près, comme illustré dans l'exemple (17) où il apparaît dans sa forme non-fléchie. C'est dans un cas de figure comme celui-ci que se pose la question de savoir s'il s'agit d'une faute d'orthographe ou d'inattention (le nom devrait avoir la marque du pluriel) ou s'il s'agit d'un usage établi et confirmé de ce type de neutralisation du pluriel parmi les membres de cette communauté. Dans tous les cas, un seul exemple ne peut aucunement être la preuve de quoi que ce soit, d'autant plus que ce sociolecte spécialisé est caractérisé précisément par un niveau de précision grammaticale très faible. Il est plus qu'évident que la recherche en linguistique de corpus aurait besoin d'un nombre bien plus important d'occurrences pour pouvoir trancher sur cette question.

(16) Les DPS qui vont 1v5 sans même regarder où se trouvent leurs teammates et qui ensuite vont se plaindre de ne pas avoir été heal

(17) La Moira qui fait 15 fois plus de dégâts que de heal.

Toutes les occurrences de l'anglicisme verbal *kick* dans notre corpus sont actualisées dans leur forme non-fléchie comme le montrent les exemples (18) et (19). Cela dit, la deuxième occurrence dans l'exemple (19) est une forme adaptée, *kickés*, en l'occurrence la nominalisation du participe passé du verbe (ceux qui ont été *kickés*) et de par son changement de catégorie grammaticale, il s'agit d'un cas de dérivation plutôt que d'un cas de flexion. Nous n'avons trouvé qu'une seule occurrence de la forme fléchie du verbe, qui comme illustré dans l'exemple (20), correspond à l'infinitif.

(18) Et c'est pas possible de kick comme ça.

(19) Mettons que je me décide à kick à la tête du client, les kickés feraient des réclamations et auraient certainement gain de cause.

(20) Et je passe sur le ton de ton message qui me donne une furieuse envie de te kicker direct.

Selon le *League of Legends Wiki*, un "ranked game is a competitive PvP queue type for what is otherwise a Normal game but with certain matchmaking limitations", d'où les expressions qu'on retrouve en anglais telles que *play in ranked mode*, *in ranked matches* ou *in ranked games*. Une version à la fois calquée et tronquée de ces expressions est illustrée dans l'exemple (21), *jouer en ranked*. Dans (22), on observe l'autre emploi du terme, cette fois en tant que nom précédé de l'article au féminin, assignation qui pourrait répondre au lien analogique avec le mot français féminin *compétition*.

(21) Précision supplémentaire, je stream quotidiennement sur TikTokLive/Twitch et je

cherche des joueurs PC avec qui jouer en ranked sur mes LIVE. N'hésitez pas à m'envoyer un mp j'ai un Discord où l'on est une petite trentaine dessus!

(22) Je ne suis pas contre la ranked mais je ne joue que pour le FUN donc si votre truc c'est le compétitif a mort ou les insultes pas la peine de m'ajouter vous allez dégager vite fait. Bon jeu :-)

Enfin, il nous semble important de signaler que même si les exemples précédents sont le reflet de l'adaptation ou la non-adaptation des anglicismes à la morphologie du français, nous avons trouvé un cas qui concerne aussi la syntaxe. Dans (26) l'emprunt direct *season* (qui compte 24 occurrences dans notre corpus), est utilisé en combinaison avec l'adjectif *final*. Il s'agit d'un emploi hybride d'un point de vue morphosyntaxique car l'adjectif est placé après le nom selon la règle syntaxique générale du français au lieu d'être placé avant le nom selon la règle syntaxique générale de l'anglais, ce qui aurait donnée le *final season*.

(23) Exactement mad veut juste win le season final et être seed 1 pour les worlds pour montrer qui est la plus...

Le choix de ce dernier exemple n'est pas anodin car il est, avec ses cinq anglicismes, le reflet d'une sorte d'alternance codique. La profusion d'anglicismes (à la fois des types et des occurrences) dans ce sous-genre textuel relève de plusieurs facteurs: d'une part, l'industrie des jeux vidéo est fondamentalement anglophone et par conséquent le lexique propre à ce domaine se transmet en anglais et les joueurs non-anglophones se l'approprient de façon assez spontanée. D'autre part, la plupart des anglicismes répertoriés dans l'annexe 1 sont des mots de la langue générale qui ont un sens particulier dans ce contexte et de ce fait deviennent un véritable 'lexique de spécialité'. Enfin, les joueurs francophones se reconnaissent comme membres d'une 'communauté' précisément parce que l'usage de ce lexique fonctionne comme une sorte de signe d'identité.

## 5. Conclusions et perspectives

Il importe de faire une distinction entre les anglicismes utilisés dans la langue générale et ceux utilisés principalement ou exclusivement dans des sociolectes en fonction du genre ou du sous-genre textuel. Cette étude a montré qu'il n'existe aucune particularité entre la langue générale et le parler des jeunes concernant la flexion nominale des anglicismes même si dans certains cas de figure il est difficile de distinguer entre le non-emploi conscient de la marque de pluriel et la faute d'orthographe, d'inattention ou de frappe. La plupart des anglicismes sont des noms tantôt dans la langue général tantôt dans les langues de spécialité tantôt dans les différents sociolectes et, à quelques exceptions près, portent toujours la marque du pluriel en français.

Contrairement aux anglicismes nominaux, dans ce type de sous-genre textuel il existe une forte tendance à la non-flexion des anglicismes verbaux contrairement à ce qui se passe dans la langue générale où les verbes empruntés à l'anglais sont presque systématiquement fléchis.

Nous pouvons en déduire que cela peut éventuellement représenter un signe distinctif (et revendiqué) de la langue des usagers de jeux vidéo de ne pas fléchir les verbes. Pour les verbes avec des occurrences fléchies et non-fléchies dans notre corpus, qui sont *lock* et *kick*, il serait nécessaire de réaliser une recherche semblable mais avec un corpus beaucoup plus volumineux afin d'évaluer l'ampleur de ce phénomène et établir des tendances vers l'adaptation ou la non- adaptation.

Les forums de jeux vidéo représentent une source excellente pour l'étude des anglicismes comme le montre le grand nombre de types qui ont été identifiés dans un corpus relativement petit, voire pour l'observation de phénomènes d'alternance codique dès que la densité d'anglicismes est très haute dans certains énoncés.

## RÉFÉRENCES

### A. Sources

- Anastassiadis-Syméonidis, Anna, Nikolaou, Georgia (2011), *L'adaptation morphologique des emprunts néologiques: en quoi est-elle précieuse?*, "Langages", 3, pp. 119-132.
- Humbley, John (2002), *French*, in Manfred Görlach (ed.), *English in Europe*, Oxford, Oxford University Press, pp. 108-127.
- Kacprzak, Alicja (2022), *Entre identité et proximité sémantique: le cas de l'emprunt verbal*, "Cahiers de lexicologie", 121, pp. 201-227.
- Podhorná-Polická, Alena (2009), *Universaux argotiques des jeunes: analyse linguistique dans les lycées professionnels français et tchèques*, Brno, Muni Press.
- Poudat, Céline, Landragin, Frédéric (2017), *Explorer un corpus textuel: Méthodes-pratiques-outils*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur.
- Pulcini, Virginia, Furiassi, Cristiano, Rodríguez González, Félix (2012), *The lexical influence of English on European languages*, in Cristiano Furiassi, Virginia Pulcini, Félix Rodríguez González (eds), *The Anglicization of European Lexis*, Amsterdam, John Benjamins, pp. 1-24.
- Saugera, Valérie (2012), *How English-origin nouns (do not) pluralize in French*, "Lingvisticae Investigationes", 35 (1), pp. 120-142.
- Saulière, Jérôme (2014), *Anglais correct exigé: dynamiques et enjeux de l'anglicisation dans les entreprises françaises*. Thèse de doctorat de gestion de l'École polytechnique (université Paris-Saclay).
- Sourdout, Marc (2011), *La dynamique du français des jeunes: sept ans de mouvement à travers deux enquêtes (1987-1994)*, in Alena Podhorná-Polická (dr.), *Aux marges de la langue: argots, style et dynamique lexicale*, Brno, Muni Press, pp. 42-61.
- Renner, Vincent, Renwick, Adam (à paraître), *Inflection dropping in the English-origin verbs of present-day French: A Twitter-wide exploration*, in Enrique Palancar & Sebastian Fedden (eds), *Voices in Morphology: Exploring "Uninflectedness"*, Berlin, Language Science Press.
- Sinclair, John (1991), *Corpus, Concordance, Collocation*, Oxford, Oxford University Press.
- Winter-Froemel, Esme (2020), *Emprunts: langues en contact*, in Christiane Marchello-Nizia et al. (dir.), *Grande Grammaire Historique du Français*, Berlin/Boston, Walter de Gruyter, pp. 1947-1996.

**B. Dictionnaires**

Cambridge Dictionary, <<https://dictionary.cambridge.org/#>> (Access 26.06.2024)

Tournier, Jean (1998), *Les mots anglais du français*, Paris, Belin.

Trésor de la Langue française informatisé: <<http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?s=3158520780;>>. (Access 20. 06. 2024).

Oxford English Dictionary en ligne: <<https://www-oed-com.ezproxy.unilim.fr/?tl=true>> (Access 25.06.2024)

Vitrine linguistique de l'Office québécois de la langue française: <<https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/2076564/fil-de-discussion>>. (Access 20. 06. 2024)

Weisman, Peter (2020), *Dictionnaire étymologique et critique des anglicismes*, Genève, Droz.

Wiktionnaire: <[https://fr.wiktionary.org/wiki/jeu\\_vid%C3%A9o](https://fr.wiktionary.org/wiki/jeu_vid%C3%A9o)>. (Access 20. 06. 2024)

**C. Ressources numériques**

Anthony, Laurence (2014), AntConc (Version 3.4.3), Tokyo, Waseda University, <<http://www.laurenceanthony.net/>>. (Access 26.06.2024)

League of Legends Wiki: <[https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Ranked\\_game](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Ranked_game)>. (Access 26.06.2024)

Forum Jeux vidéo: <<https://www.jeuxvideo.com/toutes-les-news/>>. (Access 20. 06. 2024)

**RAMÓN MARTÍ SOLANO** • Professor of English linguistics at the University of Limoges, France. His main research domains are phraseology, paremiology and contact linguistics. Other fields of research include lexicology, lexicography, corpus linguistics, linguistic variation, contrastive linguistics and neologisms. He has coedited the book *Anglicisms and Corpus Linguistics* published by Peter Lang in 2021, and the number 4 issue of the online journal *Espaces Linguistiques* entitled *Les anglicismes: variétés diatopiques et genres textuels* in 2022.

**E-MAIL** • ramarsol61@gmail.com

**ANNEXE 1.**

**Liste d'anglicismes par ordre alphabétique**

artwork	furry	rank
back	gamepass	ranked
battle	gameplay	remake
battlepass	gaming	reroll
battletag	grind	reward
boobs	hard	run
boost	hardcore	rush
boss	heal	screen
bot	healer	screenshot
box	hot	scrim
broken	hunters	season
bug	husbando	short
build	insider	silver
bullshit	kick	skill
bursty	kickstarter	skin
carry	kill	skip
cheat	leak	spam
check	like	spammer
chill	liker	spawn
cool	link	spec
crack	lock	spin off
cross	LOL	split
cute	loot	spring
delete	lore	sprite
drop	match	start
fail	mob	sticker
fan	news	story
fanbase	next	stream
farm	noob	streamer
farmer	overload	stuff
feed	overrated	tank
feurst	pack	team
first	pick	teaser
first try	pixmania	thread
flexpick	planning	topic
fodder	play off	trailer
fooders	playlist	troll
forcing	pop off	troller
fuck	post	up
full burst	powershell	upgrade
full settings	pull	win
full sniper	punch line	world
fun	random	wow





# IDENTITARY NEOLOGY AND YOUTH SPEAK

From the concept to the research methodology  
on the diffusion of lexical innovations in French

---

*Alena* PODHORNÁ-POLICKÁ

**ABSTRACT** • The paper aims to present an overview of linguistic investigation about anglicisms in French lexicology studies as well as chronological parallels between the French conception of neology and slang studies / sociolectology. It also presents the concept of identitary neology which is related to new forms or senses that usually quickly attract the researcher's attention because of their high frequency, expressiveness and multicontextual use in peer discourses. A case-study of diffusion of one French lexical innovation with opaque etymology – the polysemous word *bolos* from a methodological point of view is then presented. The combination of quantitative and longitudinal methods of investigation to the life-cycle of concrete identitary word represents an innovative approach toward the dynamic conception of neology that enabled the systematization of a questionnaire survey methods for description of other borrowings, mainly anglicisms, in youth speak and allowed the reflection about two dichotomous concepts, the *neological bang* (diffusion of observed neologism between peers) and the *media bang* (diffusion in media).

**KEYWORDS** • Neology; Sociolectology; Methodology.

## 1. Introduction to linguistic investigation about anglicisms

All European languages adopt borrowed words and expressions in various fields and by various social groups in different amount and rapidity of adoption (e.g. see results of the project *EmpNeo*, Hildenbrand, Kacprzak, Sablayrolles 2015; Jacquet-Pfau, Napieralski, Sablayrolles 2018; Kacprzak, Mudrochová, Cartier 2023). These adoptions have various levels of adaptation and are more or less old and more or less visible in the target language. This poses to all language scholars a major methodological issue to decide where, when and how to investigate youth speak, how to manage their observations, surveys or interviews.

This paper aims to present a methodological framework that led to our previous research papers about anglicisms – i.e. *buzz* (Fiévet, Podhorná-Polická 2010) and *swag* in French youth speak (Podhorná-Polická, Fiévet 2018), *binge-(watching)* in contrastive

Czech, Polish and French study (Napieralski, Fiévet, Podhorná-Polická 2023) or false anglicisms (e.g. *moray* in Fiévet, Martinez, Podhorná-Polická 2023), work that has been presented until now only in French or/and in Czech. First, we would like to introduce the term *identitary neology*, which differs from the classical concept of neology by its overlap into sociolinguistics and sociolexicology/sociolexicography. Then we present methodological aspects on one long-period key study that enable deeper insights into generationally symptomatic lexicon and enabled us to improve the research method for subsequent studies on the above-mentioned anglicisms in youth speak.

## 2. Defing identitary neology within neology and sociolectology

Neology began to establish itself as a discipline describing the emergence and character of new words in the language within French lexicology in the mid-1970s (e.g. Guilbert 1975, Rey 1976). A similar field has been developed from the mid-1980s in French linguistics under the name of *argotology* (*slangology* or *slang studies* in English, but it would be more appropriate to translate this term by its modern established equivalent *sociolectology*) in connection with the creation of the *Centre d'argotologie* (translatable as 'Slang observatory') at the University of Paris 5 (the so-called *CARGO*, see Podhorná-Polická 2011: 170-175).

We put these temporal parallels between neology and argotology in context not only chronologically but also in terms of content, since the interest of linguists in the two above-mentioned subdisciplines of lexicology was conditioned by the social changes in the late-1960s in France (reflected in the interest of linguistics in the variational aspects of the social character) and at the same time was a consequence of the growing interest of scientists in studying the synchronic dynamics of language (see Martinet 1975).

In the given context, the spoken language was therefore necessarily taken more into account. With reference to this register, attention is then focused on the language of youth, which is so-called *argotogénique* (= 'producing slangisms/sociolectisms'). However, not only the genesis but also the intergenerational adoption of already existing slang expressions for the purpose of initiation into youth groups is a characteristic feature here. The creation of new sociolectisms thus goes hand in hand with the subject of interest in neology.

Both disciplines share a unique interest in forms of language that may or may not have a wider distribution in language. Thus, if there is a name that can be used to unite them, it is aptly expressed by the term *ephemeral linguistics*. On the one hand, this term well captures the reasons for the 'ephemeral' interest, and often the deliberate marginalization of the field<sup>1</sup> in relation to the work of scholars working in more traditional linguistic

---

<sup>1</sup> This marginalization may also be related to the fact that from a certain age onwards, researchers' access to respondents, and thus to field probes, is hampered by generational differences in behaviour and speech, and thus by the greater caution of respondents in participant observation or other research methods. Thus, Labov's paradox of the observer may be manifested to a greater extent.

disciplines. On the other hand, this label should give the field its weight, since it is generally true that this ‘ant work’ bears fruit only with the passage of time.

Within the synchronic dynamics of language, the works of sociolectologists and neologists are very valuable, as they are often the only ones to capture the early developmental stages of lexical forms and meanings. However, small dictionaries of sociolectisms/neologisms they are producing must paradoxically acquire a certain patina for being revisited retrospectively by (not only) lexicographers-etymologists searching for modelling life cycles of diffused words and expressions.

By the term *identitary neology* we try to connect the above-mentioned branches of lexicology with an emphasis on psychological and social aspects that condition the creation and dissemination of generationally symptomatic words and expressions, named in our previous larger concept of *identitary words* (Podhorná-Polická 2009). We define them as the most frequent sociolectisms in a group or in an entire generation, which are repeated either consciously with a clear stylistic intention, or (very often) spontaneously, unconsciously, because of the strong expressiveness of the word (they catch the attention of the observer). Because of their high frequency of use, they are often used polysemically or even vaguely (in order to be ‘in’ within the group norm, the user often assumes the meaning of etymologically opaque words from the context, often resulting in a paronymic similarity of meaning). The category of intensifying adverbs or apostrophes between peers are typical examples across languages.

Although identitary neology is thematically attractive and has received continuous attention in the last decades, in the Francophone world it is a main investigation subject for a relatively small number of linguists, probably because of its interdisciplinary nature<sup>2</sup> and the resulting methodological rigidity.<sup>3</sup>

### **3. Possibilities for exploring identitary neology: a qualitative-quantitative experiment**

The impression of the observer plays a key role in the collection of lexis from the young generation, where their *sentiment néologique* (= lit. ‘neological feeling’<sup>4</sup> or, as esta-

---

<sup>2</sup> The investigation of new words in the slang of youth attracted lexicologists, and the creation of an endogenous norm of a generationally defined group attracted sociolinguists but attempts to grasp this phenomenon by systematic interdisciplinary research were rather the prerogative of young linguists (from the French works we cite e.g. qualifying theses: Trimaille 2003, Liogier 2006, Gensane Lesiewicz 2023, among others).

<sup>3</sup> Lexicologists study large numbers of lexemes without much regard for the variability of the groups that use them (or not), while sociolinguists study group variability, where really new lexemes are quite rare, and quantification is not a top priority.

<sup>4</sup> On its extreme subjectivity, see Gardin, Lefèvre, Marcellesi, Mortureux (1974). Testing for neologicity among a group of similarly educated members of approximately the same age indicated considerable differences in ratings, the main factor in the divergence of views appearing to be the depth of knowledge in the field of inquiry determined by the rater’s personal sociocultural history.

blished as a term by Lombard, Huyghe, Gyga 2021, *neological intuition*) comes to the fore. If it is a formal neologism, it is quickly noticed for its conspicuousness, and it is described using the methods and terminology of the given field or school, but its further observation and efforts to quantify the evidence of its use or, on the contrary, the absence of its use, usually remain only hinted at. Such a resignation to quantitative lexicological investigation of specific neological candidates and to qualitative sociolinguistic investigation of the dynamics of the temporal and spatial development of the spread of this candidate among the users of a given language was also a methodological challenge.

The investigation aiming to describe in detail one prototypical identitary neologism, a lexeme with a negatively evaluative function pronounced [bolos] or, in Southern France, [bolɔs], and written with many graphic variants: *bolos*, *bollos*, *bol(l)oss*, *bol(l)osse* has been launched for us and our colleague Anne-Caroline Fiévet from Université Paris Descartes at a time when corpus linguistics did not yet offer to linguists large-scale web corpora<sup>5</sup> and creating one's own corpus data was technically challenging. Although this word is most likely not a borrowing from English (see Fiévet, Martinez, Podhorná-Polická 2024), we describe here the methodological approach that enables the application of the diffusion of innovations theory (Rogers 2003) on a concrete example of lexical innovation. For almost twenty years now, we have attempted a long-term investigation into the ways of diffusion of the word *bolos* that seemed at that time a good candidate for observation because of its (relative) novelty, its strong expressiveness among young people, and its apparent foreignness with an unclear etymological background.<sup>6</sup> It was first captured by Fiévet at the end of 2005 as part of other field studies in the northern suburbs of Paris, and as a native speaker she was better able to exercise her neological intuition. We were particularly interested in it because of its high frequency of use, which was, moreover, highly contextually variable. It could therefore be assumed that by the time the apparent expressiveness in one group of speakers is wiped out, the lexeme will spread to other groups and thus it will not be a semantically uninteresting, fixed lexeme. One might also have assumed that, given the tendencies observed when the lexeme began to be used more massively by the so-called 'bourgeois' youth of Paris, it would soon be seen in the media, which regularly adopt generationally symptomatic words in their newspaper articles, television programmes or advertising texts. The word thus had a suitable *identitary-neological potential*. Our interest focused on the development in terms of the mediatic influence on the spread of the word, and towards the attitudes of the speakers, to describe the diffusion of the word according to its phonological and semantic structures, and other linguistic

---

<sup>5</sup> I.e. before 2010, date of publication of the FrWac corpus, the first 'web as corpus' large-scale corpus for French (Ferraresi, Bernardini, Picci, Baroni 2019).

<sup>6</sup> Several hypotheses regarding the origin of the word have been tested, from possible borrowing from American slang to different subsaharian African languages. The (un)importance of etymological knowledge for neological studies is summarized in the paper Martinez, Fiévet, Podhorná-Polická (2024).

features. The promising results of the first probes provided an opportunity to observe in real time the dynamics of the societal spread of this then neologism. It should be noted in this place that from a strictly sociolinguistic point of view, the term *neologism* cannot be conceptually generalized (neologism is a characteristic of individuals, with a low probability of agreement between groups of language users). At the same time, it is also not possible to accept a strictly lexicographic perspective, which remains widespread among non-linguists, although on the decline thanks to the development of corpus linguistics and collaborative slang lexicography, that a neologism is what is missing from the dictionary (i.e. “in my reference dictionary”).

#### **4. Methods for describing variation in the distribution and use of identitary neologisms**

As already mentioned, it is quite easy to record a generationally symptomatic neologism (new form, new meaning or new multiword expression, new from a researcher’s point of view) but describing its space-time distribution and contextual use at a given moment or even diachronically is methodologically more difficult to grasp. The description of the individual stages of our research brings with it not only insights into the advantages and disadvantages of the chosen methods, but also insights of an epistemological nature (see Podhorná-Polická, Fiévet 2010). This line of research began in 2006 with the application of two classical sociolinguistic methods, namely participant observation and semi-guided interviewing (Calvet 1997: 211-212). The first verifications were necessarily at the level of micro-probes, in the form of interviews with members of a specific cohesive group that was actively using it. Subsequently, the occurrence of the word under study was observed among other youth groups in real, rather random situations. This phase of the research could be described as the so-called initiation phase into the group norm(s). It would have been more appropriate to use the plural, since after a short time we became aware of the variability of this norm among the youth themselves, and the transition to the level of the so-called macro research seemed inevitable, since only this level could provide objective information about the space-time variability in the use of the lexeme in question. Then in the next stages, quantitative and qualitative methods were deliberately mixed to reveal the synchronic dynamics of the development of the use of the lexeme and epistemological judgments about it. The four stages of research on the identitary neologism *bolos* could be summarized as follows:

- 1) phase 1 of the qualitative research - after capturing the neologism, we tested it in mini-interviews in order to be initiated into the group expression norm (semi-guided interviews and participatory observation of the contexts of the expression use - in groups, in the media);
- 2) phase 2 of the qualitative approach - testing the hypothesis of sufficient extension (neological potential) and expressive fluctuation of meaning (identitary potential) - the first version of the classical paper questionnaire was tested in autumn 2008;
- 3) phase 1 of quantitative data collection - macro research on a cross-section of all francophone territories and all generations (paper and electronic questionnaire at the same time at the turn of 2008-2009);

- 4) phase 2 of qualitative-quantitative data collection using a time-lapse method - description of trends from 2008 to the present year observed in different localities (research focusing on generational and geographical aspects of the spread of the term, tracking opinions on its spread, dating of first occurrence and etymological refinements).

In each of the phases, different aspects of the lexeme under investigation became clearer and new methodological questions and challenges arose. The total number of interviewees over nearly ten years of research numbers in the thousands and includes francophone speakers from all corners of Francophonie.<sup>7</sup>

Since the second phase of the research, the graphical and semantic unanchoredness of the word was confirmed and thus its apparent crypticity to the uninitiated. At the beginning of the study, the word was often cited as highly polysemous, probably due to its opaque etymology, with meanings of (a) someone who gets ripped off when buying drugs, (b) a bourgeois 'dude', (c) a rich man, (d) someone who dresses badly, (e) a nerd, (f) a jerk, etc. With the progression of intergenerational familiarity with the word, the most trivial meanings, perhaps most aptly translated as 'jerk', began to be entrenched in people's mental lexicon in as another word in a long synonymic line on the subject.<sup>8</sup>

Using a questionnaire method among more than twelve hundred respondents, we were able to determine the geographical distribution of the active use or passive knowledge or ignorance of the lexeme *bol(l)os(s/se)*. The relative frequencies within each region showed that, at the turn of 2008-2009, the word was only more widespread in the Paris agglomeration (Île-de-France region). This region can be seen as the centre from where the innovation began to spread to the periphery. However, if we focused on the Île-de-France region itself, there was a noticeable difference in the extension of the term between the suburbs and department 75 (the so-called inner Paris). The bourgeois Parisian youth<sup>9</sup> knew the word rather passively or not at all, while the youth of the suburbs at that time mostly admitted to a long-standing knowledge of the lexeme and its great expressiveness. At this point, it is possible to speak of a so-called *boom néologique* (*neological bang*), where the youth themselves point to the enormous frequency of use of the word among their peers.

In addition to the above-mentioned neological bang among the youth themselves, however, we can also define a so-called *boom médiatique* (*media bang*), in which we can observe (thanks in particular to systematic observation of peripheral localities, in our case in southeastern France) a growth in passive knowledge of the lexeme and references to its knowledge thanks to newspapers, television programs, music lyrics (in our case, thanks in particular to rap). While in the Parisian agglomeration (media centre) post-adolescents

<sup>7</sup> Due to ongoing research, a final figure cannot be given. For example, 1,204 respondents were interviewed for the first and second phase alone.

<sup>8</sup> It should be noted that the earliest occurrence of the word was recorded in the 1994 dictionary *Crame pas les blases*, with the entry written *bolosse* and the meaning 'one who buys drugs' (Seguin 1994: 23).

(20-24 years old) mostly knew the lexeme but also actively used it, the periphery (here post-adolescents from the Sophia Antipolis University in Nice) mostly did not know the lexeme or showed only passive knowledge. By means of a time-lapse method, it was possible to record the period when the media bang occurred. Between 2009 and 2010 there was a dramatic shift in the knowledge of the word *bol(l)os(s/se)*, which was documented not only by speakers themselves, who apply their neological intuition in the questionnaire, but also by the collection of media outputs, which we obtained with the help of corpora of texts from the media such as Factiva or, later, texts from the web (the French TenTen corpora<sup>10</sup> (Jakubíček et al. 2013), and last but not least with the help of friends and colleagues who send us their random ‘catches’. Thus, all these so-called out-of-field sources are collected from feedback (to which, paradoxically, my colleague and I contribute by making our research known among sociologists, lexicologists and lexicographers). This phenomenon has been observed since our research was reported by Luc Bronner for *Le Monde* journal (in late 2009) and contributed to the inclusion of the word *boloss* (and its graphic variant *bolos*)<sup>11</sup> in the dictionary *Le Grand Robert* in 2014 (or *Le Petit Robert* in 2015), based at the suggestion of a colleague who works in the publishing house Le Robert.

As one of above-mentioned methods, a precious source for observation of neological candidates was the corpus of rap lyrics. The RapCor corpus is developed for French since 2009 under my supervision and to date contains around 700,000 words in its manually annotated part.<sup>12</sup> For the lexeme introduced above alone, this corpus had been used to reconstruct the mediatic bang among rappers, who are often the first media authorities to disseminate a given candidate for identitary neological study.

## 5. Conclusion

The example of the word *bol(l)os(s/se)* can be considered as outlining a model of the diffusion of identitary neologisms, whereby an identitary word spreads to the media and is quite quickly included in the general dictionary. However, dozens of such studies would

---

<sup>9</sup> The categorization according to social classes is problematic but was already promoted by Meillet in the early days of (socio-)linguistics (Meillet 1905-6) and this concept is muted but remains relevant today, especially with regard to the economic and social stratification of French pluriethnic society.

<sup>10</sup> The TenTen corpora of web articles automatically crawl texts from the Internet in French contained in its version from 2012 for CQL: [word = “boll?oss?e?”] 1117 occurrences, with the most frequent graphic form *boloss* (almost half of the occurrences). Its size tripled in its 2023 version and so did results for the same CQL request (for more, see <https://ske.fi.muni.cz>).

<sup>11</sup> Only with the meaning of ‘stupid, naïve’.

<sup>12</sup> Together with my colleague Pavel Rychlý, we are currently automating the creation of a new, much bigger *RapCor boosted* corpus for French rap lyrics (about 45 million of words), consisting of texts from the Genius.com collaboration site.

be needed to truly describe model categories for words and expressions from youth speak. Many of them do not end up in general dictionaries, but rather are ephemeral and after their expressivity wear off, they are forgotten and stop to spread.

The surveys devoted to identity neologisms around us had shown that the path from *hapax legomena* to dictionary entry is much more complex for generationally symptomatic lexemes than for words that are released into the ether by media authorities (e.g. the multiword expression *faire le buzz*, which we examined in parallel with the word *bol(l)os(s/se)* described above (Fiévet, Podhorná-Polická 2010), where the mediatic bang occurs before the neological bang can be detected between young respondents). However, they also imply the need to think in terms of age, social class, time, and space. Dictionary insertion of new items is generally considered as a reflection of high frequency in the speakers' use of the word. But, in reality, incidental captures by linguists who describe those new items and their status (as they become authorities for lexicographers or create dictionaries directly) lead to co-create a reflection of lived reality through dictionaries' new entries.

## REFERENCES

- Calvet, Louis-Jean (1997), *Méthodes*, in Marie-Louise Moreau (ed.), *Sociolinguistique: Concepts de base*, Liège, Mardaga, pp. 211-212.
- Ferraresi, Adriano, Bernardini, Silvia, Picci, Giovanni, Baroni, Marco (2010), *Web Corpora for Bilingual Lexicography: A Pilot Study of English/French Collocation Extraction and Translation*, in Richard Xiao (ed.), *Using Corpora in Contrastive and Translation Studies*, Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, [http://wacky.sslmit.unibo.it/lib/exe/fetch.php?media=ferraresi\\_et\\_al\\_2010.pdf](http://wacky.sslmit.unibo.it/lib/exe/fetch.php?media=ferraresi_et_al_2010.pdf)
- Fiévet, Anne-Caroline, Podhorná-Polická, Alena (2010), *Étude contrastive de la circulation des néologismes identitaires pour les jeunes dans l'espace médiatique*, "Neologica", 4, pp. 13-39.
- Fiévet, Anne-Caroline, Mudrochová, Radka, Podhorná-Polická, Alena (2023). *De djos à hoés en passant par morrays et igos: comment le rap influence la circulation des lexèmes identitaires pour les jeunes*, "Revue d'études françaises", 27, pp. 159-174.
- Fiévet, Anne-Caroline, Martinez, Camille, Podhorná-Polická, Alena (2024). *Quand le néologue se fait étymologiste. De la néologie identitaire à la néologie des dictionnaires*, "Neologica", 18, pp. 93-112.
- Gardin, Bernard, Lefèvre, Gérard, Marcellesi, Christiane, Mortureux, Marie-Françoise (1974), *À propos du «sentiment néologique»*, "Langages", 36, pp. 45-52.
- Gensane Lesiewicz, Anne (2023). *Analyse de l'imaginaire et de pratiques linguistiques d'adolescents: un phénomène argotique contemporain?*, Thèse sous la direction de Gudrun Ledegen et Dávid Szabó, Rennes, Université Rennes 2.
- Guilbert, Louis (1975). *La créativité lexicale*, Paris, Librairie Larousse.
- Hildenbrand, Zuzana, Kacprzak, Alicja, Sablayrolles, Jean-François (éds.) (2015), *Emprunts néologiques et équivalents autochtones en français, en polonais et en tchèque*, Limoges, Lambert Lucas.
- Jacquet-Pfau, Christine, Napieralski, Andrzej, Sablayrolles, Jean-François (éds.) (2018), *Emprunts néologiques et équivalents autochtones: études interlangues*, Lodz, Wydawnictwo uniwersytetu Łódzkiego.



- Jakubiček, Miloš, Kilgarriff, Adam, Kovář, Vojtěch, Rychlý, Pavel, Suchomel, Vít (2013), *The TenTen corpus family*, in *7th International Corpus Linguistic Conference*, pp. 125-127.
- Kacprzak, Alicja, Mudrochová, Radka, Cartier, Emmanuel (éds.) (2023), *La néologie par emprunt en français, en polonais et en tchèque: tendances actuelles*. Berlin, Peter Lang.
- Liogier, Estelle (2006), *Langue “du quartier” et français “standard” dans le répertoire verbal d’adolescents de cité*, Thèse sous la direction de Jean-Pierre Goudaillier, Paris: Université Paris V – René Descartes.
- Lombard, Alizée, Huyghe, Richard, Gygax, Pascal (2021), *Neological intuition in French: A study of formal novelty and lexical regularity as predictors*, “Lingua”, 254.
- Martinet, André (1975), *Évolution des langues et reconstruction*. Paris, PUF.
- Martinez, Camille, Fiévet, Anne-Caroline, Podhorná-Polická, Alena (2024). *Quand le néologue se fait étymologiste. De la néologie identitaire à la néologie des dictionnaires*, “Neologica”, 18, pp. 93-112.
- Meillet, Antoine (1905-1906), *Comment les mots changent de sens*, “Année sociologique”, 10, pp. 1-38.
- Napierski, Andrzej, Fiévet, Anne-Caroline, Podhorná-Polická, Alena (2023), *Croisement méthodologique et apport des enquêtes auprès des locuteurs pour les recherches sur l’émergence des néologismes empruntés: le cas du fractolexème binge en polonais, tchèque et français*, in Kacprzak, Alicja et al. (éds.), *La néologie par emprunt en français, en polonais et en tchèque: tendances actuelles*, Berlin, Peter Lang.
- Podhorná-Polická, Alena (2009), *Universaux argotiques des jeunes*. Brno, MuniPress.
- Podhorná-Polická, Alena (ed.) (2011), *Aux marges de la langue: argots, style et dynamique lexicale. Hommage à Marc Sourdout pour son 65<sup>ème</sup> anniversaire*, Brno, MuniPress.
- Podhorná-Polická, Alena, Fiévet, Anne-Caroline (2010), *Le questionnaire comme moyen de circonscrire l’emploi d’un “mot identitaire” pour les jeunes*, in Henri Boyer (dir.), *Pour une épistémologie de la sociolinguistique*, Limoges, Lambert Lucas, pp. 301-308.
- Podhorná-Polická, Alena, Fiévet, Anne-Caroline (2018), *La circulation du néologisme SWAG: résultats d’une enquête par questionnaires auprès de jeunes de la région parisienne et de Nice*, in Jacquet-Pfau, Christine et al. (éds.), *Emprunts néologiques et équivalents autochtones: études interlangues*, Lodz, Wydawnictwo uniwersytetu Lodzkiego, pp. 147-158.
- Polická, Alena (2022), *Dynamika lexikálních inovací*, Brno, MuniPress.
- Rey, Alain (1976), *Néologisme: un pseudo-concept?*, “Cahiers de lexicologie”, 28, pp. 48-68.
- Rogers, Everett M. (2003), *Diffusion of innovations*, New York, Free Press, 5<sup>th</sup> edition (1<sup>st</sup> ed. in 1962).
- Seguin, Boris and students of high school Jean-Jaurès de Pantin (1994), *Crame pas les blases*, Paris, Calmann-Lévy.
- Trimaille, Cyril (2003), *Approche sociolinguistique de la socialisation langagière d’adolescents*, Thèse sous la direction de Jacqueline Billiez, Grenoble, Université Stendhal – Grenoble III.

**ALENA PODHORNÁ-POLICKÁ** • Associate Professor at the Institute of Romance Languages and Literatures at the Faculty of Letters, Masaryk University (Brno, Czech Republic). Her research focuses on neology, slang, lexicography and urban sociolinguistics. Since 2009 she has been leading a project to build up a database and textual corpus of French-language rap songs, entitled RapCor. Another ongoing project is the publication of a parallel corpus of multilingual subtitles of French films about suburban youth called HoodFilmCor. In 2022 she published her monograph *The dynamics of the diffusion of lexical innovations: identity, neologisms and sociolects in the French language context* (MuniPress, written in Czech).

**E-MAIL** • podhorna@phil.muni.cz



# SpANISH

---



# ANGLICISMS IN THE LANGUAGE OF SPANISH YOUTUBERS

Wismichu's *Si te rindes, pierdes*

---

Isabel BALTEIRO, Miguel Ángel CAMPOS

**ABSTRACT** • One of the manifold manifestations of the YouTube platform is its expansion to other media, especially books, aiming to build on its success and maximize profits. In this respect, youtubers have started writing books, sometimes based on their channels, but also focusing on their own personality as alleged experts in the YouTube phenomenon, in both cases addressed at their audiences. Both online and on paper, language plays a key role in group-building, and where the language of transmission is not English, anglicisms, but also Anglicization, are guiding elements for communication and group-building. This study analyzes the book by the Spanish youtuber Wismichu *Si te rindes, pierdes* (2016), and the way anglicisms, but also references to English language and culture, allow the author to metalinguistically reflect on the language of youtubers, and, by extension, of young people in general.

**KEYWORDS** • Youtubers; Anglicization; Anglicisms; False Anglicisms.

## 1. Anglicisms in Spanish

Spanish and the speech of its native speakers, like those of all world languages, cannot avoid being linguistically affected by the present-day pervasive influence of English. Not only English native speakers, but also users of English as a Lingua Franca, are remarkably influencing European languages and cultures at all levels. However, it is the lexical stock of world languages that is most affected and changed due to the presence of English borrowings. The spread of anglicisms has been noticeably facilitated by the emergence of the new technologies from the decade of the 1990s onwards (see Rodríguez González 1999).

From the mid-20th century until these days, approaches to anglicisms in the Spanish Academia have evolved following the general shift from prescriptivism to descriptivism in language studies. The traditional and established position, spearheaded by the Spanish Royal Academy (hereinafter, RAE), was trying to keep the language “pure” and “clean”, a view described by Pratt (1997: 294) as prescriptive but also ‘proscriptive’, portraying a “Thou-shalt-not-pass” traditional approach. Although the RAE has come to accept some anglicisms, despite the criteria for acceptance are not always consistent, some institutions

working alongside the Academy, such as the Fundación del Español Urgente (Fundéu) keep proposing alternatives or adaptations, at times with various (or scarce) levels of success. More recent descriptive approaches, however, have, on the one hand, accepted anglicisms as an unavoidable phenomenon (e.g. López Morales 2003, Balteiro 2011a, amongst others) and, on the other, as will be done here, focus on the reasons for their usage and the way they either have been adapted (or not) into Spanish and/or coexist with native lexical stock. This present-day descriptive approach has led to a wide array of studies on English borrowings in Spanish. While some have covered anglicisms in general (Lorenzo 1996; Medina López 2004), there is a growing number of recent analyses of English loans in specialized languages, such as economy, sports, or fashion, to name a few (Balteiro 2011b, 2014, 2018; Balteiro, Campos 2012; Campos-Pardillos, Balteiro 2020; de la Cruz et al. 2007, 2008; de la Cruz, Tejedor Martínez 2012, 2019; Luján-García 2017, 2021; Rodríguez Arrizabalaga 2017; Rodríguez Medina 2016, 2021).

Another development in the study of these loans is the evolution of the definition of the term “anglicism”, which is no longer restricted to lexical items, but it also includes syntactic and pragmatic ones (Rodríguez González 1999, Balteiro 2018), and even any other sign of linguistic influence, such as stylistic and cultural elements (Balteiro 2018); typography (capitals in titles and headings, Rodríguez González 1977; slashes indicating disjunction, as in *y/o*, Lorenzo 1988; & instead of *y*, Rodríguez, Lillo 1997; ♥ instead of *amo*, as in *Yo ♥ Alicante*, Rodríguez, Lillo 1997; thumbs-up and victory signs, Lorenzo 1995). In addition, alongside the study of pure anglicisms, scholars have also focused on the study of false anglicisms, that is, lexical items that may appear to be borrowings from English, such as *parking* or *smoking*, but that actually have either a different meaning or have been created in other languages through lexical processes that range from ellipsis to autonomous creations (Furiassi 2010). In spite of their nature as ‘pseudoanglicisms’, those items are paradoxically also proof of the prestige and attraction of the English language, as can be seen in already explored fields such as fashion (Balteiro, Campos 2012; Campos, Balteiro 2020) or sports (Campos 2015).

Although English influence has already been largely analysed, there are still some areas that, due to their newest and ever-changing character or even for their widely loathed or unpopular (or allegedly ‘non-academic’) content, may still deserve scholars’ attention. This is the case of YouTube in general and its content creators’ or users’ language in particular, which have “received less attention from language scholars than other social media platforms such as Facebook or Twitter” (Androutsopoulos, Tereick 2016: 354). In fact, as Rotman and Preece (2010: 321) mention, previous studies on YouTube have focused on social interaction and on quantitative assessments of connections, and empirical measurements of the YouTube structure (Cha et al., 2007; Geisler, Burns, 2007; Halvey, Keane, 2007; Paolillo, 2008), design initiatives (Marcus, Perez, 2007), or ethnographic studies of privacy and self-expression through YouTube engagement (Lange, 2007a, 2007b). In line with this, both YouTube language, on the one hand, and, on the other, the undeniable impact of English in youtubers’ languages, as creators of content to be broadcast online to a somehow and to a certain extent ‘open’, but also highly restricted linguistic community, remains largely unexplored. Accordingly, the influence of English on Spanish youtubers’ native language deserves some attention.

## 2. Youtube, youtubers, and the English language

Although in recent times other platforms have appeared, such as Instagram or TikTok, amongst others, YouTube was probably the greatest development in what was called the Internet 2.0, i.e., the online environment in which users could not only consume, but also create the contents they consumed, and thus become 'prosumers' (Duncum 2011). YouTube, as the largest video hosting website worldwide, is not only a source of content distribution, but also promotes social connection in many ways, e.g. firms with their employees, companies with their customers, or universities with prospective and current students. This social medium even empowers minorities and individuals who otherwise might not have access to platforms and hence promotes freedom of speech, and ultimately, democracy.

This scenario includes the appearance of a number of persons (YouTubers, alongside Instagrammers and TikTokers) who have gained massive popularity by creating or sharing content. These people, known under the general label of 'influencers', have a great impact on large numbers of people of different nationalities and ages (the so-called 'followers'). Influencers, who define themselves as 'content creators', span all content areas, such as lifestyle, fitness, entertainment, modelling, fashion, beauty or videogames, and also share a variety of materials, which may include vlogs, gameplays, tutorials, lifestyle stories, etc. In addition, they are, most often, individuals who manage to gather enormous amounts of followers or subscribers on YouTube or other Internet platforms, by creating content that is appealing to their audience. For many of them the key to their success is developing an online community of their own centred around either the content they produce or their own personality. Once the 'youtuber', that is, the influencer or content creator in YouTube, reaches a certain number of subscribers to his or her channel, they become eligible for monetization, i.e., inserting ads, obtaining money for visits or sponsoring products.

Among the characteristics of online communities, interaction, which involves language use and interchange as well as communication efficiency and many other linguistic implications, is basic or paramount in youtubers and in their 'establishment' of online communities. Online communities are here understood as groups of (usually young) people using an online platform, who interact and share their interests and user-generated content that is accessible to all community members, following some specific norms at different levels, the linguistic level being one of the most important. The YouTube community is shaped by culture- and language- specific terms and symbols as well as joint linguistic and content repertoire. Thus, the 'uniqueness' of online communities, and particularly YouTube ones, can be seen not only in their shared experiences but also through the terms and language that users employ. On the one hand, terms, such as 'YouTubers', which have been coined specifically for YouTube, or even specific uses of borrowed terms (e.g., *residents*, *tourists*), or, as Rotman and Preece (2010: 328) put forward, even 'compulsory' terms, such as *haters* which is regarded as an inseparable part of the community by creating "a common 'enemy' against which the community rallies". On the other hand, English has been the global, common language on the internet, following "Americans dominance among Internet hosts and users" (Cairncross 2001: 281). However, some scholars have argued on and against its linguistic imperialism (see Cairncross 2001), which is contrary to democracy and freedom of other native languages use.

However, more importantly, the Youtuber may be ‘global’, but also national, or more typically, address specific language communities, and hence has a high potential and strength to impact not only their followers’ style or ideology, for example, but also their speech and language. Therefore, Youtubers are ‘influencers’ in terms of style and ideology, but also in terms of language. Language of social media may be considered as one of the best examples of language change and innovation (e.g. Crystal 2001) and even of language creativity, due to the fact that social media are the preferred channel for young generations to interact, share content or even keep informed. This phenomenon, called “juvenile cybercultures” by Urresti (2008), has derived into new discourses, forms of interaction, and identity expression (see Bucholtz, Hall 2005; Herring 2004; Lee 2014; Locher 2010; Sergeant, Tagg 2014; Yus 2011), but it has also given rise to or promoted new practices and approaches to literature and reading, as will be seen below.

Apart from that, as has been pointed out, in addition to the specific intonation and manner of speaking known as ‘YouTube voice’ (Jennings 2021), “what’s most interesting [...] is how normal people have adapted to it in their own, regular-person TikTok videos and Instagram stories.” Furthermore, although English generally prevails in these platform-based communities, in those cases where content creators use their mother tongue or native language instead of English, their lexis tends to include a vast amount of anglicisms, as will be seen below (see section 4). At times the English borrowings that youtubers employ are related to the topics they deal with, but sometimes they are simply used to catch their audiences’ attention, to appear as more ‘trendy’, or simply to create a group feeling and/or show they are part of the group. This latter feature seems to be among the most important reasons for the use of English borrowings, in order to create a ‘speech community’ in the traditional sociolinguistic sense (Gumperz 1968: 381), with a shared body of verbal signs and different, specific and sometimes even highly restricted language usage. In addition, for these non-native English “virtual communities” or “cybercommunities”, where one of the uniting features is ‘Anglophilia’, that is, a general attraction towards all issues related to English-speaking language and culture due to its supremacy (Crystal 2001), knowledge of the English language (be it real, or pretend) functions as a gatekeeper, in such a way that one may not belong to the community without a sufficient mastery of English terms, which are also used with expressive and stylistic effects.

### 3. The written language of youtubers

One of the consequences of the YouTube phenomenon is the appearance of the ‘YouTuber-cum-author’, a term referring to the growing number of YouTubers who become writers and publish books mainly based on their channels, addressed at young audiences (not to be confused with the ‘BookTuber’, who uploads videos on books they have read; see Tomasena 2019).

YouTube personalities publish bestselling books and attempt to establish themselves as ‘credible authors’, as Lutton (2019) mentions. Considering the specific cases of three high-profile YouTubers publishing their first books in the second phase of the so-called ‘YouTuber Book Boom’, Lutton addresses the transition and disruption of the norms from the oral to the written medium, which she names as ‘field migration’ or as a ‘migratory



process' Moreover, she mentions the way youtubers develop strategies, both in the original (digital) and target (literary) scene, in order to legitimise themselves and build their audiences. In other words, youtubers as book authors tend to reflect their oral style and creativity in the written medium. Therefore, books by youtubers take into account the changes produced by technological developments (see Vandendorpe 2011). Accordingly, youtubers in their oral productions tend to use multiple modes to express themselves through speech and gestures and even writing, employing multimodal design, that is, as Kress (2010: 139) states, "the use of different modes ... to present, realize, at time to (re-)contextualize social positions and relations, as well as knowledge in specific arrangements for a specific audience" with a purposeful and meaningful intention, taking into account the intended recipient, and in order to reach their (largest) target audience. Furthermore, their content and expressions are motivated and/or conditioned by their potential audience, as this is the only way to success.

Similarly, when writing their books, youtubers have their own way of creating and giving shape to their stories, which tend to be more visual and even rely on more spoken and informal language than a typical written book, as they are intended for a similar audience or reader than that of their videos. Youtubers attempt to engage their viewers and readers by being different, innovative, creative and even unique, but within what is expected by their potential readers or community of readers and in order to appeal them. Thus, although these works may be considered not so important, as a 'byproduct' of Youtube channels, and probably as not serious enough by society in general, young people, as YouTube followers or cybercultures followers, however, find this new genre very attractive, as they have also grown up with visually similar books. In fact, these books are affected by the Geronimo Stilton style (after the detective series for children); this can be seen in its variety of fonts, colours, not too much text, images, etc., which has become mainstream in literature for young readers (see image below). Books by youtubers are then a new literary genre and prescriber, where *scripta manent*, that has recently emerged to enhance youtubers' influence in the digital environment.



Figure 1 – Similarities between the design in Geronimo Stilton books and Si te rindes, pierdes

#### 4. An analysis of *Si te rindes, pierdes*

The study that follows is concerned with the book *Si te rindes, pierdes*, published in 2016 by the Spanish youtuber ‘Wismichu’ (real name: Ismael Prego, born in 1993), who started uploading videos in 2012, originally gameplays, i.e., footage showing the person playing a videogame in order to portray the playing experience. Wismichu is a good example of the phenomenon of glocalization, as he reconciles the global with the local, that is, he writes in Spanish but incorporates numerous English terms and expressions. Furthermore, with the goal of attracting readers, he acts as a disrupter, breaking language rules, especially lexical and spelling rules of the Spanish language, using foreign English terms and expressions that would be unaccepted by the Academia, incorporation of images, different fonts, bold, numbers, etc. These are used alongside images, different fonts, bold types and numbers, etc. By playing with all this, the book not only mirrors the language in videos but also enhances its attractiveness and captivates young readers.

However, and most importantly, *Si te rindes, pierdes* deserves our attention because it is actually a metalinguistic study of the language of youtubers, and hence, it is a self-explanatory book purported to serve as a model for potential future youtubers who may wish to succeed as such, describing not only strategies, but also setting a linguistic ‘code’ to be followed and shared. Accordingly, the following sections focus first on this metalinguistic nature of the book, followed by a description of the role of English lexical units and expressions. More specifically, the analysis will concentrate on some of the most salient examples of adapted anglicisms, false anglicisms, and calques, but also on non-adapted anglicisms, since these have the clearest intentional nature, and are meant to be visible as part of the attraction towards the English-speaking world. In this respect, attention will be paid to their nature as ‘necessary’, that is, whether they correspond to a linguistic need, regardless of whether there is any other option in Spanish, or whether such option occurs in parallel to the anglicism and in which conditions. Nevertheless, it may also be borne in mind that the distinction between “necessary” and “unnecessary” may at times be moot, since there are cases, such as this one, where Anglicization may render all anglicisms “necessary”.

##### 4.1. Anglicization and metalinguistic reflection

One of the defining traits of *Si te rindes pierdes* is that, although it is not ‘another’ book about youtubers, it presents itself as a practical guide to becoming a ‘content creator’. As such, emphasis is made on the principle that prospective youtubers do not only have to learn the tricks of the trade, but also the terminology they need to be familiar with. Therefore, the book has a metalinguistic leaning or approach whereby, on the one hand, the style and terms employed serve as a model for potential future youtubers, and, on the other, words are provided with a definition, as is the case for the *fan* and the *troll*, two distinguished members of the so-called *fauna internetera* or ‘Internet wildlife’:

(1) El fan: Podría ser que, una vez hayas tomado la decisión de salir al mundo y hacer amigos, la cosa se te dé bien. Y, ya sea en internet o en la vida, que a la gente le mole tu rollo.<sup>1</sup> (p. 17)

(2) Troll: Persona que publica mensajes provocadores, irrelevantes o fuera de tema en una comunidad. Ya sea en un foro, en un chat, en los comentarios de un blog o en un grupo de amigos. Lo hace básicamente con la principal intención de molestar o provocar una respuesta emocional en los usuarios y lectores con el único fin de divertirse. (p. 21)

One of the most pervasive features in this book is the use of English terms and expressions, which are no doubt a reflection of the youtuber(s)' oral language. The English language is here felt as a powerful basis for expressions which are perceived to be more descriptive, sometimes half-way between the anglicism and code-switching, as in the case, where there is a downgrading conversion whereby a phrase ("draw my life") is used as a noun:

(3) Yo no veo elementos, veo colores, todos son colores y formas. Toda mi vida es un "Draw my life" constante. Dibujar, pintar, a veces sin ninguna finalidad, solo por expresar lo que siento y dejar fluir mi energía. (p. 151)

At times, English is explicitly used as a source of authority, English being *the* language of YouTube and, by extension, of social media. Here, a translation is provided, which may be intentionally provocative (suggesting that the reader may be ignorant or lazy):

(4) Sí, sí, así es. ¿Nunca te has preguntado de dónde viene ese dicho tan repetido en la red: "Don't feed the troll"? Vale, para los que no tenéis ni idea de inglés ni ganas de googlearlo, voy a ayudaros, me siento generoso: "No alimentes al troll". (p. 22)

However, sometimes the reader is flattered by means of *no* translation, when it is assumed that the English quotation is understood and the alleged source (4chan, a highly controversial anonymous image board) identified. The strategy goes far beyond the reference to a shared code for group-identification, which has been detected elsewhere (Crespo-Fernández, Luján-García 2013); here the English language is the gateway to group belonging ("you know what I am talking about, therefore you are one of us"):

(5) Hay algo que tienes que tener muy claro y es que una vez subes algo a la red es prácticamente imposible que desaparezca. Tú puedes borrarlo, pero siempre hay algún

---

<sup>1</sup> In our examples, for formatting reasons, font sizes and types have been largely ignored, with the exception of capital letters. Although they are indeed very important for the medium itself (and, in fact, may be a defining feature of the genre), the focus here is on the anglicisms themselves as purely linguistic units used with a given intention, which is analysed in the present work.

cabroncete que se lo ha bajado antes y lo ha guardado. Y lo sacará siempre que quiera para hacer el mal. Tal y como dicen por 4 chan, “THE internet NEVER FORGETS”. (p. 45)

The Anglicization shown on the conscious use of, and reference to, the English language, is closely connected to the use of other elements which pertain to the English-speaking culture. Thus, this not only serves to reinforce the group or community feeling by the fact that the references are easily identifiable, to either *Star Wars*, Spiderman comics or, with small changes, from *Blade Runner* (see below), but also to teach future youtubers how to create, enlarge and reinforce the youtuber community by using foreign terms or even translating native English expressions. Again, glocalization, i.e. adaptation to local consumers of globally distributed messages, is one of the most important features in Spanish youtubers’ creations:

(6) Madre mía, parezco un maestro Jedi hablando con su joven padawan. (p. 46)

(7) Un gran poder conlleva una gran responsabilidad. (p. 44)

(8) Yo he visto cosas que tú no creerías, atacar youtubers en llamas más allá de youtube. He visto trolls brillar en la oscuridad cerca de la puerta del servidor de chatroulette. Todos esos momentos se perderán en el tiempo... como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir.(p. 42-43)

The feeling of belonging (or addressing yourself) to an age group is clear also in these references, since *Star Wars* and *Spiderman*, though originally from earlier times (the early sixties and late seventies) have survived in the collective imagery by means of film adaptations and sequels, whereas *Blade Runner*, originally released in 1982, is perceived as far removed from the shared knowledge of the readers. This is why Wismichu creates a common link with his readers and connects the reference by mentioning *Star Wars* (presumably a “not-so-old” reference):

(9) Esto es una cita de la peli BLADE RUNNER, UNA PUÑETERA OBRA MAESTRA. Si no la has visto todavía, NO SÉ QUÉ HACES LEYENDO ESTA MIERDA. Tira este libro a la papelera más cercana y corre a buscar esa peli. SPOILERACO: SALE HAN SOLO, DE JOVEN. (p. 43)

Beyond that, the Anglicization of *Si te rindes, pierdes* deserves some attention not only for its metalinguistic purpose but also *per se*. The use of anglicisms by youtubers is to be analysed in order to know how they are simply adopting, adapting or even creating new words, often false anglicisms, on the basis of English lexical items.

#### **4.2. Adapted anglicisms, false anglicisms and calques**

As shown in other studies (Campos 2015), probably the best example of English as an expressive tool lies not in anglicisms themselves, but in the so-called ‘false anglicisms’, which do not correspond to a genuine lexical item in English or have a different meaning,

such as *freak*, and its (widespread) adaptations *friki* or the intensified *frikazo* (the correct word in English would be *nerd* or *weirdo*):

(10) Esta gente me pone de los nervios. Se puede ser un frikazo, gustarte los videojuegos y los cómics y no ser un subnormal profundo como lo son estos personajes. (p. 30)

As can be seen, although false anglicisms are supposed to maintain a wholly English appearance, they may undergo various degrees of adaptation, or even appear as calques. An example in point is *niño rata*, often perceived as an anglicism, although in the Spanish language of gaming it refers to a teenager who spends most of the time playing online games and abusing other participants (a 'squeaker' in English). Such is the meaning of the word in "Despertad, malditos niños rata" (Figure 2).



Figure 2: Image showing a *niño rata*

At times, however, Wismichu's metalinguistic reflection causes him to avoid calques, which leads to further comment on the most appropriate forms in Spanish. For instance, the author does not wish to translate *viewer* as *mirador* (which he feels would be a gross calque), and chooses *consumidor* instead, which immediately makes him aware of the potential bad connotation:

(11) Debería haber escogido otra palabra que no sonase tan mal como consumer, pero es que mirador suena mucho peor que consumidor. (p. 46)

Other words which also respond to the stylistic purposes of anglicisms are those where English is the immediate source, while the far etymon may be a different language, such as Hindu/Punjabi (*guru*) or directly Sanskrit (*mantra*). The use of those words, even if they have lost part of their expressive power through repeated use in Spanish, agrees with Wismichu's alleged role (even if he says otherwise) as "guidance" for future youtubers:

(12) Las cosas como son, yo no tengo la verdad absoluta sobre internet y tampoco soy un gurú de esto para colaros el farol de que tengo las cosas superclaras y que yo sé lo que gusta y lo que no y blablablá. (p. 56)

(13) BLOQUEA, SILENCIA, IGNORA: ese es tu nuevo mantra. Repítelo de nuevo, a ver si te ha quedado claro. (p. 24)

Although adapted anglicisms do appear, their expressive power is perhaps lower because of the loss of ‘English’ appearance, although at times they do retain unusual consonant endings or clusters, as in *clic*, *googlear* or *twittear*:

(14) Y eso no es fácil de conseguir. No se puede pillar con la opción “compra en un clic” de Amazon ni lo vas a encontrar en las opiniones de expertos de Forocoches. (p. 47)

(15) Vale, para los que no tenéis ni idea de inglés ni ganas de googlearlo, voy a ayudaros, me siento generoso: “No alimentes al troll”. (p. 22)

(16) Confunden la barra de buscador de google con la barra de escribir en twitter y luego twitteen cosas como “Jovencitas sedientas de...”. (p. 32)

### 4.3. *Pure, Non-Adapted Anglicisms*

First, among the unadapted ‘necessary’ anglicisms, the most salient anglicism in *Si te rindes, pierdes* appears at the very beginning of the narration when the book is defined by what it is not:

(17) Antes de empezar quiero que tengas claro que este libro NO es otro libro de youtubers. Lo voy a repetir para que quede claro. No es otro libro de youtubers. (p. 5)

*Youtuber* is the key term pervading the whole book. In the case of Spanish, the above-mentioned Fundéu foundation has suggested *youtubero*, it had absolutely no success whatsoever in the Spanish peninsula, and very little in Latin America. Similarly, Fundéu’s proposal for the use of italics or quotation marks has also had little success/has not progressed either.

Another “necessary” anglicism defining players in the virtual world is *troll*, an unavoidable occurrence:

(18) Trolls ha habido siempre y, por desgracia, siempre los habrá. Son a la raza humana lo que las cucarachas al mundo animal, podrías tirar diez bombas atómicas una detrás de otra y ellos seguirían existiendo. Las cucarachas, también. (p. 21)

Once the term has been incorporated into Spanish (note that the Fundéu-suggested adaptation, *trol*, has been largely unsuccessful), adapted forms may be created, such as the verb *trollear* or *trolleo* as the activity (note also the group-building references to shared videogames):

(19) Lo estás visualizando, ¿verdad? El reino troll acaba de hacerse muuuuucho más grande. No, un troll no es SOLO lo que tú pensabas. Los trolls son una gran familia. Trollear no es solo hacer el gilipollas en Minecraft o joderle la partida a alguien en el Call of Duty. Eso es de primero de trolleo. (p. 21)

Other cases of group-building non adapted anglicisms are *blog*, *vlog* and *spam* (and several of its derivative forms, also unadapted):

(20) Así cerrarían los ojos y seguirían viendo sus enlaces piojosos a sus blogs de mierda o lo que quiera que anuncien. (p. 78)

(21) La has cagado estrepitosamente. Uno de tus vídeos menos currados, uno de esos vlogs diarios que grabas para rellenar tu canal cuando te falta inspiración, resulta que se ha hecho viral. (p. 151)

(22) En realidad los trolls no existen, no dan la cara y con el tiempo su triste presencia desaparece. SPAM. (p. 150)

(23) El spammer: Creo que no hace falta ni que te lo describa, esta gente llenaría de publicidad la parte de dentro de sus párpados si se pudiera. (p. 78)

Regarding the latter, *spammer*, one of the linguistic features of youtubers (and probably of all Internet users) is their ability to expand its core meaning, whereby *spam* may be extrapolated from ‘undesired, worthless e-mail messages’ to ‘undesirable, worthless persons’:

(24) [L]as peores cosas que te pueden pasar consumiendo contenidos sin criterio alguno es que [...] acabes viendo vídeos de mierda o en su defecto gustándote programas apesados como Sálvame, que básicamente son spam humano. (p. 49)

A similar effect is achieved through the use of *spoiler*, which retains its meaning in English of “undesired mention of an important element of a plot which affects the viewing/reading experience”. Although Fundéu recommends *destripe/destripamiento*, or avoiding the initial consonant cluster by adapting to *espóiler*, the original unadapted form prevails, at times combining with derivatives with augmentative suffixes in Spanish such as *-aco*, in order to express what is known in English as a ‘big, fat spoiler’. Ironically, the *spoiler* does not refer to the plot, but to the reason why a young person who likes Star Wars may be interested at all in watching the film:

(25) Esto es una cita de la peli BLADE RUNNER, UNA PUÑETERA OBRA MAESTRA. Si no la has visto todavía, NO SÉ QUÉ HACES LEYENDO ESTA MIERDA. Tira este libro a la papelera más cercana y corre a buscar esa peli. SPOILERACO: SALE HAN SOLO, DE JOVEN. (p. 43)

Another interesting phenomenon is that of alternation between the anglicism and the native stock. This can be seen, for example, in the occurrence of both the intensifier *fucking* and its Spanish calqued use of *puto* as an adverbial intensifier, coexisting with *fucking*,

which some authors have pointed out as an anglicism (Estrada Arráez, de Benito Moreno 2016)

(26) Tu tía Paquita está creando, tu tía Paquita está siendo fucking creativa en ese momento. Sin gafas de pasta ni materiales ilegales en el bolsillo. (p. 39)

(27) Podrías subir un vídeo en puto negro durante cinco minutos, pitch Black, y le seguiría gustando. (p. 83)

Another example of coexistence is *bloquear* or *bloqueo*, which may appear alongside the anglicism *block*, perceived as more expressive (see example vs. Figure 1):

(28) Me refiero a dar por culo hasta tal punto que el presidente del gobierno te bloquee en twitter. (p. 7)



Figure 3: *Block* alternating with *bloquear*

Sometimes the use of the anglicism clearly responds to a desire for expressivity, as in the case of *pervert*, which is felt to be more descriptive than the already existing in Spanish *pervertido*:

(29) Perverts y pajilleros: Es la evolución del anterior. Llevan al extremo el uso de estas apps hasta tal punto que se transforman en acosadores y te enseñan su miembro a la mínima oportunidad. (p. 31)

## 5. Conclusions

Wismichu chose as the title for his book *Si te rindes, pierdes*, i.e. 'if you surrender, you lose'. The book portrays the Internet world as a difficult world where any prospective youtuber must overcome difficulties and challenges, many of them based on, but also conveyed through, the specific language of YouTube, where English plays a major role in terms of prestige.

As is generally the case with social media in general and YouTube in particular, and as a product closely related to YouTube, *Si te rindes, pierdes* shows a clear conscience of the use of English and the reasons for such use. As discussed above, English is seen as a



sign of belonging, as a shared feature of the language of young people; the distinguishing trait of *Si te rindes pierdes* is that Anglophilia is not only present, but is intentional and explicit. Thus, the references to English are mostly conscious, appealing to 'shared code', but also as a sign of power and expertise. The importance of English leads to metalinguistic reflection, whereby the book is not only evidence of the language of YouTubers, but also a 'how-to' guide on how the world of YouTubers is to be expressed through language.

From our analysis, it appears that the motivations for the described and prescribed use of anglicisms are the usual ones. Firstly, there is group identification and formation: in order to "be a YouTuber" the reader must know and embrace the existing code, either to describe processes or events, English being *the* language of the Internet and at times the only option (as in *spam*), enhance expression (*fucking*, the calque *puto*) or to disparage opponents (*hater*, *troll*). Even false anglicisms, which are technically not English, are evidence of the anglophilia of YouTube users (and of anglophilia in general), since their usage cannot be attributed to English influence but to a desire for 'Englishness' that affects even what is not even English.

## REFERENCES

- Androutsopoulos, Jannis, Jana Tereick (2016), *YouTube: Language and Discourse Practices in Participatory Culture*, in Alexandra Georgakopoulou, Tereza Spilioti (eds.), *The Routledge Handbook of Language and Digital Communication*, Abingdon/New York, Routledge, pp. 354-370.
- Balteiro, Isabel (2011a), *Prescriptivism and Descriptivism in the Treatment of Anglicisms in a Series of Bilingual Spanish-English Dictionaries*, "International Journal of Lexicography", 24 (3), pp. 277-305.
- Balteiro, Isabel (2011b), *A Few Notes on the Vocabulary of Textiles and Fashion*, in Isabel Balteiro (ed.), *New Approaches to English Lexicology and Lexicography*, Newcastle, Cambridge Scholars Press, pp. 65-81.
- Balteiro, Isabel (2014), *The influence of English in Spanish Fashion Terminology: -ing forms*, "ESP Today Journal", 2 (2), pp. 156-173.
- Balteiro, Isabel (2018), *Oh wait: English pragmatic markers in Spanish football chatspeak*, "Journal of Pragmatics", 133, pp. 122-133.
- Balteiro, Isabel, Miguel Á. Campos (2012), *False Anglicisms in the Language of Spanish Fashion and Beauty*, "Iberica", 24, pp. 233-260.
- Bucholtz, Mary and Kira Hall (2005), *Identity and interaction: a sociocultural linguistic approach*, "Discourse Studies", 7 (4-5), pp. 585-614.
- Cairncross, Frances (2001), *The death of distance 2.0: How the communications revolution will change our lives*, London, TEXERE Publishing Limited.
- Campos, Miguel Á. (2015), *All is not English that Glitters: False Anglicisms in the Spanish Language of Sports*, "Atlantis", 37 (2), pp. 155-174.
- Campos-Pardillos, Miguel Ángel, Isabel Balteiro (2020), *Power and Norm-Setting in LSP: Anglicisms in the Language of Fashion Influencers*, "ILCEA" [online], 40.
- Crespo-Fernández, Eliecer and Carmen Luján-García (2013), *Anglicismo y tabú: valores axiológicos del anglicismo*, "Estudios Filológicos", 52, pp. 53-74.
- Crystal, David (2001), *Language and the Internet*, Cambridge, Cambridge University Press.

- Cha, Meeyoung, Haewook Kwak, Pablo Rodriguez, Yong-Yeol Ahn, Sue Moon (2007, October), *I tube, you tube, everybody tubes: analyzing the world's largest user generated content video system*, in *Proceedings of the 7th ACM SIGCOMM conference on Internet measurement*, New York, Association for Computing Machinery, pp. 1-14.
- De la Cruz, Isabel and Cristina Tejedor Martínez (2012), *Email or correo electrónico? Anglicisms in Spanish*, "Revista Española de Lingüística Aplicada", extra 1, pp. 95-118.
- De la Cruz, Isabel et al. (2007), *English Loanwords in Spanish Computer Language*, "English for Specific Purposes", 26 (1), pp. 52-78.
- De la Cruz, Isabel, Guzmán Mancho Barés, Cristina Tejedor Martínez (2008), *Los anglicismos en el turismo: Procedimientos de formación de palabras*, in Purificación Sánchez et al. (eds.), *Researching and Teaching Specialized Languages: New Contexts, New Challenges*, Murcia, Universidad de Murcia, pp. 238-248.
- De la Cruz Cabanillas, Isabel, Tejedor Martínez, Cristina (2019), *Sports and adventure tourism Anglicisms in Spanish: esferatón or zorbing*, in "Revista Alicantina de Estudios Ingleses", 32, pp. 67-88.
- Duncum, Paul A. (2011), *Youth on YouTube: Prosumers in a peer-to-peer participatory culture*, "The International Journal of Art Education", 9 (2), pp. 24-39.
- Estrada Arráez, Ana, Carlota De Benito Moreno (2016), *Variación en las redes sociales: datos twilectales*, "Revista Internacional de Lingüística Iberoamericana", 28, pp. 77-111.
- Furiassi, Cristiano (2010), *False anglicisms in Italian*, Monza, Polimetrica.
- Geisler, Gary, Samuel A. Burns (2007), *Tagging Video: Conventions and Strategies of the YouTube Community*, in *Proceedings of the 7th ACM/IEEE-CS Joint Conference on Digital Libraries, JCDL 2007*, Vancouver, BC, Canada.
- Gumperz, John (1968), *The speech community*, in David L. Sills (ed), *International encyclopedia of the social sciences*, Vol. 9 (3), New York, Macmillan Free Press, pp. 381-386.
- Halvey, Martin J., Mark T. Keane (2007), *Analysis of online video search and sharing*, in *Proceedings of the Eighteenth Conference on Hypertext and Hypermedia*, Manchester, ACM, pp. 271-226.
- Herring, Susan C. (2004), *Computer-mediated discourse analysis: An approach to researching online communities*, in Sasha A. Barab, Rob Kling, James H. Gray, (eds.), *Designing for Virtual Communities in the Service of Learning*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 338-376.
- Jennings, Rebeca (2021), *How should an influencer sound? YouTube voice is coming for us all*, <https://www.vox.com/the-goods/2021/7/13/22570476/youtube-voice-tiktok-influencer-sound> (last accessed 28/09/2024)
- Kress, Gunther (2010), *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*, New York, Routledge.
- Lange, Patricia (2007a), *Commenting on comments: investigating responses to antagonism on YouTube*, Tampa, Florida, Society for Applied Anthropology.
- Lange, Patricia (2007b), *Publicly private and privately public: social networking on YouTube*, "Journal of Computer-Mediated Communication", vol. 13, article 18.
- Lee, Carmen (2014), *Language choice and self-presentation in social media: the case of university students in Hong Kong*, in Philip Seargeant and Caroline Tagg, (eds), *The Language of Social Media*, New York, Palgrave Macmillan, pp. 91-111.
- Locher, Miriam A. (2010), *Introduction: Politeness and impoliteness in computer-mediated communication*, "Journal of Politeness Research", 6 (1), pp. 1-5.
- López-Morales, Héctor (2003), *Anglicisms in Spanish: A Contrastive Study*, Frankfurt am Main, Peter Lang.

- Lorenzo, Emilio (1995), *Anglicismos*, in Manuel Seco, Gregorio Salvador (eds), *La lengua española, hoy*, Madrid, Fundación Juan March, pp. 165-174.
- Lorenzo, Emilio (1996), *Anglicismos hispánicos*, Madrid, Gredos.
- Luján-García, Carmen (2017), *Analysis of the Presence of Anglicisms in a Spanish Internet Forum: Some Terms from the Fields of Fashion, Beauty and Leisure*, “Revista Alicantina de Estudios Ingleses”, 30 (7), pp. 277-300.
- Luján-García, Carmen (2021), *Anglicismos en los nuevos medios de comunicación. Tendencias actuales*, Granada, Comares.
- Lutton, Alison (2019), *YouTubers-turned-authors and the problematic practice of authenticity*, “Celebrity Studies”, 10 (3), pp. 380-395.
- Marcus, Aaron, Angel Perez (2007), *m-YouTube mobile UI: video selection based on social influence*, in Julie A. Jacko (ed.), *Human-Computer Interaction. HCI Intelligent Multimodal Interaction Environments*, Berlin, Germany Springer-Verlag, pp. 926-932.
- Medina López, Javier (2004), *El anglicismo en el español actual* (2nd ed.), Madrid, Arco Libros.
- Paolillo, John C. (2008), *Structure and Network in the YouTube Core*, in *Proceedings of the 41st Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS 2008)*, Waikoloa, IEEE, 156-156.
- Pratt, Chris (1997), *Anglicisms in the Academy Dictionary: No pasarán*, in “Estudios Ingleses de la Universidad Complutense”, 5, pp. 279-297.
- Rodríguez Arrizabalaga, Beatriz (2017), *Present-day Spanish fashion lexicon dresses up in English*, in “Revista Alicantina de Estudios Ingleses”, 30, pp. 242-280.
- Rodríguez González, Félix (1999), *Anglicisms in contemporary Spanish. An Overview*, in “Atlantis”, 21, pp. 103-139.
- Rodríguez González, Félix, Antonio Lillo Buades (1997), *Nuevo diccionario de Anglicismos*, Madrid, Gredos.
- Rodríguez Medina, María Jesús (2016), *An approach to the study of the use of English in the activities of Spanish gyms*, “Spanish in Context”, 13 (1), pp. 128-148.
- Rodríguez Medina, María Jesús (2021), *Este jugador está en el top ten de los cracks: anglicismos en la prensa deportiva en las redes*, in Carmen Luján-García (ed.), *Anglicismos en los nuevos medios de comunicación*, Granada, Comares, pp. 121-139.
- Rotman, Dana, Jennifer Preece (2010), *The ‘WeTube’ in YouTube – creating an online community through video sharing*, “International Journal Web Based Communities”, 6 (3), pp. 317-333.
- Seargeant, Philip, Caroline Tagg (2014), *Introduction: The language of social media*, in *The language of Social Media*. Palgrave Macmillan, pp. 1-20.
- Tomasena, José M. (2019), *Negotiating Collaborations: BookTubers, The Publishing Industry, and YouTube’s Ecosystem*, “Social Media + Society”, 5 (4).
- Urresti, Marcelo (2008), *Ciberculturas juveniles. Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet*, “Revista Argentina de Sociología”, 6 (11), p. 297-304.
- Vanderdorpe, Christian (2011), *Some considerations about the future of Reading*, “Digital Studies/le Champ Numerique”, 2 (2).
- Wismichu (Ismael Prego) (2016), *Si te rindes, pierdes*, Madrid, Random House.
- Yus, Francisco (2011), *Cyberpragmatics: Internet-mediated communication in context*, Amsterdam, John Benjamins Publishing Company.
- Yus, Francisco (2017), *Los efectos de Internet y las redes sociales en el español*, “Boletín de la Academia Puertorriqueña de la Lengua Española”, pp. 55-76.

**ISABEL BALTEIRO** • Full Professor in English Linguistics at the University of Alicante (Spain). Her main research areas are Lexicology, languages in contact, and the lexis of ESP. Balteiro has extensively published in prestigious volumes and journals on the Anglicization of Spanish lexis. Among her most recent publications are “From Kisstory to Megxile: Tabloids as lexical trendsetters”, *English Today* 39.1 (2023), and “‘I have ants in my pants’: Metaphorical Framing in Female’s Conversational Narratives of Osteoporosis”, *Cultura, Lenguaje y Representación* 34 (2024).

**E-MAIL** • balteiro@ua.es

**MIGUEL ÁNGEL CAMPOS PARDILLOS** • Lecturer in Legal English and Translation at the University of Alicante (Spain), and is the author of various contributions on English-Spanish contrastive specialized lexicology. His recent publications include “Power and Norm-Setting in LSP: Anglicisms in the Language of Fashion Influencers” (in *ILCEA* 40, 2020, together with Dr. Balteiro) and “All is not English that Glitters: False Anglicisms in the Spanish Language of Sports” (in *Atlantis* 37.2, 2015)

**E-MAIL** • ma.campos@ua.es

# ANGLICISMOS EN EL LENGUAJE JUVENIL DEL ESPAÑOL EUROPEO

Análisis de las series televisivas *Los rompecorazones* (*Heartbreak High*) y *¡Qué susto, tía!* (*Boo, Bitch*)

---

Felisa BERMEJO CALLEJA

**ABSTRACT • Anglicisms in the youth language of European Spanish.** By relating Anglicisms to youth language, the aim is to highlight the capacity for lexical and expressive innovation that specifically characterizes this sociolinguistic variety, which in this study is specified to be the European diatopic variety, since the European Spanish version of the dubbing and subtitles of two Netflix television series is analyzed: *Los rompecorazones* and *¡Qué susto, tía!*, whose original titles are, respectively, *Heartbreak High* and *Boo, Bitch*, both made and broadcast in 2022. The ultimate objective of this study is to determine whether the Anglicisms used in the dubbing and subtitles of the series analyzed contribute to the characterization of the youth language used in them. The analysis to be carried out on the anglicisms in the corpus will be quantitative and qualitative. In order to do so, we will specify whether they are anglicized or not: (i) it will be specified whether they are adapted or raw anglicisms, (ii) check whether they are registered in two dictionaries: the *Diccionario de la lengua española* (DLE) of the RAE/ASALE and the *Diccionario del español actual* (DEA) of Seco/Andrés/Ramos, (iii) will be related to the linguistic area of specialization, and it will also be verified and (iv) we will also verify whether the anglicisms of the corpus are catalogued in the *Diccionario del léxico juvenil en España* (DLJE) by Regueiro Rodríguez published in 2023, which will constitute an argument for or against the contribution of anglicisms in the characterization of the youth language of European Spanish.

**KEYWORDS •** Anglicisms; Youth language; European Spanish; Television series; Spanish dictionaries.

## 1. Introducción

Al relacionar los anglicismos con el lenguaje juvenil se quiere poner de relieve la capacidad de innovación léxica y expresiva que caracteriza específicamente a esta variedad sociolingüística, que en este estudio se concreta en la variedad diatópica europea, puesto que se analiza la versión en español europeo del doblaje y de los subtítulos de dos series televisivas de Netflix: *Los rompecorazones* y *¡Qué susto, tía!*, cuyos títulos originales son, respectivamente, *Heartbreak High* y *Boo, Bitch*, ambas realizadas y emitidas en 2022.

La constante penetración de anglicismos no es un fenómeno que afecte exclusivamente al español, sino también a las distintas lenguas en el ámbito europeo al que se hace referencia aquí. En este sentido cabe recordar que además dicha influencia se retrotrae en el tiempo.

Most historical accounts of the influence of English, especially in western Europe (...), see the 18th century industrial revolution as the starting point for a continuous inflow of English terms in European languages, not only in the fields of trade, shipping, modern industry and means of transport, but also in fashion, games and sports, and social life. The lexical influence of English enormously increased after the Second World War, affecting technical fields (business and economics, motor and aviation industry, information technology) as well as cultural ones (music, entertainment and sports). (Furiassi, Pulcini, Rodríguez 2012: 15)

En relación al lenguaje juvenil, el inglés, además de ser vehículo expresivo internacional, es percibido por los hablantes nativos de otras lenguas como moderno, dinámico e innovador, hasta llegar a crear barreras generacionales.

### **1.1. Objetivos**

El objetivo último del presente estudio es determinar si los anglicismos utilizados en el doblaje y en los subtítulos de las series analizadas contribuyen en la caracterización del lenguaje juvenil empleado en las mismas.

El análisis que se llevará a cabo sobre los anglicismos del corpus será cuantitativo y cualitativo. Para ello:

- se especificará si son anglicismos adaptados o crudos;
- se comprobará si están registrados en dos diccionarios: el *Diccionario de la lengua española* (en adelante DLE) de las RAE/ASALE y el *Diccionario del español actual* (en adelante DEA) de Seco, Andrés, Ramos;
- se pondrán en relación con el sector lingüístico de especialidad;
- se verificará también si los anglicismos del corpus están catalogados en el *Diccionario del léxico juvenil en España* (en adelante DLJE) de Regueiro Rodríguez publicado en 2023, lo cual constituirá un argumento a favor o en contra de la aportación de los anglicismos en la caracterización de lenguaje juvenil del español europeo.

El hecho de que se trate de anglicismos adaptados o crudos junto a la constatación de su presencia o ausencia en los diccionarios son datos estrechamente relacionados con la neología (Alvar Ezquerro 2007; Casado Velarde 2015; Clavería 2016, 2023) que, para el presente estudio, debe referirse cronológicamente a la actualidad (Rodríguez González 2022). Es notorio que el lenguaje juvenil está caracterizado por el uso de neologismos, fruto de la creatividad léxica de los jóvenes, que, junto a la recreación léxica a partir de material patrimonial, se activa o actúa también mediante la re-utilización de anglicismos o de híbridos. Como afirma Ríos González (2017: 365), “el lenguaje de los jóvenes se ha considerado de poco valor, porque se cree pasajero, marginal y decadente. Sin embargo, este lenguaje ha demostrado gran creatividad y una amplia producción de neologismos”.

Creatividad que se basa también en uno de los cuatro mecanismos lingüísticos de los recursos expresivos que conforman el lenguaje juvenil en la creación léxica: el cambio de código, es decir, “el exotismo como mecanismo de expresividad puede llegarle al argot desde fuera de su comunidad idiomática por vía de los extranjerismos” (Rodríguez González 2006: 24). Por su parte, Arroyo (2021: 69-70) hace hincapié en el hecho de que el lenguaje juvenil se distingue por dos características principales: ser coloquial y utilizarse entre pares; es decir, entre jóvenes en una situación informal. Desde el punto de vista socio-económico y frente a otros condicionamientos, el factor que llega a dominar es la pertenencia a un mismo grupo: el de los jóvenes. En las series que se han analizado en el presente estudio, se reproducen este tipo de situaciones comunicativas entre jóvenes, o sea, entre pares, en la mayoría de las escenas. Y si bien se trata, al ser una obra de ficción, de una recreación de situaciones reales, es indudable que han sido reproducidas con gran verosimilitud; es más, por otra parte, se sabe que las series televisivas son a su vez un foco de difusión de ciertas expresiones juveniles en otras franjas de edad, hecho que demuestra, por un lado, la influencia que la ficción ejerce en la sociedad y, por otro lado, el prestigio del que goza “lo joven” y, por tanto, la variedad lingüística juvenil. En este sentido, tiene un gran interés el panorama histórico de las manifestaciones del lenguaje juvenil a partir de la mitad del siglo XX, que ofrecen Rodríguez González (2002) y Capanaga/San Vicente (2005).

Respecto al DLE, diversos autores han demostrado bien desde una perspectiva diacrónica, analizando los diccionarios académicos (Clavería 2016; Muñoz Basols 2023) o los discursos de ingreso a la academia (Tejada Caller 2023), bien con datos plenamente de actualidad, a través del análisis de los comentarios de la RAE en las redes sociales (Twitter e Instragram) (Gozzi 2023), que las academias mantienen una actitud neutra<sup>1</sup> ante la penetración de los extranjerismos; ahora bien, neutra no significa que su actitud sea indiferente, sino consciente de los mecanismos sociolingüísticos de los cambios, por lo que, sin oponerse a la penetración del anglicismo, contribuyen a ampliar las perspectivas de las posibilidades léxicas del español proponiendo alternativas patrimoniales o calcos, y dejando, en última instancia, que el uso acabe por determinar si el anglicismo en cuestión se incorpora o desaparece.

---

<sup>1</sup> No siempre la RAE ha mantenido esta actitud. En el siglo XX hubo épocas en las que demostró su rechazo hacia los extranjerismos. En este sentido, merece la pena apoyarse en el testimonio de un ilustre y respetado intelectual español como Miguel de Unamuno, quien criticó abiertamente a la RAE por su proteccionismo. De hecho, como señala de la Fuente (2024: 283), Unamuno “rechaza el término ‘barbarismo’ y, por tanto, la definición que ofrece en ese momento el Diccionario de la Real Academia Española: ‘vicio del lenguaje que consiste en pronunciar o escribir mal las palabras, o emplear vocablos impropios’ (OC VI 1958 [1935], 686). Él considera el ‘vicio’ como algo positivo, como el abono que permite evolucionar a las lenguas, y rechaza las connotaciones negativas que implica la palabra ‘barbarismo’”.

Por último y dado que la literatura científica sobre el anglicismo se ha desarrollado de forma mayoritaria a través de estudios de lenguajes de especialidad, será interesante observar a qué ámbito pertenecen los anglicismos utilizados en las series analizadas y en qué medida están relacionados específicamente con la variedad juvenil.

### 1.2. Preguntas

Antes de acometer el análisis de estas series, es necesario plantearse algunas preguntas. Previamente, sin embargo, conviene puntualizar que, para dicho análisis, se ha seleccionado la versión en “español europeo”, utilizando la denominación propuesta por la *Nueva gramática de la lengua española* (en adelante NGLE), sin olvidar que, en cambio, Netflix lo identifica como “español de España”, para diferenciarlo del “español latinoamericano”, que, por su parte, la NGLE denomina “español americano”.

Concretamente las preguntas son:

- En la variedad del «español europeo» (NGLE 2009), ¿cuántos y cuáles son los anglicismos que usan los jóvenes cuando hablan entre ellos?
- Además de usar los anglicismos que forman parte de la lengua estándar o catalogados en el DLE,<sup>2</sup> ¿introducen nuevos anglicismos no aceptados (aún) por la norma general?
- ¿Se confirma que el uso de anglicismos es uno de los rasgos que caracteriza el léxico del lenguaje juvenil?

### 1.3. Corpus

El corpus, como indica el título, está formado por dos series televisivas de la plataforma Netflix tituladas en español *Los rompecorazones* y *¡Qué susto, tía!*

*Los rompecorazones* (2022) es una serie original en lengua inglesa titulada *Heartbreak High*, ambientada, producida y realizada en Australia. Del doblaje se ha encargado una empresa ubicada en Barcelona denominada Iyuno, SDI Group, cuya responsable de traducción es Rosa Pérez. Respecto a los subtítulos, dado que no figura ninguna otra empresa ni nominativo, se da por hecho que ha sido la misma Iyuno, SDI Group la que los ha realizado.

*¡Qué susto, tía!* (2022) es una serie original en lengua inglesa titulada *Boo, Bitch*, ambientada, producida y realizada en Estados Unidos. El doblaje ha corrido a cargo de una empresa de Madrid, la Best Digital, cuyo responsable de traducción es Mario Rodríguez (<https://www.eldoblaje.com/estudios/bestdigital.asp>). A diferencia de la anterior, en esta serie los subtítulos no los ha realizado la misma empresa del doblaje, sino Alba Vidal (León), tal y como se lee en los créditos del final de cada capítulo, como por ejemplo en el minuto 25 del primer episodio.

---

<sup>2</sup> Conviene recordar aquí que el DLE empezó diferenciar los anglicismos crudos de los adaptados mediante recursos tipográficos, concretamente utilizando la cursiva para los primeros a partir de su vigésima segunda edición (Domínguez Mejías 2002).



Las series presentan varias semejanzas, entre las que cabe destacar que ambas se ambientan en un instituto de enseñanza media junto al hecho de que los protagonistas, a la vez que la mayoría de los personajes, son adolescentes. Hay también, aunque en menor medida, personajes adultos que representan el papel de profesores y de padres. Por otro lado, hay que señalar que, en ambas, es muy abundante la presencia de las redes sociales.

Cabe destacar también que ambas series constituyen de algún modo un ejemplo de superación. Por una parte, la serie *Los rompecorazonos* representa el intento de superación de los estereotipos negativos sobre el binarismo y de los prejuicios respecto a identidades no binarias y LGTBI. Por otra parte, es asimismo un ejemplo de superación de los prejuicios raciales respecto a los nativos de Australia representados estos últimos en varios personajes, pero sobre todo en el de Malakian. Por otra parte, respecto a *¡Qué susto, tía!*, el intento de superación de los prejuicios raciales se realiza indirectamente, mediante la convivencia en el mismo instituto de personajes de distintas razas que se desenvuelven en un ambiente en el que la relación entre los personajes se presenta igualitaria y normalizada. Es significativo, en este sentido, que la protagonista posea rasgos somáticos orientales.

No obstante, también se observan algunas diferencias entre las dos series, como el hecho de que los episodios de *Los rompecorazonos* duren casi una hora, mientras que en *¡Qué susto, tía!*, la duración es de media hora, es decir, de la mitad. Otra diferencia relevante es el lugar de producción y realización, ya que la primera es australiana, mientras que la segunda es estadounidense, lo cual se refleja claramente en el argumento de la obra, así como en los tipos de personajes y sobre todo en el tono y en la finalidad de la misma. Por ejemplo, *Los Rompecorazonos* es una serie ‘educativa’, o sea, pretende ser funcional respecto a la educación sexual de los jóvenes y a su comportamiento frente a la salud, así como respecto la toma de conciencia de los derechos o de los límites en las relaciones de tipo erótico-sexual. Hay que destacar también de esta serie el protagonismo absoluto de la música.

Entre las diferencias, cabe señalar también las de tipo lingüístico que afecta a los subtítulos, como en el caso de *Los rompecorazonos*, ya que no se subtitulan los carteles o textos escritos que aparecen en las escenas, a diferencia de en *¡Qué susto, tía!*, donde, en cambio, sí se traducen por escrito en los subtítulos.

Por otro lado, mientras que en *Los rompecorazonos* la versión oral, es decir, el doblaje propiamente dicho, y la versión escrita coinciden fundamentalmente, en cambio, en *¡Qué susto, tía!* hay discrepancias constantes y muy relevantes. Y ello se debe a que, en esta última, los subtítulos los ha realizado una traductora que trabaja por libre, Alba Vidal, y que no forma parte del Estudio madrileño de doblaje. De hecho, en los créditos aparece, como ya se ha apuntado anteriormente, la indicación expresa de la autora de los subtítulos.

#### **1.4. Criterios caracterizadores del lenguaje juvenil**

Si el estudio de los anglicismos se lleva a cabo en textos que reflejan la variedad juvenil del español, es de rigor que las características del corpus respondan a los criterios básicos que definen y caracterizan el lenguaje juvenil. Dichas características se basan, por un lado, en la edad de los hablantes y de los destinatarios de las obras, es decir, unos y

otros deben tener menos de 25 años, según establece la ONU<sup>3</sup> para definir y delimitar “la juventud”; por otro lado, el año de publicación de la obra o, mejor en este caso, de emisión no debe ser anterior a cinco años del actual. Pues bien, se puede afirmar que las series analizadas cumplen con dichos requisitos, ya que los personajes son jóvenes estudiantes de instituto y los destinatarios son adolescentes, tal y como indica expresamente la propia plataforma Netflix. Por último, ambas series fueron emitidas en 2022, por tanto, con posterioridad a 2019, fecha límite respecto al corriente año.

Según Rodríguez González (2006: 5, 17-18), los mecanismos lingüísticos de la variedad juvenil son: cambio de significante (por truncamiento, sufijación parasítica, deformación y sustitución, ortografía hipercharacterizada), cambio de significado (por metonimia, metáfora y antífrasis), cambio de código (por préstamo de términos procedentes de sociolectos marginales, y de lenguas de prestigio como el inglés) y cambio de registro (por cambio del eufemismo al disfemismo).” Y, como ya se ha indicado, el objeto de estudio del presente trabajo es precisamente el cambio de código, en concreto, los préstamos del inglés.

## 2. Análisis de *Los rompecorazones* (2022): anglicismos

En la Tabla 1, concretamente en la columna 3 están recogidos los lemas de los anglicismos, adaptados y crudos, que son en total 36, de los que 22 son adaptados y 14 son crudos (col. 5). Ahora bien, hay que tener en cuenta que el número total de ocurrencias asciende a 61 (Tabla 1, col. 4), 38 de ellas de anglicismos adaptados (escritos en redonda) y 22 crudos (en cursiva), tal y como se aprecia en la columna 3.

En la 2ª columna, se han registrado las formas en plural que realmente aparecen en los subtítulos, dado que el léxico flexivo en plural de los anglicismos presenta aspectos problemáticos respecto a la norma y respecto a las indicaciones de la academia. Rodríguez González (2017: 300) señaló las distintas posibilidades de la formación del plural en determinados anglicismos generando, por tanto, variaciones en su uso.

La mayoría de los anglicismos referidos a nombres terminan en consonante (*club*, *pin*, *scanner* o *escáner*, *slogan* o *eslogan*) y al pluralizarse se enfrentan ante la disyuntiva de adoptar la forma inglesa, por simple adición de -s (e.g. *clubs*, *pins*, *escáners*, *slogans*), o la más española -es (*clubes*, *escáneres*, *eslógenes*), que, en principio, se convierte así en un signo de aclimatación o integración gramatical. Con frecuencia también, y en la medida en que su morfología se presenta como exótica ante el hablante, como un signo de extranjería, el anglicismo permanece invariable en plural, esto es, con morfema Ø (*los pin*, *los fax*, *los telefax*), patrón que a menudo alterna con -es (*faxes*, *telefaxes*, *pines*).

<sup>3</sup> “La Secretaría de las Naciones Unidas define como ‘jóvenes’ a las personas de entre 15 y 24 años de edad”, en *Juventud 2030. Trabajando con y para los jóvenes. Estrategia de las Naciones Unidas para la juventud*, p. 4.

En este sentido son representativos algunos monosílabos, como *fan* o *vip*, que aparecen en el corpus analizado, ya que, como indica Rodríguez González (2017: 301) “cuando terminan en una consonante inusual en español, que no es *n* o *s*, la forma general es *-s*, siguiendo el modelo inglés”, su plural, en la versión escrita, es *fanés* (C6-25’00”; 33’43”) y *vips* (C1-36’19”), respectivamente. No obstante, en el caso de *fan* no se oye la vocal *-e-* en la versión oral, dando lugar a una variación diamésica. Este mismo fenómeno se produce también en el caso del bisílabo: *pósteres* (C7-16’56”). En cambio, en el caso de *sándwiches* (C1-28’11”), Darren lo pronuncia tal y como está escrito.

La columna 5 se ha reservado exclusivamente para los anglicismos crudos, con un total de 14 lemas, lo cual representa más de un tercio del total de anglicismos (lemas).

Tratándose de anglicismos crudos, como ya se ha anunciado, al comprobar si están o no registrados en el DLE y en el DEA, los resultados relevados (col. 6 y 7) ponen en evidencia que solamente 5 del total de 14 están registrados en el DLE (*hobby*, *house*, *look*, *rugby*, *sheriff*), mientras que en el DEA ascienden a 8 (*fracking*, *hobby*, *house*, *look*, *nugget*, *queer*, *rugby*, *sheriff*).

Los no registrados ni en DLE ni en DEA son *bubble tea*, *crop top*, *crush*, *mullet*, *pinkwashing* y *yeah*. El DLE, además, tampoco registra ni *fracking* ni *queer*. Son anglicismos considerados por la academia de uso no consolidado<sup>4</sup> y, por tanto, no pertenecientes (aún) a la norma.

1	2	3	4	5	6	7
Cap.- min. seg.	formas	lemas	ocurrencias	lemas crudos	DLE	DEA
C2-29’12”		beicon	1			
C7-12’18”		bol	1			
C7-20’45”		<i>bubble tea</i>	1	<i>bubble tea</i>		
C4-2’17”		chat	1			
C5-16’59”	cheques	cheque	1			
C3-11’39” C6-30’50”		club	2			
C2-10’01”		críquet	1			
C6-7’51”	<i>crop tops</i>	<i>crop top</i>	1	<i>crop top</i>	-	-
C3-14’42”		<i>crush</i>	1	<i>crush</i>	-	-
C6-25’00” C6-33’43”	fanés fanés	fan	2			
C3-38’07”		festival	1			
C3-30” C5-20’12”	flipes - flipas	flipar	2			

<sup>4</sup> El “uso no consolidado” es el criterio que la RAE mantiene desde hace tiempo y que justifica y explica su parsimonia a la hora de incorporar neologismos, sean estos extranjerismos o creaciones propias. De hecho el DLE carece, salvo residuos esporádicos, de la marca diacrónica “neologismo”. Recordemos que históricamente la política de la RAE para la edición usual ha sido la de introducir neologismos, sean estos extranjerismos o no, solo cuando se considera que su uso está difundido y consolidado.

C7-15'50"; 16'04"		<i>fracking</i>	2	<i>fracking</i>	-	√
C4-2'34"; 24'12" C5-8'03"; 37'05"		gay	4			
C3-42'42"		gore	1			
C3-8'08; 8'09"; 8'10"		<i>hobby</i>	3	<i>hobby</i>	√	√
C5-27'13"		<i>house</i>	1	<i>house</i>	√	√
C7-39'14"		líder	1			
C4-32'09"; 33'03"		<i>look</i>	2	<i>look</i>	√	√
C5-2'56"		<i>mullet</i>	1	<i>mullet</i>	-	-
C3-34'39"		<i>nugget</i>	1	<i>nugget</i>	-	√
C4-1'48"		<i>pinkwashing</i>	1	<i>pinkwashing</i>	-	-
C5-16'59"; 23'06"		póquer	2			
C7-16'56"	pósteres	póster	1			
C7-24'23"		pub	1			
C1- 36'48" C3- 11'42" C4-1'50" C8-24'44"		<i>queer</i>	4	<i>queer</i>	-	√
C2-27'35" C7-6'; 6'35"		<i>rugby</i>	3	<i>rugby</i>	√	√
C1-28'11" C2-33'23"	sándwiches sándwich	sándwich	2			
C4-25'26"		selfi	1			
C2; 12'13" C3-5'42"; 8'02"; 8'14"; C4-13'50" C5-10'03" C6-7'06"		sexi	7			
C7-12'12"		<i>sheriff</i>	1	<i>sheriff</i>	√	√
C5-18'02"		vídeo	3			
C1-36'19"	vips	vip	1(3) <sup>5</sup>			
C2-9'49"		<i>yeah</i>	1	<i>yeah</i>	-	-
C4-18'58"		yonqui	1			
C3-16'04"		zum	1			
		36	61	14		

Tabla 1: Anglicismos en la serie *Los Rompecorazones*.

Los anglicismos crudos no registrados en el DLE en *Los rompecorazones* los podemos dividir en dos grandes grupos ateniéndonos a su categoría. Por un lado, la interjección ¡yeah! que, en efecto, es frecuente especialmente entre los jóvenes. Por otro, los sustantivos (cinco en total) se pueden subdividir, a su vez, por ámbitos semánticos o por sectores:

- 1) Relacionado con la moda y la imagen: *crop top* y *mullet*.
- 2) Relacionado con la alimentación: *bubble tea* y *nugget*.
- 3) Relacionado con la preocupación por la ecología y el futuro del planeta: *fracking*.
- 4) Relacionado con el género y la identidad sexual: *queer* y *pinkwashing*.

#### *Moda e imagen*

El *mullet* es un estilo de peinado que existe desde hace varias décadas y que se puso de moda especialmente en la década de los ochenta. En la siguiente década desapareció, pero volvió a verse en algunos artistas en el nuevo siglo, y en los últimos años, sobre todo tras el periodo de la pandemia, se ha vuelto a poner de moda entre los jóvenes. Este corte de pelo se caracteriza por ser corto en la frente, en la parte superior y, sobre todo, en ambos lados de la cabeza, mientras que se mantiene largo especialmente detrás. En la serie, es Ca\$h quien luce este corte de pelo y, dado el interés que muestra Darren por él, es objeto de un comentario humorístico por parte de su amiga al preguntarle si él también tiene intención de cortarse el pelo con ese estilo.

#### *Alimentación*

Llama la atención que se hayan utilizado dos anglicismos crudos, especialmente el de *bubble tea*, puesto que se habría podido traducir fácilmente por *té de/con burbujas*. En el caso de *nugget*, catalogado por el DEA, puede justificarse su presencia por el hecho de que está muy difundido y, al fin y al cabo, hace referencia a un alimento cocinado y presentado de una manera determinada, por lo que, si hubiera que traducirlo, habría que emplear una descripción más o menos amplia, como, por ejemplo, la que realiza el DEA: “trocito de carne de pollo o pescado rebozado y frito”. En conclusión, *nugget* puede ser considerado un *realia* y, por tanto, su uso quedaría perfectamente justificado.

#### *Ecología y sostenibilidad*

Este es un tema que parece preocupar mucho más a los jóvenes que a los adultos (desgraciadamente). No cabe duda de que los jóvenes están más sensibilizados que los adultos en este aspecto que tanto afecta a la humanidad y a su futuro.

#### *Género e identidad*

La identidad de género es uno de los temas fundamentales de la serie. Hay, de hecho, varios personajes homosexuales y de identidad no binaria que tienen un gran protagonismo y que son presentados de forma positiva, sin por ello esconder las dificultades que deben superar en la sociedad en la que viven. Uno de los personajes principales es precisamente Darren, del que se ofrece una visión muy positiva; es *elle*<sup>6</sup> quien pronuncia la palabra

<sup>5</sup> Se ha computado solo una ocurrencia, porque se trata de la misma escena que reaparece otras dos veces en el recuerdo de la protagonista (capítulos 6 y 8) mediante el uso de *flashback*.

<sup>6</sup> Este pronombre no forma parte por ahora del sistema pronominal del español, pero se le puede

*queer* cuatro veces. La elección del anglicismo frente a términos patrimoniales invita a pensar que se trata de nombrar una nueva realidad con un nuevo término no marcado diaevaluativamente, es decir, sin ser despectivo o irónico o humorístico. El personaje de Darren reivindica el uso del pronombre *elle*, utilizado tanto en el doblaje como en los subtítulos, para representar a las personas no binarias. Desde el punto de vista lingüístico, se trata de un neologismo: “la RAE incluyó el pronombre *elle* en el Observatorio de palabras, una plataforma en la que se recogen nuevos términos y expresiones usados por los hablantes pero que todavía no aparecen en el diccionario. Según lo define la RAE, *elle* es un “pronombre de uso no generalizado creado para aludir a quienes puedan no sentirse identificados con ninguno los dos géneros tradicionalmente existentes”.<sup>7</sup> Lo curioso es que la RAE lo eliminó más tarde del Observatorio y, por consiguiente, *elle* ya no figura en el mismo (Esposito-Ansaldo 2024). Naturalmente, como pronombre no aparece en ninguno de los dos diccionarios consultados.

### 3. Análisis de *¡Qué susto, tía!* (2022): anglicismos

En esta serie hay un número superior de anglicismos respecto a la anterior en términos absolutos y que se elevan al doble en términos relativos, ya que los capítulos de esta serie duran la mitad de tiempo respecto a la anterior. Debido, por tanto, al elevado número de anglicismos, es oportuno presentarlos separadamente en dos tablas: los adaptados (tabla 2) y los crudos (tabla 3).

Además, a diferencia de la serie anterior en la que la versión del doblaje y de los subtítulos era fundamentalmente igual, en esta se observa un buen número de diferencias en las soluciones de traducción, debido, como ya se ha indicado, al hecho de que las dos versiones han sido realizadas por personas distintas pertenecientes a empresas diferentes que, además, no han mantenido entre ellas ningún tipo de comunicación ni de intercambio.

En total, hay 23 lemas de anglicismos adaptados en los subtítulos (E: versión escrita), correspondientes a 44 ocurrencias, mientras que en el doblaje (O: versión oral) se cuentan 20 lemas que representan 42 ocurrencias.

Como se observa en la tabla 2, no aparecen en la versión escrita ni *chat*, ya que se utiliza *mandar al grupo*, ni *friki*, para lo que se lee *rarito*, que, sin embargo, abarca un sentido mucho más amplio y variado. No aparecen en la versión oral ni *béisbol*, ya que se oye la expresión genérica de *llevar a entrenar*, ni *flipar*: en lugar de *Lo flipo* se dice *¡qué fuerte!*, ni *minibar*, dado que se utiliza *armario de bebidas*, ni *selfi*, ya que se usa simple-

---

asignar una función referencial útil y necesaria. Sin duda, hay hablantes sensibilizados que habían enviado sus preguntas a la RAE; esta, con fecha 15-6-2021, respondió de la siguiente manera: “@RAEinforma #RAEconsultas El pronombre *elle* es un recurso creado y promovido en determinados ámbitos para aludir a quienes no se sienten identificados con ninguno los dos géneros tradicionalmente existentes, pero su uso no está generalizado ni asentado, no forma parte del sistema”.

<sup>7</sup> <https://www.rtve.es/noticias/20201028/rae-incluye-pronombre-elle-observatorio-palabras/2049860.shtml>

mente *foto*. La decisión de proponer los hiperónimos de *entrenar* y *foto* respecto a *béisbol* y *selfi* no parece que responda a una necesidad comunicativa o expresiva determinada ni tampoco a necesidades de correspondencia labial, especialmente en referencia a *selfi*. Por lo que respecta a *armario de bebidas*, considerando que se ubica en una casa familiar, efectivamente es lo más apropiado, ya que *minibar* hace referencia a los frigoríficos de las habitaciones de hotel.<sup>8</sup> Por último, la expresión coloquial y también juvenil *¡qué fuerte!* se corresponde perfectamente con la forma híbrida *flipar*, también de registro coloquial y perteneciente asimismo al lenguaje juvenil.

Cap.- min. seg.	lemas	Nº	Nº	Otras soluciones
	subtítulos (E)	(E)	(O)	doblaje (O)
C3-4'13"; 4'14"; 11'46" C7-19'32" <sup>9</sup>	béisbol	4	-1	(a entrenar)
		0	+1	chat <sup>10</sup> (C4-7.43)
C2-12'50"; 15'55" C8-11'47"	club	3		
C3-9'32"	cóctel	1		
C7-3'14"	condón	1		
C1-2'20"	dron	1		
C2-5'40"	DVD	1		
C7-4'57"	espray	1		
C6-18.52" C8-3'18"; 13'22"	friki	3	+1	friki <sup>11</sup> (C5-0.54)
C3-13'56"	fútbol	1		
C7-6'49; 7'41"	internet	2		
C1-5' C2-8'52; 9'21; 9'33	jacuzzi	4		
C2-5'30"	jersey	1		
C7-3'43'	líder	1		
C5-8'10" <sup>12</sup>	flipar	1	-1	(qué fuerte)
C2-6'37" <sup>13</sup>	minibar	1	-1	(armario de las bebidas)
C7-3'08"	minigolf	1		
C1-12'53"	relax	1		
C2-6'06" C4-14'04" C7-4'03" <sup>14</sup>	selfi	3	-1	(foto)
C3-10'30"; 10'34"	sexi	2		
C5-12'04"; 18'	trol	2		

<sup>8</sup> *minibar* DLE: "Mueble frigorífico con bebidas y aperitivos, generalmente instalado en una habitación de hotel". DEA: "Nevera con bebidas de una habitación de hotel" (consultados el 11/6/2024).

<sup>9</sup> En el doblaje, se dice "a entrenar".

<sup>10</sup> En el subtítulo, se lee "al grupo".

<sup>11</sup> En el subtítulo, se lee "rarito".

<sup>12</sup> En el subtítulo, "lo flipo"; en el doblaje, "qué fuerte".

<sup>13</sup> En el subtítulo, "minibar"; en el doblaje, "armario de las bebidas".

<sup>14</sup> En el doblaje, "foto".

C7-6': 8'17"; 11'04"; 11'36"; 11'39"; 12'41": 15'05'; 15'23"	vídeo	8		
C2-5'45"	web	1		
	TOTAL	23 (44)	20 (42)	

Tabla 2. Anglicismos adaptados en la serie *¡Qué susto, tía!*

A continuación, en la tabla 3 se ofrece la lista de anglicismos crudos de *¡Qué susto, tía!* En total son 17 lemas en los subtítulos (26 ocurrencias) y 13 (23) en el doblaje.

El único anglicismo crudo que se añade en la versión oral es *trending*, mientras que en la escrita se opta por el sustantivo español *tendencia*. Puede parecer contradictorio que en otra escena se utilice la expresión inglesa *trending topic*, sin embargo el empleo de este último queda justificado porque es una expresión propia de Twitter, donde, en la parte izquierda y ya desde sus orígenes, aparecen las 10 palabras más utilizadas o representativas (TT: *trending topic*); por tanto, este vocablo tiene su propia historia, que parte de Twitter para después alcanzar su completa difusión en todas las plataformas y redes sociales; en estas se puede encontrar también en forma de *hashtag*, término usado también en esta serie en las dos versiones. Los anglicismos crudos más usados, *hater* e *influencer*, están relacionados asimismo y precisamente con las redes sociales.

Si observamos las diferencias entre las dos versiones, se constata que, aparte del ya señalado *trending*, hay más anglicismos en los subtítulos que en el doblaje. En este, con buen criterio, se ha optado por utilizar términos españoles como *defensa* en lugar de *outfield* y de *varios* en lugar de *pack*. Otros anglicismos están estrechamente relacionados con los nuevos sistemas técnicos de comunicación y con las redes sociales, como *ghosting* y *hate* usados en la versión escrita, mientras que en la oral se ha preferido usar, respectivamente, la expresión *pasa de ti*, tan coloquial y juvenil como el anglicismo, y *que les saques partido*, en este caso formando parte de una recreación más amplia del discurso original. Puede ser que, en el caso del subtítulo, no habría sido posible aplicar una solución similar debido a la limitación de dígitos. También se prefiere la traducción al español en la versión oral del anglicismo *crop top*, solo que la solución dada, *gorro polar*, no es su equivalente; lo cual resulta más que sorprendente y no se entiende el motivo del error. Por último, merece la pena comentar la elección de *bitmoji* y *emoyi* en cada una de las versiones. La lexía *bitmoji* está creada tomando como base *emoji*,<sup>15</sup> cuya pronunciación en español es con la velar /x/; sin embargo, no es extraño oírlo con la palatal central /j/, tal y como se ha representado en la columna de la derecha, porque este sonido español es el que más se aproxima al original inglés.

<sup>15</sup> Según el DLE procede del japonés (consultado el 12/6/2024).



Cap-min y segundos	lemas	Nº	Nº	Otras soluciones
	subtítulos (E)	(E)	(O)	doblaje (O)
C1-17'20" C3-6'50"	<i>beer pong</i>	2		
C4-7'27"	<i>bitmoji</i>	1	-1	[e' moji] -
C6-15'56"	<i>body shaming</i>	1		
C7-8'20"	<i>crop top</i>	1	-1	(gorro polar)
C6-12'40"	<i>flashmob</i>	1		
C2-23'12" C3-6'04" C5-2'45"	<i>ghosting</i>	3	-1	(pasa de ti)
C8-10'23"	<i>hashtag</i>	1		
C5-17'04"	<i>hate</i>	1	-1	(que les saques partido)
C1-14'10" <sup>16</sup> C5-8'29"; 9'51"; 15'50"; 17'; 17'14" <sup>17</sup>	<i>hater</i>	6		<i>hate</i>  <i>hate</i>
C6-20'40" C7-5'34"	<i>influencer</i>	2	+2	C7-4'56"; 7'41"
C1-12'35"	<i>like</i>	1		
C3-4'04" <sup>18</sup>	<i>outfield</i>	1	-1	(defensa)
C2-16'42" <sup>19</sup>	<i>pack</i>	1	-1	(de varios)
C1-12'35"	<i>reality</i>	1		
C1-13'50"	<i>skater</i>	1 (1) <sup>20</sup>		
	(tendencia)	0	+1	trending (C5-1'40")
C5-21"	<i>trending topic</i>	1		
C7-4'50"	<i>unboxing</i>	1		
	TOTAL	17(26)	13(23)	

Tabla 3. Anglicismos crudos en la serie *¡Qué susto, tía!*

Por último, en la tabla 4, se recogen los anglicismos crudos registrados o ausentes en el DLE o en el DEA y en la que se observa una gran diferencia entre los dos diccionarios: en el primero están ausentes la gran mayoría

Varios de ellos, *beer pong*, *body shaming*, *bitmoji*, *crop top* o *flashmob* no figuran en estos diccionarios, pero en las casillas correspondientes de la tabla se ha preferido marcar

<sup>16</sup> (E) Gia: ¿Has acabado ya, *hater*?

(O) Gia: ¿Has acabado con el *hate* [ˈxeit]?"

<sup>17</sup> (E) Riley: No. No juegues contra los *haters*, sino con ellos.

(O) Riley: No huyas del *hate*. ¡Aprovéchalo!.

<sup>18</sup> En el subtítulo, el hermano de Erika: Me pusieron en el *outfield*, así que lo he dejado. En cambio, en el doblaje, o sea, en la versión oral: He jugado fatal y soy defensa; lo he dejado.

<sup>19</sup> (E) Mago: Trae huesos de paloma y cicuta. O unos Capri-Sun. El *pack* de sabores.

(O) Mago: Necesitáis huesos de paloma moribunda y algo de cicuta. O unos brik de zumo. Y de varios sabores.

<sup>20</sup> En el capítulo 7 se repite la escena como evocación; por este motivo solo se considera una ocurrencia.

con un circunflejo; no se ha marcado con el guion, signo indicativo de su ausencia, porque una parte de estos compuestos sí está presente en los diccionarios analizados. Es del todo comprensible que el primero, *beer pong*, no esté lematizado; al fin y al cabo puede considerarse un compuesto circunstancial y jocoso que toma como base el juego de *ping pong* (marca registrada presente en ambos diccionarios),<sup>21</sup> cuya mesa se utiliza para esta recreación deportiva un poco gamberra y festiva, asociada, especialmente, a los jóvenes. Respecto a *body shaming*, cabe destacar su difundido uso actual especialmente en las redes sociales, fruto de una nueva sensibilidad respecto a la percepción del cuerpo y de su belleza en respuesta a la mentalidad que exige una estetización extrema especialmente de la mujer, cuya valoración y consideración se centra precisamente en el cuerpo, generando comentarios muy críticos y ofensivos hacia las características físicas que no respondan al canon de belleza y juventud tipificado por la publicidad, por el negocio del cine y de la televisión principalmente. Este compuesto no aparece como lema en ninguno de los dos diccionarios consultados, si bien entre ellos se aprecian diferencias respecto al término *body*. El DLE lo considera anglicismo crudo y remite directamente al anglicismo adaptado *bodi*, al que define como prenda de vestir, bien femenina bien para bebés; por tanto, no lo identifica con ‘cuerpo’ en ningún caso. Por su parte, el DEA ofrece varias definiciones de *body*, como anglicismo crudo, asociado, en este caso, al cuerpo.<sup>22</sup> Es interesante notar que este diccionario añade la marca diacrítica “juvenil” a dos de las acepciones: en la primera acepción identifica precisamente *body* con *cuerpo* y en la quinta propone una expresión idiomática juvenil:

“**body** (*ing*; *pronunc corriente*, /bódi/; *pl normal*, bodies o bodys)

(...)

1(*juv*) Cuerpo.

(...)

5(*juv*) **demasié** (o **demasiado**) **para el body**. *Fórmula con que se pondera lo exagerado de algo.*” (DEA <https://www.fbbva.es/diccionario/>, 15/6/2024)

Si anteriormente hemos visto que está lematizado *emoji*, considerado base de *bitmoji*, asimismo merece una atención especial el lema *top*, también registrado y en cuya primera acepción ambos diccionarios lo definen, precisamente, como una prenda de vestir;<sup>23</sup> identificación que podría servir en líneas generales para definir también la prenda denominada *crop top*. Navegando por las páginas de internet en español, se observa que se utilizan va-

<sup>21</sup> El DLE lematiza *ping pong*, pero remite a pimpón. En cambio, el DEA, no, y además añade una segunda acepción “figurada” (consultados el 14/6/2024).

<sup>22</sup> El DEA lematiza varios compuestos sintagmáticos a partir de *body*, como *body art* (*body-art*), *body body* (*body-body*), *body building* (*body-building*), *body milk* (*body-milk*); recoge también como unidad léxica ortográfica *bodybuilding* y *bodyboard*.

<sup>23</sup> DLE: “1. m. Prenda de vestir femenina, generalmente ajustada, que cubre el pecho y llega como mucho hasta la cintura” (...). DEA: “1 Prenda de vestir femenina que cubre la parte superior del cuerpo, gralm. muy escotada y frec. sin mangas ni tirantes” (...). Consultados el 12/6/2024.

rias denominaciones para esta prenda, desde el mismo *crop top* hasta (*blusa/camisa/camiseta*) *ombliguera* pasando por *top corto*. Si bien el *top* y el *crop top* están caracterizadas por ser prendas femeninas, tanto en los diccionarios, si se alude a *top*, como en las publicidad, si se alude a ambas denominaciones, el hecho interesante respecto al lenguaje de la serie es que es Darren el personaje que lo lleva puesto, que es *queer*; por consiguiente, desde el punto de vista de la identidad de género y, especialmente, del género no binario, este personaje podría hipotéticamente reivindicar modificaciones en las definiciones lexicográficas y en los textos publicitarios en alusión a los destinatarios del uso de la prenda en cuestión, puesto que se dirigen explícitamente siempre a mujeres. Por último, *flashmob* tampoco está lematizado en ninguno de los dos diccionarios, pero sí lo está *flash* y *flashback* en ambos como anglicismos crudos y dotados de varias definiciones. En este caso, es el DEA el que presenta características peculiares respecto a este vocablo, porque lematiza el anglicismo adaptado *flas* y remite directamente al crudo; operación que realiza también con *flasazo* respecto a *flashazo*.

Aparte de estos casos, es relevante señalar que el DLE registra un solo anglicismo crudo: *reality* como modalidad de programas televisivos. Todos los demás están ausentes de su leuario.<sup>24</sup> En cambio, el DEA recoge, además de los anteriores, *ghosting*, *hashtag*, *hater*, *influencer*, *like*, *pack*, *skater* y *trending topic*, todos ellos como anglicismos crudos. Si excluimos *skater* y *pack*, el primero marcado como término deportivo y el segundo, comercial, aunque actualmente se emplea también como término no especializado, resulta evidente que los demás pertenecen al ámbito informático o a la gran esfera de las redes sociales, que incluye toda la comunicación digital y, por supuesto, la publicidad. De hecho, el DEA caracteriza *hashtag* y *trending topic* con la marca diatécnica “Informát.”, en las definiciones de *hater* y *like* se explicita que se usan “en redes sociales”; por su parte, *influencer*, el único término para el que el DEA aporta el equivalente español *influenciador*, usado frecuentemente en el ámbito de la moda, se puede incluir entre la terminología comercial, dado que en la definición se presentan como equivalentes “seguidores o clientes”, lo cual no es de extrañar, dado que los y las *influencers* dedican mucho tiempo a la publicidad y, por tanto, al comercio.

Además de los anglicismos ausentes en el DLE y el DEA, caracterizados por tener un componente lematizado (*beer pong*, *bitmoji*, *body shaming*, *crop top* y *flashmob*), ahora, por último, se debe desplazar el foco de atención hacia los anglicismos que tampoco aparecen registrados en ninguno de los dos diccionarios: *hate*, *outfield*, *trending* y *unboxing*. Como se observa, *hate* relativo a *hater* se usa, como se ha indicado, en los sistemas de comunicación; por el contexto, *outfield* está relacionado con el deporte, *trending* tiene su equivalente en español: *tendencia*, cuyo uso, además, está mucho más extendido y, por último, está *unboxing*, cuya práctica se ha difundido ampliamente en los últimos tiempos en las redes sociales con fines comerciales.

<sup>24</sup> DLE (última consulta 14/6/2024).

Anglicismos crudos	DLE	DEA
<i>beer pong</i>	^	^
<i>bitmoji</i>	^	^
<i>body shaming</i>	-	^
<i>crop top</i>	^	^
<i>flashmob</i>	^	^
<i>ghosting</i>	-	√
<i>hashtag</i>	-	√
<i>hate</i>	-	-
<i>hater</i>	-	√
<i>influencer</i>	-	√
<i>like</i>	-	√
<i>outfield</i>	-	-
<i>pack</i>	-	√
<i>reality</i>	√	√
<i>skater</i>	-	√
<i>trending</i>	-	-
<i>trending topic</i>	-	√
<i>unboxing</i>	-	-

Tabla 4. Lematización en el DLE o en el DEA de los anglicismos crudos de *¡Qué susto, tía!*

Respecto a los ámbitos en los que adscribir los distintos anglicismos, se puede hacer la siguiente distribución:

Redes sociales y móviles: *bitmoji*, *flashmob*, *ghosting*, *hashtag*, *hate*, *hater*, *influencer*, *like*, *trending topic* y *unboxing*.

Deportes: *beer pong*, *outfield*, y *skater*.

Moda/imagen: *body shaming*, *crop top* y *trending*.

Por su parte, *pack*, si bien está considerado un término diatócnico, ha pasado a la lengua general, y se oye en los medios de comunicación pronunciada por locutores jóvenes o que adoptan un estilo juvenil, con el sentido de ‘conjunto variable’, tal y como se utiliza en el corpus analizado.

#### 4. Anglicismos del corpus que se hallan registrados en el DJLE

El *Diccionario del léxico juvenil de España*, basado en los principios de sociolingüística variacional y de sociolingüística cognitiva, es de publicación muy reciente, 2023, pero su autora, María Luisa Regueiro Rodríguez, advierte en la introducción que es fruto de una investigación llevada a cabo durante dos décadas y, por consiguiente, reúne términos empleados a lo largo de los años que transcurren desde 2002 hasta 2022: “La delimitación cronológica supone tres frases o etapas sucesivas en períodos lo suficientemente amplios como para valorar la perdurabilidad y la proyección del vocabulario juvenil en el léxico estándar” (Regueiro Rodríguez 2023: 21). El corpus base del diccionario es el resultado de la investigación llevada a cabo por Regueiro Rodríguez (2023: 22) “de la expresión oral y la competencia léxica de los jóvenes” a través, por un lado, de encuestas y entrevistas a informantes jóvenes y, por otro, apoyándose en textos periodísticos y de redes sociales.

Es importante verificar cuántos y cuáles de los anglicismos localizados en las series estudiadas están registrados en el DLJE para poder establecer el carácter juvenil de los mismos.

El total de anglicismos utilizados en las dos series es de 67; de ellos, 13 están catalogados en el DLJE que marca con asterisco los que a su vez figuran en el DLE (2022). Para los que no aparecen, Regueiro Rodríguez da la indicación de la procedencia del anglicismo, aunque no lo hace sistemáticamente: falta en *influencer* o *like*. Contrariamente, la aporta en *flipar*, *friki* y *yonqui*.

Lemas de las dos series catalogados en el DLJE		Indicación de la procedencia
<i>crush</i> .	--	[Del ingl. <i>crush</i> 'enamoramiento']
<i>fan</i> *.	*	--
<i>flipar</i> *.	*	[Del inglés <i>to flip out</i> 'volverse loco']
<i>friki</i> *.	*	[Del inglés <i>freaky</i> ]
<i>gay</i> *	*	--
<i>ghosting</i>	--	[Del inglés <i>ghost</i> 'fantasma']
<i>gore</i> *.	*	--
<i>hater</i> .	--	[Del inglés <i>hate</i> 'odio']
<i>influencer</i> .	--	--
<i>like</i> .	--	--
<i>selfi</i> *	*	--
<i>web</i> *	*	--
<i>yonqui</i> * o <i>yonki</i> .	*	[Del ingl. <i>junkie</i> ]

Tabla 5. Lematización en el DLJE de los anglicismos del corpus analizado

Respecto al total de anglicismos utilizados en las dos series analizadas, si se calcula el porcentaje del número de anglicismos que figuran en el DLJE, este representa un 19% del total; lo cual resulta, en realidad, representativo, puesto que un buen número de los anglicismos de las series forman parte del español general estándar o del español general coloquial. El aspecto más significativo, que coincide con la caracterización de los anglicismos crudos utilizados en las series, especialmente en *¡Qué susto, tía!*, es su pertenencia al ámbito de las redes sociales y de las aplicaciones de móviles al que están asociadas las emociones denotadas por algunos de estos anglicismos. Por otro lado, como ya se ha indicado, no hay que olvidar que el corpus analizado es una recreación del lenguaje juvenil.

## 5. Consideraciones finales

Los datos conseguidos, mediante el análisis de los anglicismos en las dos series, permiten dar respuesta a las cuestiones planteadas al principio y, por tanto, poder afirmar que el uso de anglicismos contribuye claramente a la caracterización del lenguaje juvenil, lo cual confirma uno de los mecanismos establecidos por Rodríguez González (2006), puesto que la adopción de nuevos extranjerismos, concretamente anglicismos, es un rasgo carac-

terizador del lenguaje juvenil utilizado en *Los rompecorazones* y en *¡Qué susto, tía!*, independientemente de que se trate de versiones en español de originales en inglés; independencia que se ha podido comprobar a través de las diferencias lingüísticas respecto al uso de anglicismos o de términos patrimoniales entre la versión escrita (subtítulos) y oral (doblaje). Esto se ha podido observar concretamente en *¡Qué susto, tía!*, donde las diferencias de anglicismos adaptados, que nada tienen que ver con el purismo o la prescripción, dado que en otras ocasiones es la versión oral la que incorpora nuevos anglicismos, sirven de ejemplo para ilustrar el uso de expresiones alternativas o paralelas a los anglicismos. No cabe duda de que hay que medir la expresividad, el alcance del significado, la frecuencia, el registro, etc., como, por ejemplo, entre *Lo flipo* y *¡qué fuerte!* hay equivalencia de expresividad y registro. Entre *rarito* y *friki*, tal vez este último presente connotaciones más positivas respecto al anterior. Como ya se ha adelantado, en esta serie hay muchas diferencias lingüísticas entre las dos modalidades escrita y oral, ya que han sido realizadas por personas diferentes sin que haya habido comunicación alguna entre ellas.

Los datos cuantitativos correspondientes a los anglicismos adaptados y crudos son los siguientes:

- En *Los rompecorazones* (tabla 1), el total de extranjerismos, si se considera el número de ocurrencias, es de un total de 61, de las que 38 son anglicismos adaptados y 22 crudos. Si, en cambio, el cómputo se basa en los lemas, entonces el total es de 36, de los que 22 son adaptados y 14 crudos. Estos últimos representan más de un tercio del total de anglicismos. De entre ellos son neologismos actuales, si tomamos como criterio su ausencia en el DLE, *bubble tea*, *crop top*, *crush*, *fracking*, *mullet*, *nugget*, *pinkwashing*, *queer* y *yeah*.
- En *¡Qué susto, tía!* (tablas 2 y 3), el total de extranjerismos, según el número de ocurrencias, asciende a un total de 68(E)/64(O) de las que 44(E)/42(O) son anglicismos adaptados y 26(E)/23(O) crudos. Si, en cambio, el cómputo se basa en los lemas, entonces el total es de 40(E)/34(O), de los que 23(E)/20(O) son adaptados y 17(E)/13(O) crudos. Estos últimos representan el 41,5% del total de anglicismos. De entre ellos, con la única excepción de *reality*, siguiendo el criterio de que no estén registrados en el DLE, se pueden considerar neologismos actuales todos los demás anglicismos crudos de la tabla 3: *beer pong*, *bitmoji*, *body shaming*, *crop top*, *flashmob*, *ghosting*, *hashtag*, *hate*, *hater*, *influencer*, *like*, *outfield*, *pack*, *skater*, *trending*, *trending topic* y *unboxing*.

Comparando los datos anteriores y teniendo en cuenta, además, que los capítulos de *¡Qué susto, tía!* tienen una duración muy inferior respecto a la otra serie (prácticamente la mitad), queda patente que el número de anglicismos, tanto adaptados como crudos, en *¡Qué susto, tía!* es netamente superior. Esta diferencia se debe atribuir en parte a las respectivas empresas de doblaje o de subtítulos, pero solo en mínima parte, porque, si se considera que en *¡Qué susto, tía!*, intervienen dos empresas diferentes (una para la versión escrita y otra para la oral) y no se observan, sin embargo, prácticamente diferencias, como se constata en el párrafo anterior, no se puede considerar un factor relevante que incida mayoritariamente. La clave del mayor número de anglicismos, en especial si son crudos, se halla en el ámbito léxico utilizado; de hecho, en esta serie la mayor parte de ellos forman

parte del lenguaje de las redes sociales, donde los anglicismos son exponencialmente más numerosos que en otros contextos, porque, además, este recoge términos de informática, de las plataformas más utilizadas por los jóvenes, sobre todo Instagram y la actual X, que aportan términos propios, como por ejemplo *trending topic*, de recientes formas publicitarias como los *influencers* o el *unboxing* y, por último, del conjunto de medios de intercomunicación, como los chats, los correos electrónicos, etc.

La catalogación de los anglicismos varía mucho si se comparan los dos diccionarios consultados. En las tablas 1 y 4 se aprecia que el DLE ha registrado muy pocos anglicismos crudos y entre ellos algunos que tienen una larga vida como tales, por ejemplo, *look*, *rugby*, etc., hecho que resulta sorprendente, puesto que otros con características similares han sido adaptados, bien en la ortografía, como por ejemplo *zoom*>*zum*, bien en la pronunciación como *club*, cuyo tipo de adaptación se podría aplicar a *rugby*.

Por último, respecto a su catalogación en el DLJE, el número de anglicismos de las series presentes en dicho diccionario es representativo y confirma que los préstamos del inglés inciden en caracterizar el lenguaje juvenil

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvar Ezquerro Manuel (2007), *El neologismo español actual*, Universidad Complutense de Madrid.
- Arroyo Hernández, Ignacio (2021), *El español de los jóvenes*, in Félix San Vicente, Gloria Bazzochi (eds.), *LETI, Lengua española para traducir e interpretar*, Bologna, CLUEB, pp. 67-86.
- Capanaga, Pilar, San Vicente, Félix (2005), – ¡Qué fuerte! – ¿Siguen pasando? *El lenguaje juvenil español: consolidación de tendencias*, in Fabiana Fusco, Carla Marcato (eds), *Forme della comunicazione giovanile*, Roma, Il Calamo, pp. 53-100.
- Casado Velarde, Manuel (2015), *La innovación léxica en el español actual*, Madrid, Síntesis.
- Clavería-Nadal, Gloria (2016), *De vacunar a dictaminar. La lexicografía académica decimonónica y el neologismo*, Madrid, Iberoamericana Vervuert.
- Clavería-Nadal, Gloria (2023), *Neologismo y diccionario en las columnas sobre la lengua: del siglo XIX al siglo XX*, “Rilce. Revista De Filología Hispánica”, 39 (3), pp. 1029-1055.
- de la Fuente Marina, Beatriz (2024), *Amor y onomatogonía: Ideas de Miguel de Unamuno sobre los préstamos y la renovación léxica de las lenguas*, “Estudios de Lingüística del Español”, 48, pp. 281–299, <https://doi.org/10.36950/elies.2024.48.16>.
- Domínguez Mejías, Elena (2002), *Los anglicismos en el Diccionario de la RAE (2001)*, “Panace@”, 3/8, pp. 28-33.
- Esposito Giorgia, Ansaldo, Sofía (2024), *Lenguaje inclusivo y disputa glotopolítica en Vikinga Bonsái y Furor fulgor*, de Ana Ojeda, en Carlos Soler Montes, Mara Fuertes Gutiérrez (eds.), *Gltopolítica de la diversidad: una aproximación al lenguaje inclusivo en español*, Valencia, Universitat Politècnica de València.
- Furiassi, Cristiano, Pulcini, Virginia, Rodríguez González, Félix (2012), *The Anglicization of European Lexis*, Amsterdam, John Benjamins.
- Gozzi, Lisa (202), *Perspectivas sobre los anglicismos en español en las redes sociales de la RAE*, “Glosas”, 10, pp. 32-56.
- RAE y ASALE (2009), *Nueva gramática de la lengua española*, Madrid, Espasa Calpe.
- RAE y ASALE, *Diccionario de la lengua española (23ª edición)*. Versión electrónica disponible

- en <https://DLE.rae.es/> (consultado en mayo, junio y julio de 2024).
- Regueiro Rodríguez, María Luisa (2023), *Diccionario del léxico juvenil en España. Del lenguaje juvenil al español coloquial*, Pamplona, Eunsa.
- Ríos González, Gabriela (2017), *Jóvenes y medios de comunicación: autores de algunos neologismos en Costa Rica. La renovación léxica en las lenguas románicas*, en Miguel Sánchez Ibáñez, Nava Maroto, Jesús Torres Del Rey, Goedele De Sterck, Daniel Linder, Joaquín García Palacios, *La renovación léxica en las lenguas románicas. Proyectos y perspectivas*, Murcia, Editum, pp. 365-378 (<https://doi.org/10.6018/editum/2558>).
- Rodríguez González, Félix (2002), *Lenguaje y contracultura juvenil: anatomía de una generación*, en Félix Rodríguez (ed.), *El lenguaje de los jóvenes*, Barcelona, Ariel, pp. 29-56.
- Rodríguez González, Félix (2006), *Medios de comunicación y contracultura juvenil*, “Círculo de lingüística aplicada a la comunicación”, 25, pp. 5-30.
- Rodríguez González, Félix (2017), *El plural de los anglicismos en el español actual*, “Boletín de la Real Academia Española”, 315, pp. 299-329.
- Rodríguez González, Félix (ed.) (2022), *Anglicismos en el español contemporáneo. Una visión panorámica*, Berlin, Bern, Bruxelles, New York, Oxford, Warszawa, Wien, Peter Lang.
- Seco, Manuel, Andrés, Olimpia, Ramos, Gabino (2023), *Diccionario del español actual*, <https://www.fbbva.es/diccionario/> (consultado en mayo, junio y julio de 2024).
- Tejada Caller, Paloma (2023), *Proyección ideológica del anglicismo en los discursos de la RAE: cambios en la conceptualización discursiva del otro*, en Miguel Sánchez Ibáñez, Nava Maroto, Jesús Torres Del Rey, Goedele De Sterck, Daniel Linder, Joaquín García Palacios, *La renovación léxica cit.*, pp. 75-90.

**FELISA BERMEJO CALLEJA** • Professor of Spanish Language at the Department of Lingue e Letterature straniere e Culture moderne of the University of Turin. Her main lines of research are the analysis and description of Spanish morphosyntax in Spanish-Italian contrastive key, bilingual Spanish-Italian/Italian-Spanish metalexigraphy and the study of grammar, with special reference to the university teaching of Spanish in Italy. Some of her most recent publications are: *Verbos subordinantes de voluntad o de influencia: grammatización y valoración*, in Quijada Van Den Berghe C., Alonso Pascua B., Escudero Paniagua F., Martín Gallego C., Garrido Vílchez G.B. (eds.), *De Estepa a Salamanca: miradas en torno a la lengua*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 821-837 (2023); *El pretérito perfecto compuesto en las gramáticas pedagógicas de ELE utilizadas en Italia* (2015-2019), in Gómez Asencio J., Quijada C. (eds.), *Los pretéritos perfectos simple y compuesto*, Madrid, Arco-Libros, pp. 269-306 (2021).

**E-MAIL** • felisa.bermejo@unito.it



# LOS ANGLICISMOS EN LAS VERSIONES ESPAÑOLAS DE *HEARTSTOPPER*

---

Isabel DE LA CRUZ CABANILLAS, Cristina TEJEDOR MARTÍNEZ

**ABSTRACT • Anglicisms in the Spanish version of *Heartstopper*.** The present article delves into the study of Anglicisms in the language of the youth population. Taking as source the four first graphic novels by Alice Oseman and the adapted series *Heartstopper*, the frequency, use and types of Anglicisms are examined in both sources and then contrasted. Thus, the analysis is both quantitative and qualitative. The results show that direct borrowings, especially integral Anglicisms and adapted words, are more frequent than indirect borrowings, structural calques, and semantic calques. The lexical units have been looked up in the different versions (print and online) of the *Diccionario de la lengua española* (*Dictionary of the Spanish Language*), as well as other lexicographic sources and specialized works to check their integration in Spanish and their provenance from the English language. Apart from the onomatopoeias and initials, which are taken directly in their English form, the Anglicisms used by young people in the corpus are mainly integrated in the reference lexicographic sources, showing no special use or further creativity on the part of the speakers.

**KEYWORDS •** Anglicisms; Youth language; *Heartstopper* (graphic novel, series); Spanish; Corpus linguistics.

## 1. Introducción

La influencia de la lengua inglesa en otras lenguas es un fenómeno que ha suscitado interés por parte de numerosos investigadores (Bellone 2022 y Pulcini 2020 en italiano; Onysko 2007 en alemán; Martí Solano 2021 en francés; De la Cruz Cabanillas y Tejedor Martínez 2022, 2023 en el español europeo, entre muchos otros). Se han aducido razones políticas, económicas y comerciales para explicar la influencia del inglés en todos los ámbitos y su papel como *lingua franca*. Aunque la presencia de la lengua inglesa en España es anterior, como explica Gómez Capuz (1997: 176), fue en la segunda mitad del siglo XX cuando esta influencia lingüística y cultural comenzó a ser relevante y se reflejó en un incesante incremento de anglicismos en el español europeo. Además, a partir de los años setenta, se implanta el inglés como lengua extranjera mayoritaria en todos los centros

escolares del país, lo que hizo que la población más joven, a partir de ese momento, estuviera en contacto durante años con la lengua inglesa como parte de su formación obligatoria y en las etapas posteriores.

Igualmente, el lenguaje juvenil se ha abordado en los estudios lingüísticos (Rodríguez González 2002; Stenström 2014), si bien se considera una variedad de corta supervivencia (Zimmermann 2002: 138). Este hecho se refleja, por ejemplo, en cómo los elementos léxicos utilizados por esta franja de la población cambian con rapidez. Precisamente esa inestabilidad hace que el lenguaje juvenil ofrezca una mayor creatividad y esté más abierto a los cambios lingüísticos. De hecho, en las conclusiones del seminario sobre el lenguaje de los jóvenes, se describe como “una especie de collage debido a la variedad de procedimientos lingüísticos de los que se vale para su creación: préstamos, cambios semánticos, asociaciones fonéticas, creaciones morfológicas...” (Fundéu, “El español de los jóvenes”, 2008). Efectivamente, una de las características de este lenguaje es que los jóvenes acuden a otras lenguas para tomar prestadas unidades léxicas, principalmente del inglés, porque la lengua inglesa está relacionada tanto con las nuevas tecnologías, así como con la música y las series que forman parte de la vida de este grupo de población, lo que se refleja en su uso del lenguaje.

Este trabajo se enmarca dentro del proyecto de investigación *Wow! Linguaggio giovanile e anglofilia nelle lingue romanze*, liderado por la Universidad de Turín, que ha examinado la influencia de la lengua inglesa en el lenguaje juvenil de tres lenguas romances, el español, el francés y el italiano. Nuestra aportación al proyecto ha consistido en analizar los anglicismos que aparecen en las traducciones al español europeo de cuatro volúmenes de la novela gráfica, *Heartstopper*, de la autora Alice Oseman, y los correspondientes capítulos de las dos primeras temporadas de la serie del mismo nombre.

La escritora británica, Alice Oseman (Kent, 1994), es conocida por sus historias dirigidas a jóvenes adultos. Su estilo literario se centra en narrar la vida adolescente contemporánea con personajes sencillos con los que resulta fácil identificarse, especialmente los jóvenes y los adolescentes. Publicó su primera novela, *Solitario* (2014), con tan solo veinte años y ha recibido varios premios. En la novela gráfica *Heartstopper*, cuyo primer volumen apareció en 2019, explora la amistad, la salud mental y las relaciones LGTBI. La traducción al español del último volumen acaba de publicarse, *Heartstopper 5 Creciendo contigo* (2024). Su popularidad creció considerablemente cuando la novela fue adaptada en formato serie y se emitió en la plataforma Netflix. De esta forma, el objetivo del trabajo es el análisis de la influencia de la lengua inglesa en el español tal y como aparece en las novelas gráficas y la serie *Heartstopper*.

## **2. Marco teórico**

### **2.1. El lenguaje de los jóvenes**

El lenguaje juvenil puede definirse, según Herrero (2002: 68), como “un conjunto de rasgos lingüísticos presentes en las manifestaciones lingüísticas de los jóvenes producidas de forma oral (o por escrito, como reflejo de lo oral), en situaciones coloquiales informales”. Por lo tanto, el lenguaje juvenil se caracteriza atendiendo, principalmente, al

doble tipo de variedad que presenta. Por un lado, la variedad social o diastrática, que está relacionada con las características sociales del usuario. Y, por otro lado, la variedad situacional o diafásica, dependiendo del uso y del contexto en el que se produce.

La doble vertiente del lenguaje juvenil le lleva a la autora a añadir que “bajo la expresión **lenguaje juvenil**, aparentemente clara y unívoca, subyace una pluralidad de variedades juveniles, debidas a la existencia de factores sociales, culturales y geográficos, concomitantes con el factor edad que actúa como rasgo unificador” (Herrero 2002: 69). Debe tenerse en cuenta que el grupo social que constituyen los jóvenes no es homogéneo, pues “el factor edad se cruza con otros factores de variación, sociales, geográficos o temporales, originando diversas subvariedades dentro de la aparente uniformidad” (Herrero 2002: 93). En esta línea, Zimmermann (2002) advierte que no existe un solo lenguaje juvenil, como tal, sino que se trata de un fenómeno complejo en el espacio social y comunicativo, constituido por un sistema de variedades. De hecho, el lenguaje juvenil se suele asociar con la marginalidad, pero existe también un lenguaje asociado a los estudiantes o a los jóvenes de clase media alta, que conocen la lengua inglesa (Vigara 2002: 231-232). De esta forma, el consenso es cada vez mayor en afirmar que el lenguaje juvenil solo puede entenderse desde un acercamiento multifocal que, de forma simultánea, explore el discurso y las interacciones sociales a través de una variedad de espacios discursivos (Jons-son, Årman y Milani 2019: 264).

Dado que el habla juvenil es esencialmente oral, aunque cada vez exista una mayor representación de este tipo de lenguaje en la variedad escrita (Zimmermann 2002: 160), es un registro informal que se identifica con el coloquial. Así, en tanto que sociolecto se caracteriza por el uso de un léxico propio, que es el resultado de cambios de significado, relexificaciones y empleo de extranjerismos, entre otros. En tanto que registro coloquial ofrece las características propias de este: “la cotidianeidad, el carácter oral espontáneo, la finalidad interactiva y el tono informal” (Capanaga y San Vicente 2005: 59). Además, el uso del lenguaje juvenil implica una manera de expresar una identidad propia y una forma de diferenciarse del grupo de adultos, si bien, “debido a que otras generaciones tienden a imitarlos. Es así como en algunas ocasiones un término que era exclusivo de esta generación es adoptado por el resto de la sociedad y pasa a formar parte del lenguaje coloquial en general” (Zimmermann 2002: 141). En esta misma línea, Gómez Torrego (2001: 39) señala que

no es posible delimitar con justeza el ámbito del lenguaje de los jóvenes, pues es un hecho que muchas de sus palabras, giros, construcciones o modismos se filtran a otros sectores no tan jóvenes; la influencia de la forma de hablar de los hijos contagia con más fuerza de lo que se cree a los padres y, en general, a gente mayor. Además, personas que usaron rasgos lingüísticos juveniles en unos años en que ellas eran jóvenes siguen usándolos aunque hayan entrado ya en una edad más avanzada.

La fluctuación e inestabilidad del lenguaje juvenil son factores que determinan las dificultades de su estudio, pero también lo convierten en un elemento relevante en ciertos cambios lingüísticos.

## 2.2. El anglicismo

Si bien parece que la influencia anglosajona había comenzado siglos antes, Gómez Capuz (1996) señala que en el siglo XX esta empezó a ser notable. A principio de siglo, los anglicismos se encuentran restringidos a áreas semánticas muy concretas, especialmente la navegación, el deporte, la moda y la técnica industrial. La oleada de términos ingleses viene apoyada por el prestigio del que goza entre la burguesía el modo de vida anglosajón y la joven potencia en la que se ha constituido Estados Unidos tras la victoria en la I Guerra Mundial.

Sin embargo, “tras la Segunda Guerra Mundial, especialmente a partir de 1950, la importación de voces se acrecienta sobremanera debido a la hegemonía que Estados Unidos ostenta en los órdenes más diversos, como el político-militar, económico, científico y cultural” (Rodríguez González 1994: 180). Es la época del establecimiento de las bases militares de Rota y Torrejón, más tarde el turismo británico empezó a afluir de forma masiva a las costas españolas y Londres se convirtió en uno de los destinos más demandados por la juventud española. En los años setenta la influencia norteamericana se deja sentir en la música, la literatura marginal y los medios de comunicación. Además, la obligatoriedad de la segunda lengua en la enseñanza reglada favoreció la enseñanza del inglés a partir de la Ley de Educación de 1970. Después, especialmente en los ochenta y noventa el desarrollo tecnológico, internet, y la mejora en las telecomunicaciones popularizaron aún más la lengua inglesa en España.

En este periodo del siglo XX ya se le prestó atención al estudio de esa influencia inglesa en la lengua española. Cabe mencionar el trabajo de Alfaro (1948), quien presentó una primera tipología del anglicismo y también se mostró a favor de los anglicismos que enriquecieran la lengua, aunque su posición ante el fenómeno era purista. Varios investigadores (Mallo 1954; Lapesa, 1963) consideraban que el auge en el uso de anglicismos se podía considerar como una invasión lingüística. Independientemente de la controversia que suscita el uso de los anglicismos, numerosos lingüistas durante décadas han contribuido al estudio del fenómeno en el ámbito hispánico. En España, destacan las obras de Marcos Pérez (1971), Fernández García (1972) y Pratt (1980) por ser algunas de las primeras monografías sobre el fenómeno. Ligado a los anteriores autores, se encuentra Lorenzo Criado, quien contribuyó con numerosos estudios al tema (1971, 1987, 1994, 1995, 1996, 1999a, 1999b, 1999c). Otros investigadores en paralelo y, posteriormente, se ocuparon igualmente del tema, como Lázaro Carreter (1997), Rodríguez González (1994, 1996, 1999, 2019), Medina López (1996), Gómez Capuz (1996, 1997, 2004, 2005, 2009), De la Cruz Cabanillas y Tejedor Martínez (2009, 2012, 2019, 2022, 2023), Balteiro y Campos (2012), Luján-García (2021) o Sánchez Fajardo (2021), por mencionar solo a algunos de ellos. La abundancia de autores que ha abordado el asunto pone en evidencia lo extendido que está el uso de anglicismos en el español europeo y el interés que suscita.

### 3. Corpus y Metodología

#### 3.1. Corpus

Para seleccionar el corpus se atendió a los parámetros establecidos para el proyecto de investigación. En primer lugar, se trataba de analizar la lengua utilizada por la generación Z. En segundo lugar, los materiales, series, películas, literatura, podcasts, videojuegos y música tenían que haber sido publicados en los últimos cinco años, entre el año 2019 y el 2023.

El corpus de trabajo está compuesto de dos grupos de fuentes, ya que se ha combinado el análisis de literatura y de series. Por tanto, por un lado, se seleccionaron las traducciones al español por Victoria Simó Perales de los primeros cuatro volúmenes de la novela gráfica *Heartstopper: Heartstopper 1. Dos chicos juntos* (2020), *Heartstopper 2. Mi persona favorita* (2020), *Heartstopper 3. Un paso adelante* (2020) y *Heartstopper 4. Más que palabras* (2021). Por otro lado, se eligieron los dieciséis capítulos de las temporadas 1 y 2 de la serie del mismo nombre. La primera temporada se lanzó el 22 de abril de 2022 y la segunda temporada, el 3 de agosto de 2023. Por ello, el corpus de trabajo está dividido en dos subcorpus, el correspondiente a la novela gráfica y el que contiene los capítulos de la serie.

#### 3.2. Metodología

Para entender el presente estudio, conviene definir qué se entiende por anglicismo. En palabras de Furiassi, Pulcini y Rodríguez González (2012: 5) se trata de “una etiqueta para cualquier tipo de interferencia – fonológica, morfológica, sintáctica y fraseológica (pero también semántica, pragmática, estilística y cultural) – que puede atribuirse a la influencia de la lengua inglesa”.<sup>1</sup> En esta ocasión nos centramos en el análisis del léxico y de la semántica, considerando anglicismo tanto la palabra origen como sus derivados; es decir, dado que *deporte* es un anglicismo, *deportista* y *deportivo* entran en la misma categoría. Para ello, se siguieron una serie de pasos.

En primer lugar, se procedió a la extracción manual de potenciales casos de anglicismos en los dos subcorpus mencionados, las cuatro novelas gráficas por un lado y los dieciséis capítulos de las temporadas 1 y 2 de la serie, por otro. A continuación, las dos listas de posibles anglicismos se almacenaron en el programa Excel. Al comparar las unidades léxicas obtenidas en cada subcorpus de anglicismos, se observó que la novela gráfica presentaba numerosas formas onomatopéyicas. La abundancia de estas palabras en la novela

---

<sup>1</sup> Traducción de las autoras del original: “An umbrella label for any sign of interference –phonological, morphological, syntactic and phraseological (but also semantic, pragmatic, stylistic and cultural)– which may be ascribed to the influence of the English language” (Furiassi, Pulcini y Rodríguez González 2012: 5).

gráfica se debe a la necesidad de la autora de hacer explícitos los sonidos que acompaña al texto, mientras que en la serie no hay verbalización de dichos sonidos, dado que el espectador puede apreciarlos al escuchar los distintos episodios. Las onomatopeyas son frecuentes en este tipo de género narrativo, así como en cómics y tebeos (véase De la Cruz Cabanillas y Tejedor Martínez, 2009). Como el estudio que se plantea es contrastivo, se ha obviado el análisis de dichas formas.

Una vez obtenido el corpus, las unidades léxicas se buscaron en el *Diccionario de la lengua española* (DELE). Se descartaron aquellas unidades léxicas que en el DELE se indica que proceden de otra lengua, por ejemplo, *anorak*, *tatuaje* y *placaje*, que considera que se han tomado prestadas del francés, o la palabra *té*, del chino. La información ofrecida por este diccionario se completó con la consulta de otras fuentes lexicográficas, como *Diccionario del español para todos* (DICCET), *Diccionario de neologismos del español actual* (NEOMA), *Anglicismos hispánicos* de Emilio Lorenzo (1996) y el *Gran diccionario de anglicismos* de Félix Rodríguez (2017), así como otros estudios que recogen listas de anglicismos, como Gómez Capuz (2004, 2005).

La selección del diccionario DELE presenta la ventaja de estar refrendada por la Academia de la lengua española, si bien añade una serie de constricciones al estudio, pues a menudo nuestra competencia lingüística en español y en inglés nos hace considerar opciones que no coinciden con las afirmaciones vertidas en el DELE. Sirvan como ejemplos los acortamientos léxicos *bi* y *trans* que aparecen en el corpus objeto de estudio. El apartado etimológico del DELE parece inclinarse por el étimo último, en terminología de Pratt (1980), y no por la lengua de transmisión. Así para el DELE en ambos casos los términos *bisexual* y *transexual* proceden de los prefijos latinos más la palabra *sexual*. Resulta difícil demostrar con datos lexicográficos si el inglés es la lengua de transmisión, pero, parece razonable pensar que dichos vocablos se acuñaron primero en inglés sobre una base latina y se transmitieron al resto de lenguas a través de la lengua inglesa. De hecho, el *Oxford English Dictionary* (OED) recoge el año 1793 como la primera cita de *bisexual* y el año 1907 para *transexual*. El *Diccionario histórico de la lengua española* no recoge ninguno de estos dos términos, mientras que el *Corpus Diacrónico del Español* (CORDE) señala 1906 como primer registro escrito de *bisexual* y no incluye *transexual*. Este último término figura en el *Corpus de Referencia del Español Actual* (CREA) por primera vez en 1977. Por coherencia, dado que el DELE considera que dichos vocablos no proceden de la lengua inglesa, no se tuvieron en cuenta para el análisis.

Igualmente, otro caso que tiene que ver con los acortamientos es *pro* de *profesional*, que no aparece recogido en el DELE ni en las otras fuentes consultadas. Si bien ciertos acortamientos son comunes en el lenguaje coloquial del español, como *cole* o *uni*, *pro* está documentado en el OED desde 1856 como “persona que realiza una actividad como un profesional más que como un amateur”<sup>2</sup> y parece plausible pensar que su uso entre los jóvenes se deba a la influencia inglesa. Por el contrario, el DELE sí incluye *súper* como

<sup>2</sup> Traducción de las autoras del original “A person who engages in an activity on a professional rather than an amateur basis” (*Oxford English Dictionary*).

acortamiento de *supermercado*, que se considera un anglicismo y, por consiguiente, se contabiliza como préstamo adaptado.

Otras limitaciones encontradas en la utilización de esta fuente lexicográfica, DELE, están relacionadas con el hecho de que la información que aparece sobre algunos lemas ha cambiado a lo largo de las décadas y el diccionario no menciona la fecha de inclusión de la nueva acepción o de la eliminación de información. Dicha circunstancia se puede ilustrar con la palabra *guau* que, en la edición impresa de 2001 del diccionario, se define exclusivamente como “onomatopeya para representar el ladrido del perro”. Sin embargo, en la edición en línea de 2024 se añade otro significado, “interjección para expresar admiración o entusiasmo”, que parece apuntar a la adaptación fónica de la interjección inglesa *wow* de la que tomaría su sentido.

El hecho de que la información sea cambiante a lo largo de las décadas lo corroboran los datos que ofrecen las ediciones anteriores de la misma obra, como puede apreciarse en los ejemplos de la Tabla 1.

	DELE 1992	DELE 2001	DELE 2014	DELE 2024
<i>baloncesto</i>	X	✓ (calco del inglés)	✓ (calco del inglés)	✓ (calco del inglés)
<i>blog</i>	X	X	✓	✓
<i>chat</i>	X	X	✓	✓
<i>chatear</i>	X	X	✓	✓
<i>deporte</i>	X (de <i>deportar</i> , latín)	X (de <i>deportar</i> , latín)	✓ (calco del inglés)	✓ (calco del inglés)
<i>dónut</i>	X	X	✓	✓ <sup>3</sup>
<i>fan</i>	X	✓	✓	✓
<i>flipar</i>	X	✓	✓	✓
<i>friki</i>	X	X	✓	✓
<i>gay</i>	X	✓	✓	✓
<i>homofobia</i>	X	✓	✓	✓
<i>homófono</i>	X	X	✓	✓
<i>internet</i>	X	X	✓	✓
<i>páginas web</i>	X	X	✓	✓
<i>redes sociales</i>	X	X	✓	✓
<i>rugby</i>	X	✓	✓	✓
<i>salir del armario</i>	X	X	X	✓
<i>sexy</i>	X	✓	✓	✓
<i>super</i>	X	✓	✓	✓
<i>wifi</i>	X	X	✓ <sup>4</sup>	X <sup>5</sup>

Tabla 1. Ejemplos de unidades léxicas cuya información ha variado en DELE

<sup>3</sup> Marca reg.

<sup>4</sup> Del ing. Wi-Fi, marca reg.

<sup>5</sup> Marca reg.

Se puede apreciar que, en la versión de 1992 del diccionario, ninguna de las veinte palabras se encontraban recogidas, mientras que solamente una, *wifi*, no aparece en la versión en línea actual como préstamo del inglés. *Wifi*, en la edición del diccionario DELE en papel de 2014, se indica que proviene del inglés *Wi-Fi*, una marca registrada. Sin embargo, esta información se ha eliminado en la última edición del diccionario en la versión en línea, donde únicamente se indica que es una marca registrada. Este lema está recogido en el *Diccionario de neologismos del español actual* indicando que se trata de un préstamo de la lengua inglesa, al igual que se explica en el *Gran diccionario de anglicismos*. El resto de los lemas del campo de la informática, *blog*, *chat*, *chatear*, *internet*, *páginas web* y *redes sociales* aparecen registrados desde la versión en papel de 2014.

En el caso de *salir del armario*, solamente sabemos que entre 2014 y 2024 se decidió su inclusión en el diccionario. Otro ejemplo es la unidad léxica *dónut* que, aunque aparece en las versiones de 2014 y 2024, en esta última se indica que se trata de una marca registrada. Sin embargo, el *Diccionario de neologismos del español actual* señala su procedencia de la lengua inglesa. También está recogida en el *Gran diccionario de anglicismos*, en el que se explica la procedencia de la lengua inglesa del término y se puntualiza que “En español, el término se adoptó a partir del uso *Donuts* como nombre de marca” (2017: 304). Efectivamente en la página web de la marca se explica que se registró en España en 1962 y que el producto se creó tras un viaje del hijo de una familia de panaderos a Estados Unidos y el posterior acuerdo para fabricar en España esas nuevas rosquillas. Cabe señalar que en ninguno de los dos diccionarios mencionados ni en la página de la marca la palabra aparece acentuada, por lo que cabría pensar que se ha producido un paso más en la adaptación de la misma en español.

Asimismo, resulta significativo el caso del sustantivo *homofobia*, que se registra en la versión de 2001, y el adjetivo *homóforo*, que no aparece incluido hasta la versión de 2014. Contrastando ambos términos en el *Corpus de Referencia del Español Actual* (CREA), se comprueba la diferencia temporal en el uso de ambos, ya que el término *homóforo* figura por primera vez registrado en 1998. En cambio, del término *homofobia* aparecen registros ya en 1980, lo que justifica que se encuentre incluido en una edición anterior del diccionario. Ha sido necesaria la búsqueda de datos que complementen y aclaren el proceso que ambos términos han seguido en su adaptación.

De esta forma, no es posible utilizar únicamente el DELE en la versión en línea actual, sino que es imprescindible rastrear en las versiones en papel disponibles y, aun así, falta información sobre la fecha de inclusión de un lema o acepción, así como de los cambios producidos a lo largo del tiempo. Por ello, para completar la información sobre las unidades que forman parte del estudio, como se ha mencionado anteriormente, se utilizaron otras fuentes lexicográficas: *Diccionario del español para todos* (DICCET), *Gran diccionario de anglicismos*, *Diccionario de neologismos del español actual* (NEOMA), el *Oxford English Dictionary* (OED) y monografías como *Anglicismos hispánicos* de Emilio Lorenzo (1996) y *Préstamos del español: lengua y sociedad* (2004) y *La inmigración léxica* (2005), ambas de Gómez Capuz.

El siguiente paso consistió en clasificar las dos listas de anglicismos atendiendo a las directrices del proyecto de investigación en cuanto a las categorías propuestas. La taxonomía se basa en la aportada por Furiassi, Pulcini, y Rodríguez González (2012) que es-



tablecen diferencias entre las formas directas, que muestran rasgos morfológicos anglicados, y las indirectas, que recurren a palabras ya existentes en la lengua y son más difíciles de detectar. En el primer grupo, se distingue entre préstamo integral, préstamo adaptado e híbrido. El préstamo integral es aquel que mantiene la ortografía de la lengua inglesa (por ejemplo, *twerk*), mientras que el préstamo adaptado es el que cambia en mayor o menor medida la ortografía de la unidad léxica prestada (*estrés*). Las formas híbridas combinan una palabra patrimonial y un préstamo integral, independientemente del orden en el que figuren (*páginas web*, *videojuegos*). En el segundo grupo de formas indirectas, se enmarcan los calcos estructurales y los calcos semánticos. En el primer caso, se trata de trasladar una unidad léxica utilizando palabras patrimoniales de la lengua que recibe el préstamo (*luna de miel*). El segundo caso consiste en tomar prestado un significado de una unidad léxica de la lengua inglesa e incorporarlo en una palabra ya existente en español (*archivo*).

#### 4. Análisis de los resultados

Se obtuvieron un total de 621 ocurrencias de anglicismos en el subcorpus de la novela gráfica y 172 en el subcorpus de la serie. La aparente desigualdad en el número de elementos entre los dos subcorpus se explica porque, entre los 621 anglicismos extraídos de la novela gráfica, 400 corresponden a onomatopeyas y 221 a otras unidades léxicas. El género de la novela gráfica implica el uso de imágenes en muchas ocasiones sin texto o diálogo, pero que se acompañan de onomatopeyas para aclarar esa imagen. Dichas onomatopeyas se mantienen en la lengua original de la novela, por lo que se convierten en préstamos en el texto analizado. Algunos ejemplos de onomatopeyas son *agh*, *arf*, *bzz*, *chof*, *fiuuu*, *glup*, *nah*, *puaj*, *rash*, *snif*, *splosh*, *ugh*, *ups*, *whoosh*, *woouuh*. Sin embargo, no se tomaron en consideración para el estudio porque habrían requerido de un análisis específico y no se habrían podido comparar con los otros tipos de categorías gramaticales que son el centro del trabajo, principalmente sustantivos, adjetivos y verbos.

Si nos centramos en la novela gráfica, excluyendo las onomatopeyas, en las 221 ocurrencias se han detectado 66 tipos distintos de anglicismos. En el gráfico 1 se muestran aquellos tipos que son más frecuentes:

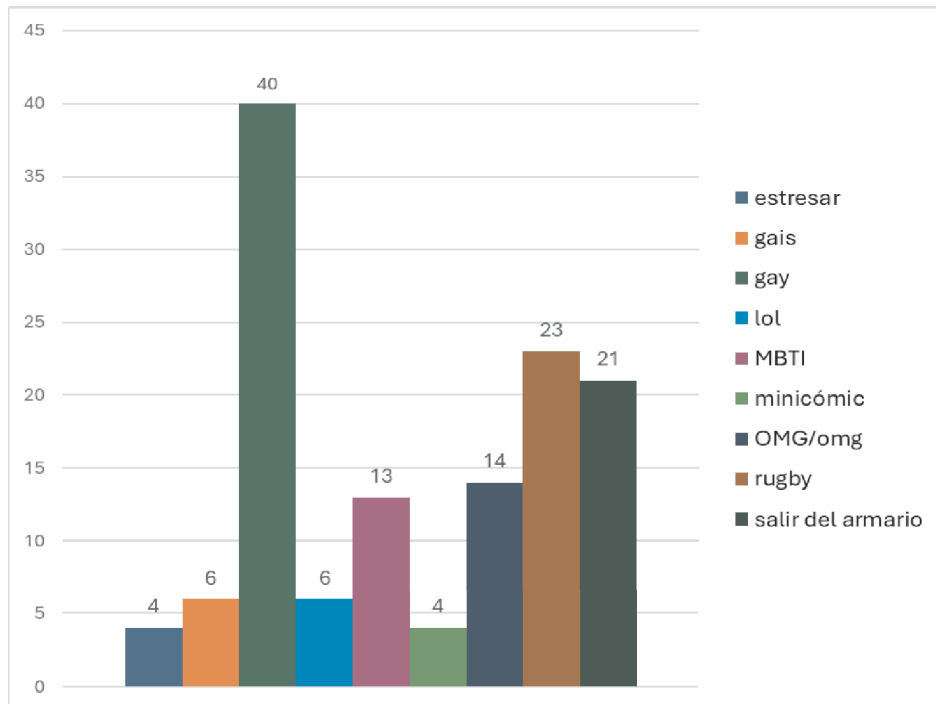


Gráfico 1: Frecuencia de los tipos de anglicismos más comunes. Novela gráfica

En cuanto a la serie, en las 172 ocurrencias, se identifican 41 tipos diferentes de anglicismos. Los tipos más frecuentes se ilustran en el gráfico 2:

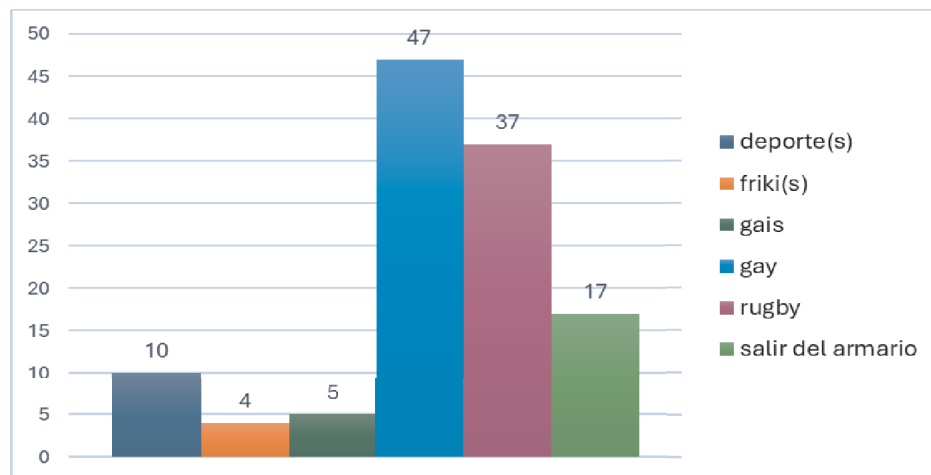


Gráfico 2: Frecuencia de los tipos de anglicismos más comunes. Serie

Al comparar los resultados de los tipos de anglicismos en la novela gráfica y la serie, se constata que coinciden cuatro tipos:

NOVELA GRÁFICA		SERIE	
<i>gais</i>	6	<i>gais</i>	5
<i>gay</i>	40	<i>gay</i>	47
<i>rugby</i>	23	<i>rugby</i>	37
<i>salir del armario</i>	21	<i>salir del armario</i>	17

Tabla 2. Comparativa de los anglicismos más comunes

El anglicismo *gay*, y la correspondiente forma en plural *gais*, se han contabilizado por separado por la adaptación que experimenta el plural a las reglas españolas. La forma en singular está recogida en el DELE con el significado “dicho de una persona, especialmente de un hombre homosexual” y figura también el plural con la grafía usada en *Heartstopper*. También recoge el DELE *salir del armario*, una locución verbal coloquial, que se define como “declarar su homosexualidad”. La alta frecuencia de estos tipos de anglicismos está justificada por la temática de la obra.

La clasificación de los tipos de anglicismos en ambos subcorpus arroja los siguientes resultados:

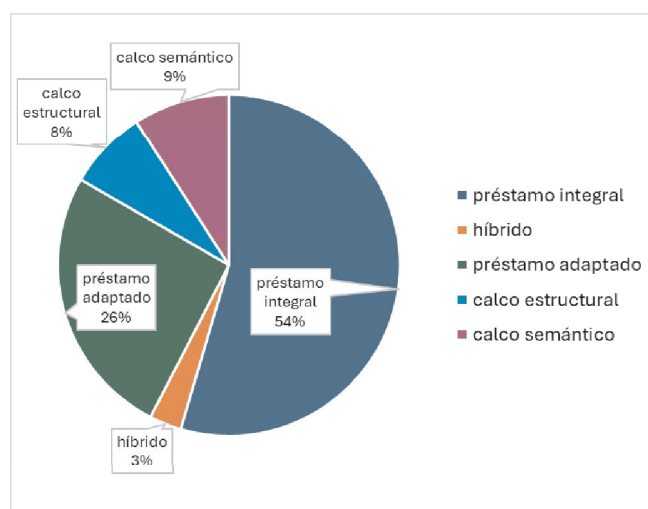


Gráfico 3. Clasificación de anglicismos en la novela gráfica

Como puede apreciarse en el gráfico 3, el mayor número de anglicismos corresponde a la categoría de préstamos integrales, que suponen más de la mitad del total de elementos encontrados. La segunda categoría en importancia numérica es la de préstamos adaptados, seguida de los calcos semánticos, los calcos estructurales y finalmente, los híbridos.

Dentro de los préstamos integrales, un uso muy relevante en la novela gráfica es el de las siglas de procedencia anglófona, tres de las cuales aparecen entre los anglicismos más frecuentes: *lol*, *MBTI* y *OMG*. Algunas de las siglas de procedencia anglófona son muy populares entre el público adolescente y juvenil, y de uso frecuente en la comunicación a través de las redes sociales como *lol* (*Laughing Out Loud*, “reírse de forma muy estridente o notoria”), *OMG* (*Oh My God!*, “¡Dios mío!”), *AKA* (*Also known as*, “también conocido como”) y el uso de una *X* (o varias) al final de los mensajes de texto como forma de despedida.

Otro grupo de siglas están relacionadas con la psicología y la salud mental, por ejemplo, *MBTI* (*Myers Briggs Types-Indicator*) por sus siglas en inglés y que se refiere al indicador de Myers-Briggs, un instrumento para identificar características, rasgos de personalidad y preferencias personales; y *ENFP* (*Extraversion, iNtution, Feeling, Perception*), por sus siglas en inglés, se refiere a los cuatro rasgos fundamentales de la personalidad, “extraversión, intuición, sentimentalismo y percepción”, según el trabajo del psicólogo Carl Jung.

Esta tendencia está relacionada con lo que Olivé (2023) denomina “la explosión del uso de abreviaturas entre los más jóvenes” que utilizan en sus comunicaciones escritas, principalmente en las redes sociales, y lo explica porque:

No es osado pensar que los jóvenes de hoy en día (o los de cualquier época, al fin y al cabo) ansían distanciarse de los jóvenes de las generaciones que les preceden. Por ello, del mismo modo que ocurre con la indumentaria, la música que escuchan o los hábitos del día a día, la forma de comunicarse, por escrito en este caso, también define un código propio que va más allá del ahorro de las grafías; es una segunda piel que les conecta con su entorno para saberse dentro de un grupo de pertenencia.

En cuanto a la serie, los resultados del análisis pueden verse en el gráfico 4.

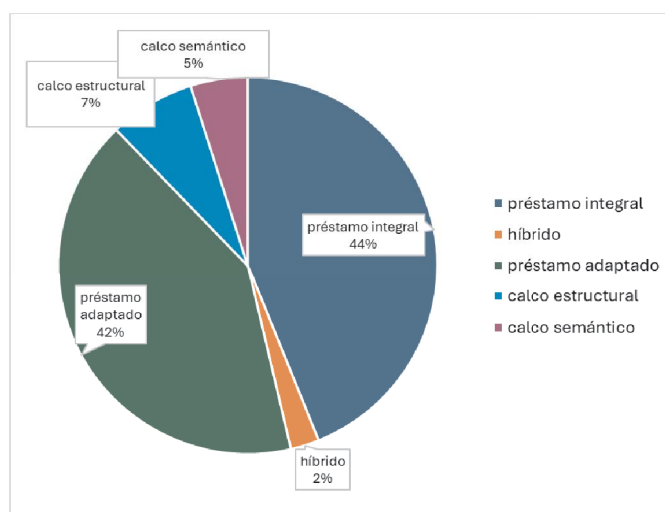


Gráfico 4. Clasificación de anglicismos en la serie

En el caso de la serie, las categorías más frecuentes son los préstamos integrales con 44%, seguidos de los préstamos adaptados con un 42% del total de ocurrencias, mientras que los calcos estructurales muestran una frecuencia menor (7%), seguidos de los calcos semánticos con solo un 5% y los híbridos representan únicamente un 2%.

#### 4.1. Préstamos integrales

Al analizar los resultados en su conjunto, los préstamos integrales son los más frecuentes tanto en la novela gráfica como en la serie, con un 54% y 44%, respectivamente.

Algunos ejemplos son: *blog, bro(s), bullying, chat, crack, cupcakes, DVD, fan, golden retriever, Heartstopper, internet, jersey, outfit, queen, queer, rugby, selfie, sexy, test, twerk y wifi*.

El propio nombre de la novela y de la serie no se ha traducido en las versiones comercializadas en España, sino que se ha dejado en inglés, *Heartstopper*. El OED define este término como “situación, incidente, etc., que está lleno de emoción o suspense”.<sup>6</sup> El hecho de que figure en el idioma original indica que la población juvenil, que, como se ha indicado, recibe enseñanza de una lengua extranjera desde su infancia, que mayoritariamente es el inglés, es capaz de identificar los vocablos *heart* y *stopper*, como derivado del verbo *stop*. Hace décadas sería impensable suponer que la población española pudiera reconocer el significado de este término. Otro término inglés muy extendido entre los jóvenes es el uso de *bro* como vocativo, lo que evidencia el contacto que tienen con la cultura anglófona, donde también se usa como apelativo. Claramente, pese a que el DELE no recoja esta voz, se aprecia que se trata de un acortamiento de la palabra inglesa *brother*.

Entre los ejemplos que llevan décadas entre nosotros sin haberse naturalizado, está el uso de *crack*, no solo como onomatopeya, sino como sustantivo en *ser un crack*. En 1992, el DELE aún no lo recogía, aunque sí lo hace en las versiones de 2001 y 2014 con el significado de “deportista de extraordinaria calidad”. No obstante, en la versión en línea de 2024 se indica que se usa para denotar “persona que destaca extraordinariamente en algo” y los ejemplos van desde el deporte a la ingeniería, como sinónimo de *genio* o *prodigio*, entre otros. De esta forma, se observa una extensión de significado según la cual la pericia en el campo del deporte se ha ampliado a cualquier área semántica. Tampoco incluía la versión de 1992 el acrónimo *DVD*, pese a ser un formato que estaba ya ampliamente extendido en España a principio de los años noventa del siglo pasado. Otra ocurrencia digna de mención es la palabra *minicómic*. Tanto el elemento compositivo *mini-* como la unidad léxica *cómic* se encuentran en el diccionario DELE y se indica la procedencia de ambos de la lengua inglesa.

En otros casos, como *friki*, la incorporación a la lengua es más reciente, de forma que existen dos posibles grafías: *friki* y *friqui*, ambas incluidas en el diccionario. Sin embargo, la Fundéu (Fundación del español urgente, asesorada por la Real Academia Española) señala que:

El Diccionario de la RAE ya incluye la palabra *friki* con los siguientes significados: ‘extravagante, raro o excéntrico’, ‘persona pintoresca y extravagante’ y ‘persona que practica desmesurada y obsesivamente una afición’. La forma más aconsejable de escribirla es *friki* (por tener la letra *k* en la palabra inglesa de la que deriva), sin comillas ni cursiva, es decir, en redonda, como una palabra más de nuestra lengua.

<sup>6</sup> Traducción de las autoras del original: “A situation, incident, etc., that is full of suspense or excitement” (*Oxford English Dictionary*).

Sobre algunos de estos anglicismos integrales, la Fundéu recomienda la utilización de palabras patrimoniales, por ejemplo, para *bullying* mejor *acoso*, para *outfit* mejor *conjunto* y para *selfie* mejor *autofoto*. No obstante, para este último ejemplo, explican que “ante la evidencia del uso abrumador de la voz inglesa, tanto en medios hablados como escritos, el *Diccionario de la lengua española* – tal como sugirió la Fundéu en 2014 – incluye también la adaptación *selfi* (plural *selfis*), que refleja la pronunciación de este término inglés”. Los ejemplos *blog*, *chat*, *fan*, *internet*, *jersey*, *rugby*, *selfi*, *sexy*, *test* y *wifi* están recogidos ya en la versión en línea de DELE.

En los casos de *queen* y *queer*, ambos términos están recogidos en el *Gran diccionario de anglicismos* y son utilizados por el colectivo homosexual. Se indica que ambos proceden del inglés. *Queen* se documenta con el significado de “homosexual mayor afeminado; homosexual jovencito que por timidez o vanidad se muestra inaccesible” (2017: 805) y *queer* como “en un sentido restringido y estricto, homosexual radical” (2007: 807). En el primer caso se explica que ha sustituido a *reina*, calco que ya se utilizaba, y, en el segundo caso, el anglicismo se mantiene, a pesar de lo exótico del mismo, ante las dificultades que plantea su traducción al español, ya que incluye varios sentidos que no se pueden trasladar con una única palabra.

#### 4.2. Préstamos adaptados

Como se observaba en los gráficos 3 y 4, en la serie, la categoría de préstamo adaptado supone un 42%, mientras que, en la novela gráfica se ha encontrado un 26% de préstamos adaptados. Entre los ejemplos de préstamos adaptados documentados en el corpus están *CGES*, *chatear*, *chutar*, *deporte*, *estrés*, *flipar*, *fútbol*, *gol*, *homófobo*, *pósteres*, *sándwiches*, *túnel*, *voleibol* y *yuju*.

Estos ejemplos están completamente integrados en el lenguaje general lo que se refleja en la adaptación ortográfica y también morfológica. En el caso del mundo del deporte, las palabras *deporte*, *gol* o *fútbol* se recogen en CORDE desde hace décadas: *gol* se encuentra ya en textos del siglo XVI y XVII, pero, además de algún uso individual de finales de los años 1930, en el mundo deportivo está instaurado desde la década de los cuarenta. La voz *deporte* está documentada en 1925. Por su parte, *fútbol*, pese a la consonante dental en final de sílaba, tan poco frecuente en español, está registrada en CORDE con esta misma grafía, que incluye el uso de la tilde, desde 1923. Tanto el caso de *fútbol* como el de *voleibol* son ejemplos de préstamos que han desbancado a las propuestas de calcos por traducción, *balompié* y *balonvolea*, según se explica en el *Gran diccionario de anglicismos*. Además, la pronunciación del término *voleibol* en español europeo alterna entre la acentuación en la primera sílaba variando también la grafía, *vóleibol*, o en la última sílaba, *vo-leibol*, que parece ser más frecuente.

Otros elementos que están también plenamente afianzados son *jersey*, que aparece en esta fuente en 1930, y *túnel* en *Zalacaín el aventurero* en 1909. Dado que estos préstamos llevan casi un siglo documentados, se podría afirmar que la mayoría de los hablantes ya no los reconocen como anglicismos, pues se encuentran totalmente integrados en el léxico general. En el caso de *pósteres*, aunque no se documenta en CORDE, según el *Gran diccionario de anglicismos*, “aparece por primera vez a finales de los años sesenta, en

plena época del movimiento juvenil y estudiantil, cuando los carteles, sobre todo los de signo contestatario, se pusieron de moda” (2017: 780). El término *sándwiches* tampoco está documentado en CORDE, sin embargo, aparece recogido en DELE ya en la versión de 1992 y el *Gran diccionario de anglicismos* incluye ejemplos de la década de los años 70, lo cual es un indicio de plena integración.

Asimismo, los verbos adaptados del inglés toman siempre la primera conjugación. En este grupo se encuentran *estresar*, *flipar* y *chatear*, que coincide con el verbo homónimo en español que significa “ir de chatos, beber vinos”. De hecho, todos los préstamos adaptados, excepto el ejemplo *yuju* y la sigla *CGES*, están recogidos en el diccionario DELE. El caso del anglicismo *yuju*, interjección para llamar a alguien en la distancia, se considera una adaptación de la voz inglesa *yoohoo* o *yoo-hoo*.<sup>7</sup> Llama la atención el caso de *CGES*, siglas que corresponden en lengua española a “Certificado General de Educación Secundaria”, ya que es la única sigla que aparece adaptada de la original en inglés *GCSE (General Certificate of Secondary Education)* en el corpus. Este certificado no existe en España y corresponde al Graduado en Educación Secundaria Obligatoria. La razón por la que la traductora de la novela gráfica ha decidido realizar la adaptación de la sigla no parece clara, aunque podría haber considerado que los jóvenes lectores entenderían la equivalencia.

### 4.3. Híbridos

Esta categoría está integrada por pocos elementos en el corpus, ya que suponen un 3% en la novela y un 2% en la serie. Se documentan aquí combinaciones de elemento patrimonial más elemento anglófono, como en *páginas web* y *temas gais*. En el primer caso, tanto el préstamo integral, *web*, como el calco, *página web* están recogidos en la versión en línea del diccionario DELE. En el segundo ejemplo, el préstamo integral *gais*, forma plural de *gay* está también incorporado en DELE.

Asimismo, se registra el compuesto *videojuegos*, que implica la combinación de un primer componente procedente del inglés y el sustantivo que le sigue es una palabra patrimonial en español. Lorenzo (1996: 465) se refiere a estos tipos de compuestos indicando la procedencia anglófona de *video* y cómo la productividad de esta voz como elemento compositivo estaba ya suficientemente documentada en la prensa española.

### 4.4. Calcos estructurales

Por su parte, la frecuencia de formas indirectas, a saber, calcos estructurales y semánticos, es inferior a la registrada para los préstamos integrales y adaptados. En el caso de la novela gráfica se ha encontrado un 8% de ejemplos de calcos estructurales y un 9% de calcos semánticos; por otro lado, en la serie, el porcentaje de calco estructural es de un

<sup>7</sup> “Used to attract attention or as a call to persons” (*Merriam-Webster Dictionary*).

7% y de calco semántico, de un 5%. En ambos casos, el porcentaje de calcos es inferior en la serie que en la novela gráfica. La identificación del calco, que implica la sustitución o traducción, un mecanismo neológico para adoptar innovaciones de otras lenguas no es tarea fácil porque, “por su carácter ‘enmascarado’, (...) permite a la vez enriquecer el vocabulario y disimular su origen extranjero” (Gómez Capuz, 2009). Por lo que Gómez Capuz añade “¿cómo podemos estar seguros de que esta acepción procede de un modelo extranjero y no de un desarrollo semántico interno?”. Pese a las dificultades, se ha considerado la existencia de los siguientes tipos: calcos estructurales y calcos semánticos.

Por un lado, los calcos estructurales, que consisten en sustituir una palabra polimorfémica o un compuesto nominal de la lengua inglesa con palabras patrimoniales en la lengua española, encontramos desde formas bien afianzadas en la lengua como *luna de miel*, *baloncesto* y más recientemente como *redes sociales*, a otras como *objetos clave* y las múltiples maneras de indicar la condición de homosexualidad: *salir del armario*, *sacar del armario*, *quedarse en el armario*.

#### 4.5. Calcos semánticos

Por otro lado, se documentan los calcos semánticos en un porcentaje muy inferior a otras categorías: solamente se ha encontrado un 9% en la novela gráfica y un 5% en la serie. En algunos de estos ejemplos se hace necesario explicar cómo el significado que se ha agregado a la palabra existente en la lengua española se ha incorporado en el diccionario DELE, aunque no se explica la procedencia del nuevo sentido del lema.

A menudo el mundo de la informática ha recurrido a realidades o entes que ya existían para dotarlos de un nuevo significado, así los ya clásicos *ratón*, *papelera*, *ventana*, *virus* o *archivo*, que, de denotar un “conjunto ordenado de documentos que una persona, una sociedad, una institución, etc., producen en el ejercicio de sus funciones o actividades” (DELE, 2024), ha pasado a incluir la acepción de “conjunto de datos relacionados, almacenados en la memoria de una computadora u otro dispositivo electrónico” (DELE, 2024).

Por lo que respecta a *agenda*, esta palabra ha adquirido un nuevo significado en la lengua española, “relación ordenada de asuntos, compromisos o quehaceres de una persona o de una organización en un período” según indica el diccionario DELE en la versión en línea, significado que no estaba recogido en la versión de 1992, aunque sí aparecía ya en la versión impresa de 2001. Sin embargo, con anterioridad a esta edición Pratt ya lo recogía en su monografía sobre el anglicismo, clasificándolo como *anglicismo semántico paronímico*, dado que los significantes en inglés y en español coinciden (Pratt 1980: 161).

Si nos detenemos en la palabra *bajón*, que aparece en *estar de bajón* en el corpus, en la edición de 1992 y en la de 2001 del diccionario, el significado de “deterioro acusado de la salud o el ánimo” no se encontraba registrado. Sin embargo, ahora está incluido en la entrada de dicha palabra y ya se recogía en la edición de 2014. El mismo proceso se ha detectado en el ejemplo de la palabra *estrella*, que en la edición en línea del diccionario DELE aparece recogido el significado “persona que sobresale extraordinariamente en su profesión, especialmente en el mundo del espectáculo”, que no está registrado en la edición en papel de 1992 del mismo diccionario, aunque sí figuraba en las versiones de 2001 y 2014.



Por lo que respecta a *crimen*, Lorenzo ya advertía (1996: 505-506) que el campo semántico del término inglés *crime* era infinitamente más extenso que el de *crimen* español, que en el diccionario de la academia se definía como “delito grave”. Añade este autor que “poco a poco se ha ido instalando en la prensa –traducida y original– el término *crimen* en el significado de delito y delincuencia o, con valor adjetivo, en el de delictivo”. De hecho, el DELE mantiene la acepción de “delito grave”, lo equipara también en otra acepción a “asesinato” y un significado de “acción indebida o reprehensible”, pero, en ningún caso, lo contempla como delito menor o falta leve.

La unidad *pastel de queso* resulta extraña en la variedad de español de las autoras, pues si el producto es salado se usa *pastel*, como en *pastel de carne*, *pastel de verdura* o *pastel de pescado*. Por el contrario, cuando el resultado es un producto dulce, lo denominamos *tarta*, por lo que esta combinación de queso, mermelada de bayas (frambuesa, arándano o similar) y galleta (en ocasiones) se etiqueta habitualmente como *tarta de queso*. En este caso en la versión inglesa figura *cheese cake* que en la traducción ha pasado a ser *pastel*, calcando el sentido inglés, en vez de *tarta*, con lo que se dota a este vocablo de un significado nuevo por la influencia de la lengua inglesa.

En cuanto a la voz *romance* como “idilio, amorío”, Lorenzo (1996: 58) ya indicaba que “es efectivamente un anglicismo, como denunciamos hace 40 años”. De hecho, lo incluía en su lista de calcos semánticos unos años antes (1987: 78). El DELE lo incorpora con esta acepción en la edición en papel de 1992. Parece razonable que los diccionarios actualicen la información sobre el léxico de la lengua que contienen, pero, en este caso concreto, tratándose de un diccionario de referencia de la lengua española sería conveniente que se indicase cuándo se ha producido la adición de un nuevo significado o la incorporación de un préstamo para identificar la trazabilidad de la información. Esta situación dificulta el estudio y la detección, especialmente, de los ejemplos de calcos semánticos, teniendo que revisar diferentes ediciones de los diccionarios, cuando existen, a lo que se añade la competencia lingüística de las investigadoras.

## 5. Conclusiones

En el presente trabajo se ha abordado el estudio del lenguaje de un grupo general específico (los jóvenes), de estratos sociales específicos, que pretenden diferenciarse del lenguaje estándar mediante el uso de procedimientos lingüísticos concretos. En este caso, el análisis se centra en la utilización de los anglicismos. La incursión de la lengua inglesa en la sociedad española, así como la influencia de la cultura angloamericana como fenómeno de la globalización, que se refleja en la música, la publicidad, la moda, los deportes, las redes sociales, los hábitos de alimentación, etc., a los que la población juvenil ha estado expuesta desde la infancia, lo que además se complementa con el aprendizaje de la lengua inglesa como parte del currículo escolar, explican el uso de anglicismos en el habla juvenil. Este sector de la población ha estado en contacto permanente con la cultura y la lengua anglosajonas, habiendo interiorizado tanto las costumbres y el estilo de vida anglosajón como las palabras para nombrar estas nuevas realidades. Este hecho se refleja en la frecuencia creciente de términos o estructuras provenientes de la lengua inglesa que se incorporan a la lengua española o al lenguaje utilizado por los hablantes de español.

El examen de los datos se ha realizado desde el punto de vista cuantitativo y cualitativo. Así, tras el análisis de los resultados de los anglicismos extraídos de los dos subcorpus, 221 en la novela gráfica y 172 en la serie, se observa que la creatividad léxica de las ocurrencias listadas no es relevante, ya que los préstamos en su gran mayoría están ya recogidos en obras de referencia y la tipología es reducida. Estas obras reflejan el uso del lenguaje por el grupo de jóvenes protagonistas que cuentan sus vidas, con sus problemas y sus relaciones, pero el léxico utilizado, en líneas generales, no es innovador, posiblemente por el formato de la novela gráfica en la que también se inspira la serie, con textos breves y basados en imágenes. Otra razón puede estar en el proceso de traducción, que no haya conseguido plasmar esa comunicación con unidades léxicas más cercanas a la jerga juvenil.

Sobre la tipología de anglicismos del estudio, cabe resaltar que los préstamos integrales son los más frecuentes tanto en la novela gráfica, que suponen más de la mitad, con un 54% del total de los anglicismos registrados, como en la serie, con un 44% de ocurrencias. Este resultado coincide con el obtenido en el estudio del uso de anglicismos en revistas digitales en español para adolescentes (Sánchez Fajardo, 2021), ya que casi un 80% de los préstamos encontrados eran no adaptados. También es importante resaltar el uso de siglas de procedencia de la lengua inglesa en la novela gráfica, lo que puede relacionarse con la tendencia creciente entre la población juvenil de esta característica, posiblemente una influencia que proviene de la lengua inglesa.

El porcentaje de préstamos adaptados es más elevado en la serie, un 42%, que, en la novela gráfica, un 26%. Estos préstamos adaptados, tanto ortográficamente como morfológicamente, han dejado de sentirse como extranjerismos, dado que llevan prácticamente un siglo implantados en la lengua, como *deporte*, *jersey* y *túnel*, por ejemplo. Otros más recientes, se encuentran, no obstante, plenamente integrados y recogidos en las distintas obras lexicográficas empleadas, como *chatear*, *estrés* y *estresarse* o *flipar*.

Por último, en la categoría de préstamos directos se documenta un pequeño porcentaje de formas híbridas, que suponen un 3% en la novela con formas como *páginas web* y *temas gays* y un 2% en la serie con solo una combinación de elemento anglicado más palabra patrimonial (*videojuegos*).

En cuanto a los préstamos indirectos, los calcos estructurales son ligeramente más frecuentes en la novela gráfica con un 8%, mientras que en la serie bajan a un 7%. La frecuencia de los calcos semánticos es también baja, tanto en la novela gráfica (9%) como en la serie (5%). Se observa que la tendencia es a la introducción de formas directas, préstamos integrales y adaptados, mientras que el fenómeno del calco es menos común. Además, como se ha señalado, resulta complicado en muchas ocasiones analizar estos ejemplos por la falta de información sobre la incorporación de estos nuevos sentidos en los diccionarios y se hace necesario un buen conocimiento de ambas lenguas para identificar este tipo de préstamo.

Con todo, si bien los procedimientos de adaptación y uso de los anglicismos no parecen especialmente innovadores, según los datos analizados, sería deseable realizar un estudio contrastivo centrado en el lenguaje general de los adultos para determinar si la frecuencia de uso de los anglicismos puede considerarse significativa entre esos dos segmentos de la población española.

## REFERENCIAS

### A. Fuentes primarias

- Heartstopper*. Serie de Netflix. Temporadas 1 y 2.
- Oseman, Alice (2020), *Heartstopper 1. Dos chicos juntos*, Barcelona, Planeta. Traducción de Victoria Simó Perales.
- Oseman, Alice (2020), *Heartstopper 2. Mi persona favorita*, Barcelona, Planeta. Traducción de Victoria Simó Perales.
- Oseman, Alice (2020), *Heartstopper 3. Un paso adelante*, Barcelona, Planeta. Traducción de Victoria Simó Perales.
- Oseman, Alice (2021), *Heartstopper 4. Más que palabras*, Barcelona, Planeta. Traducción de Victoria Simó Perales.

### B. Fuentes secundarias

- Alfaro, Ricardo J. (1948), *El anglicismo en el español contemporáneo*, "Thesaurus", 4 (Boletín del Instituto Caro Cuervo), pp. 102-128.
- Balteiro, Isabel, Campos Pardillos, Miguel Ángel (2012), *False anglicisms in the Spanish language of fashion and beauty*, "Ibérica", 24, pp. 233-260.
- Bellone, Luca (2022), *C'ho le streghe che bruciano di hangover: L'italiano dei giovani narratori (2021-2022)*, "Carte Romanze", 10, pp. 401-437.
- Capanaga, Pilar, San Vicente, Félix (2005). *¡Qué fuerte! -¿Sigue pasando? El lenguaje juvenil español: consolidación de tendencias*, en Fabiana Fusco y Carla Marcato (ed.), *Forme della Comunicazione Giovanile*. Roma, Calamo, pp. 53-100.
- De la Cruz Cabanillas, Isabel, Tejedor Martínez, Cristina (2009), *La influencia de las formas inarticuladas, interjecciones y onomatopeyas inglesas en los tebeos españoles*, "Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas", 4, pp. 47-59.
- De la Cruz Cabanillas, Isabel, Tejedor Martínez, Cristina (2022), *Revival of classic Affixes in Spanish through English*, "Moderna Sprak", 116, pp. 266-293.
- De la Cruz Cabanillas, Isabel, Tejedor Martínez, Cristina (2023), *"De Héroes y Villanos": Calques from English into Spanish*, "Atlantis", 45 (2), pp. 67-94.
- Fundéu (2008), *El español de los jóvenes*, en *III Seminario Internacional de Lengua y Periodismo*. San Millán de la Cogolla, 9, 10 y 11 de abril.
- Furiassi, Cristiano, Pulcini, Virginia, Rodríguez González, Félix (eds.) (2012), *The Anglicization of European Lexis*, Amsterdam, John Benjamins.
- Gómez Capuz, Juan (1996), *Tendencias en el estudio de las diversas etapas de la influencia angloamericana en español moderno (con especial atención al nivel léxico)*, en Alegría Alonso González (ed.), *Actas del III Congreso Internacional de Historia de la Lengua Española: Salamanca del 22-27 de noviembre de 1993*, Madrid, Arco Libros, pp. 1289-1307.
- Gómez Capuz, Juan (1997), *Anglicismos en español actual: su estudio en el registro coloquial*. Valencia, Universidad de Valencia (Tesis Doctoral inédita).
- Gómez Capuz, Juan (2004), *Préstamos del español. Lengua y sociedad*, Madrid, Arco Libros.
- Gómez Capuz, Juan (2005), *La inmigración léxica*, Madrid, Arco Libros.
- Gómez Capuz, Juan (2009), *El tratamiento del préstamo lingüístico y el calco en los libros de texto de bachillerato y en las obras divulgativas*, "Revista electrónica de estudios filológicos", 17, <https://www.um.es/tonosdigital/znum17/secciones/tritonos-1-librosdetexto.htm>.
- Gómez Torrego, Leonardo (2001), *El lenguaje actual de los jóvenes*, "Carabela", 50, pp. 39-60.
- Herrero, Gemma (2002), *Aspectos sintácticos del lenguaje juvenil*, en Félix Rodríguez González

- (ed.), *El lenguaje de los jóvenes*, Barcelona, Ariel, pp. 67-96.
- Jonsson, Rickard, Årman, Henning, Milani, Tommaso M. (2019), *Youth language*, en Karin Tusting (ed.), *The Routledge Handbook of Linguistic Ethnography*, Londres, Routledge, pp. 259-272.
- Lapesa, Ramón (1963), *La lengua desde hace cuarenta años*, “Revista de Occidente”, 8-9, pp. 193-208.
- Lázaro Carreter, Fernando (1997), *El dardo en la palabra*, Barcelona, Galaxia Gutenberg.
- Ley 14/1970, de 4 de agosto, General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa*. BOE de 6 de agosto de 1970.
- Lorenzo Criado, Emilio (1971), *El español lengua en ebullición*, Madrid, Gredos.
- Lorenzo Criado, Emilio (1987), *Anglicismos en la prensa*, en *Primera Reunión de Academias de la Lengua Española sobre el lenguaje y los medios de comunicación*, Madrid, Real Academia Española, pp. 71-79.
- Lorenzo Criado, Emilio (1994), *Tratamiento del vocalismo inglés en español. Los diptongos*, en Jesús Sánchez Lobato, Pedro Peira, Berta Pallares (eds.), *Sin Fronteras. Homenaje a M<sup>a</sup> Josefa Canellada*, Madrid, Ed. Complutense, pp. 359-371.
- Lorenzo Criado, Emilio (1995), *Anglicismos*, en Juan Manuel Seco, Gregorio Salvador (eds.), *La lengua española hoy*, Madrid, Fundación Juan March, pp. 165-174.
- Lorenzo Criado, Emilio (1996), *Anglicismos hispánicos*, Madrid, Gredos.
- Lorenzo Criado, Emilio (1999a), *Anglicismos y traducciones (Lo superfluo, lo nocivo y lo necesario)*, en *El español en la encrucijada*, Madrid, Espasa, pp. 159-171.
- Lorenzo Criado, Emilio (1999b), *El anglicismo, problema hispánico*, en *El español en la encrucijada*. Madrid, Espasa, 173-192.
- Lorenzo Criado, Emilio (1999c), *Anglicismos e ignorancia*, en *El español en la encrucijada*, Madrid, Espasa, 255-259.
- Luján-García, Carmen (ed.) (2021), *Anglicismos en los nuevos medios de comunicación. Tendencias actuales*, Granada, Editorial Comares.
- Mallo, Jernimo (1954), *La plaga de los anglicismos*, “Hispania”, 37, pp. 135-140.
- Marcos Pérez, Pedro Jesús (1971), *Los anglicismos en el ámbito periodístico*, Valladolid, Universidad de Valladolid.
- Martí Solano, Ramón (2021), “*Comme disent les Anglais/Américains*”: *Identitying and analysing Anglicisms in Corpora by means of metalinguistics comments*, en Ramón Martí Solano, Pablo Ruano San Segundo (eds.), *Anglicisms and Corpus Linguistics. Corpus-Aided Research into the Influence of English on European Language*, Berlín, Peter Lang, pp. 31-47.
- Medina López, Javier (1996), *El anglicismo en el español actual*, Madrid, Arco Libros.
- Olivé, Cristian (2023), *La explosión de las abreviaturas entre los jóvenes*, “Archiletras. Revista de Lengua y Letras”, 16, <https://www.archiletras.com/firma/la-explosion-de-las-abreviaturas-entre-los-jovenes/>.
- Onysko, Alexander (2007), *Anglicisms in German. Borrowing, Lexical Productivity and Written Codeswitching*, Berlín, Walter de Gruyter.
- Pratt, Chris (1980), *El anglicismo en el español contemporáneo*, Madrid, Gredos.
- Pulcini, Virginia (2020), *The English language and Anglo-American culture in Twentieth-Century Italy*, en Guido Bonsaver, Alessandro Carlucci, Matthew Reza (eds.), *Understanding Cultural Change: Language and Narrative between Italy and the USA*, Oxford, Legenda, pp. 31-46.
- Rodríguez González, Felix (1994), *Anglicismos en el Argot de la Droga*, “Atlantis”, 16, pp. 179-216.
- Rodríguez González, Felix (1996), *Lexicografía de los anglicismos. A propósito del proyecto Nuevo Diccionario de Anglicismos*, en Christian Schmitt, Wolfgang Schweickard (eds.), Kul-

- turen im Dialog: die Iberoromanischen Sprachen aus interkultureller Sicht: Akten der gleichnamigen Sektion des Bonner Hispanistentages (2.-4.3. 1995), Bonn, Romanistischer, pp. 300-314.
- Rodríguez González, Félix (1999), *Anglicisms in Contemporary Spanish*, "Atlantis", 21, pp. 103-139.
- Rodríguez González, Félix (ed.) (2002), *El lenguaje de los jóvenes*, Barcelona, Ariel.
- Rodríguez González, Félix (2019), *La introducción de los anglicismos en español: Historia, actitudes, registro*, en Ramón González Ruiz, Inés Olza, Óscar Loureda Lamas (eds.), *Lengua, cultura, discurso. Estudios ofrecidos al profesor Manuel Casado Verlarde*, Pamplona, Universidad de Navarra, pp. 799-819.
- Sánchez Fajardo, José Antonio (2021), "Tips de tu bff sobre make-up": *el uso de anglicismos en revistas digitales en español para jóvenes adolescentes*, en Carmen Luján-García (ed.), *Anglicismos en los nuevos medios de comunicación. Tendencias actuales*, Granada, Editorial Comares, pp. 97-118.
- Stenström, Anna-Brita (2014), *Teenage Talk: From General Characteristics to the Use of Pragmatic Markers in a Contrastive Perspective*, Basingstoke, Palgrave Macmillan.
- Vigara, Ana María (2002), *Cultura y estilo de los "niños bien": radiografía del lenguaje pijo*, en Félix Rodríguez González (ed.), *El lenguaje de los jóvenes*, Barcelona, Ariel, pp. 195-242
- Zimmermann, Klaus (2002), *La variación juvenil y la interacción verbal entre jóvenes*, en Félix Rodríguez González (ed.), *El lenguaje de los jóvenes*, Barcelona, Ariel, pp. 137-163.

### C. Diccionarios y corpus

- DICCET. *Diccionario del español para todos*. Marzo 2024, <https://diccet.com/que-es-diccet/>
- Oxford English Dictionary*. Marzo 2024 <https://www.oed.com>.
- Merriam-Webster Dictionary*, Yoo-hoo, en Merriam-Webster.com. Marzo 2024, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/yoo-hoo>.
- Real Academia Española. *Corpus de Referencia del Español Actual* (CREA). Marzo 2024, <https://corpus.rae.es/creanet.html>.
- Real Academia Española. *Corpus Diacrónico del Español* (CORDE). Marzo 2024, <https://corpus.rae.es/cordenet.html>.
- Real Academia Española (1992), *Diccionario de la lengua española*, Madrid, Espasa Calpe. 21ª edición.
- Real Academia Española (2001), *Diccionario de la lengua española*, Madrid, Espasa Calpe. 22ª edición.
- Real Academia Española, Asociación de Academias de la Lengua Española (2014), *Diccionario de la lengua española*, Madrid, Espasa Calpe. 23ª edición.
- Real Academia Española, Asociación de Academias de la Lengua Española (2024), *Diccionario de la lengua española*, Madrid, Espasa Calpe. Marzo 2024 <http://www.rae.es>.
- Real Academia Española and Asociación de Academias de la Lengua Española (2013-), *Diccionario histórico de la lengua española*. Marzo 2024 <http://web.frl.es/DH>.
- Rodríguez González, Félix (2017), *Gran diccionario de anglicismos*, Madrid, Arco Libros.
- Sánchez Manzanares, Carmen (dir.), Azorín Fernández, Dolores, Santamaría Pérez, Isabel (2016), NEOMA. *Diccionario de neologismos del español actual*, Murcia, Editum. <https://www.um.es/neologismos/>.

**ISABEL DE LA CRUZ CABANILLAS** • Professor of English at the University of Alcalá, Spain, where she teaches several courses on English Language and Linguistics at undergraduate and postgraduate level. Her research interests are chiefly in the field of lexicology and semantics from a synchronic and diachronic perspective. Her latest publications on Anglicisms include “Revival of classic Affixes in Spanish through English”, *Moderna Sprak* in 2022 and “De Héroes y Villanos: Calques from English into Spanish”, *Atlantis* in 2023.

**E-MAIL** • isabel.cruz@uah.es

**CRISTINA TEJEDOR MARTÍNEZ** • Senior Lecturer at Alcalá University, Spain, where she currently teaches terminology in Translation Studies. Her research addresses this area, to which are also added lexicology, lexicography, semantics, paremiology, English for Specific Purposes, EFL and contrastive linguistics. Her latest publications on Anglicisms include “Revival of classic Affixes in Spanish through English”, *Moderna Sprak* in 2022 and “De Héroes y Villanos: Calques from English into Spanish”, *Atlantis* in 2023.

**E-MAIL** • cristina.tejedorm@uah.es

# ANGLICISMOS EN EL CAMPO DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑOL

Un estudio de corpus del foro3djuegos.com

---

Carmen LUJÁN-GARCÍA

**ABSTRACT • *Anglicisms in the field of videogames in Spanish: A corpus study of the online forum3dvideojuegos.com.*** The presence of English lexical items is pervasive in many different areas of our daily life. The field of video games is not an exception, and this paper attempts to reveal the degree of use of Anglicisms in an online forum addressed to Spanish-speaking video gamers. Additionally, this study focuses on the types of adaptation that these English borrowings have undergone when used in Spanish, and the pragmatic functions that these Anglicisms fulfil. A corpus of 100,340 words were extracted from the online forum Foro3Djuegos. After that, the corpus was inserted in the analysis tool AntConc), which was used to filter the Anglicisms found in the corpus. This process of analysis provided a sample of fifty-one English lexical items and the contexts in which they were used. Findings reveal that the most frequently used Anglicisms are the adapted ones (twenty-five items), followed by the pure or non-adapted English lexical items (sixteen), some clippings (six items) and four cases of English interjections. Both the frequency of use of these loanwords along with the three main pragmatic functions: referential, expressive and textual, have been analyzed in this paper. The inconsistency of the spelling of these loanwords has also been discussed.

**KEYWORDS •** Video games; Anglicisms; Internet forum; Spanish.

## 1. Introducción

Como es bien sabido, el empleo de anglicismos en distintas lenguas romances como el francés, italiano y español se ha convertido en algo muy habitual. Son muchas las unidades léxicas anglicadas que se emplean de forma diaria en cualquier entorno o contexto en el que nos encontremos. Este trabajo, que se centra en el uso de anglicismos en la lengua española, cuenta con referencias a múltiples publicaciones se han ocupado de examinar el empleo de unidades léxicas anglicadas en distintas áreas de la vida cotidiana del español. Algunas de las investigaciones han cubierto entornos bastante proclives al uso de términos anglicados, como el de la moda (Balteiro 2012; Luján-García 2017; Tejedor Martínez 2017, Sánchez Fajardo 2021). Terrenos como el del deporte también han sido objeto de

numerosos trabajos (Rodríguez González 2012; Rodríguez González y Castañón Rodríguez 2021; Rodríguez Medina 2021). El recurrente uso, con frecuencia con fines eufemísticos y disfemísticos, de anglicismos en el entorno del sexo y el erotismo ha sido también objeto de análisis (Crespo-Fernández y Luján-García 2013; 2017; 2018). El ámbito de la economía ha dado fruto a diversos trabajos (Medina López 2021; De Hoyos 2023); medios como la prensa digital también han sido ampliamente analizados (González Cruz 2021; Luján-García 2021; 2023), e incluso el terreno de la comida y la gastronomía (Luján-García 2021 y 2023) ha dado lugar a diversos trabajos de investigación.

Este artículo tiene por objeto el análisis de anglicismos en el entorno de los foros de videojuegos. Se trata de un terreno que cuenta con algunos trabajos que han arrojado luz en relación al empleo de anglicismos en español. Algunos de ellos son el de Cabrera Álvarez (2015) quien en su tesis doctoral analizó el léxico de las revistas de videojuegos españolas y propuso una normalización terminológica. Este trabajo vino a consolidar un estudio previo en el que esta misma autora había propuesto una adaptación terminológica (Rodríguez Medina y Cabrera Álvarez 2008). Morales Ariza (2015) se centró en la terminología gamer dentro del llamado inglés online que el autor define como “aquel uso del lenguaje con función puramente comunicativa empleado por los jugadores en determinados contextos” (Morales Ariza 2015: 2). Por su parte, Mezones Galicio (2015) en su tesis doctoral analizó el empleo de anglicismos en los videojuegos online Shooters y Rpg<sup>1</sup> y llegó a la conclusión de que existe una tendencia marcada, dentro del discurso gamer, al empleo de préstamos anglicados puros y a la creación de neologismos. Sin embargo, este autor destaca la casi ausencia de calcos semánticos del inglés.

Otra contribución dentro de este campo es el artículo de Cotelo García (2021), que se centró en el estudio de unidades léxicas anglicadas en la plataforma digital Twitch, dedicada a la transmisión en línea en directo (streaming). En un artículo de prensa, Ramírez Sánchez (2022) señala que “los hablantes de español conocemos el valor de nuestra lengua y, aunque el inglés da siempre un plus muy cool y hasta podríamos decir que algo trending –tampoco vamos a ser haters–, los hispanohablantes jugadores asiduos han encontrado, de forma natural, mecanismos para convertir palabras inglesas en españolas o, al menos, en híbridas”.

Como bien indica Cotelo García (2021: 1080):

[...] la importación de anglicismos es el recurso más empleado para la creación de nuevo vocabulario en español en el ámbito de los videojuegos, los resultados obtenidos de nuestro banco de datos permiten también observar el comportamiento de estos extranjerismos; su heterogeneidad, su inestabilidad tanto gráfica como morfológica, su especialización semántica, o el nivel de dominio y conciencia metalingüística de los usuarios que los emplean.

---

<sup>1</sup> Por juegos *Shooters* se entiende juegos de disparos. Por juegos *RPG (Role Playing Game)* se entiende juego de rol. Por juegos *survival horror* se entiende juegos de supervivencia de terror.



Estrechamente relacionado con las palabras de Coteló García, es importante señalar que, en efecto, los jugadores de videojuegos tienden cada vez más al uso de terminología que posee un cierto grado de especialización dentro del campo al que nos referimos. Se vuelve, por tanto, necesario acudir a autores como Cabré Castellví (1993) y Sager (1993) quienes definen, en sendos trabajos, la terminología como el conjunto de términos de una materia especializada, como puede ser la terminología de la agricultura, la terminología de la medicina, entre otros muchos tipos, y su posterior codificación en forma de glosarios, vocabularios, diccionarios, bases de datos, etc.

Teniendo en cuenta la consideración del campo del videojuego como uno en el que abunda una terminología con cierto grado de especialización, se ha de señalar la creación de un Diccionario Streamer para Boomers.<sup>2</sup> Este diccionario justifica su existencia aludiendo a los siguientes argumentos:

es importante que los adultos intenten entender este lenguaje por varias razones: para acercarse más a la realidad y los intereses de los jóvenes y adolescentes que consumen este tipo de contenidos, poder dialogar con ellos sobre lo que ven y escuchan en las plataformas digitales y para educarlos sobre el uso responsable y crítico de estos medios de comunicación.

Frente a este tipo de iniciativas, la FundéuRAE busca términos alternativos al empleo de unidades léxicas anglicadas. Así, en el caso de un vocablo como *gamer*, se ofrecen las siguientes alternativas: *jugador de videojuegos*, *videojugador* o la más coloquial *jugón*.<sup>3</sup> Por consiguiente, se podría aseverar que existen visiones controvertidas u opuestas con respecto al empleo del anglicismo en el terreno del videojuego. Por un lado, hay quienes apuestan por la búsqueda de términos alternativos en español para designar los nuevos conceptos que surgen en este campo. Por otro lado, hay quienes simplemente usan el anglicismo, bien para entenderse mejor con su comunidad de juego, ya que el término anglicado puede aportar un sentido que no ofrece el equivalente en español, o bien por falta de conciencia metalingüística. En cualquier caso, parece bastante aceptable la idea de que el lenguaje empleado en el terreno del videojuego cuenta con un grado de especialización y, por consiguiente, que se pueda considerar vocabulario terminológico.

En este trabajo trataremos de analizar y arrojar luz sobre el empleo de una terminología del videojuego que está en lengua inglesa en lugar de en español, pese a ser usada por jugadores hispanohablantes. A continuación, partiendo de la hipótesis de que se usan anglicismos en el campo de los foros de videojuegos, se ha procedido a formular las siguientes preguntas de investigación a fin de profundizar más en estos usos:

- ¿Qué tipo de adaptaciones se producen entre los anglicismos extraídos del corpus?
- ¿Con qué grado / frecuencia se usan los anglicismos que conforman la muestra?
- ¿Qué funciones desempeñan los anglicismos en el contexto en el que se emplean?

---

<sup>2</sup> <https://www.pantallasamigas.net/diccionario-streamer-para-boomers-glosario-videojuegos/>

<sup>3</sup> <https://www.fundeu.es/recomendacion/videojugador-o-jugon-alternativas-a-gamer/>

## 2. Método

El método consistió en la recogida de una muestra de 100.340 palabras del foro en línea llamado Foro3Djuegos.<sup>4</sup> Este portal cuenta con múltiples foros en los que se puede interactuar con otros usuarios de distintos videojuegos tales como Playstation 3, 4 y 5, X box Series X, X box One, X box 360, Nintendo Switch, Nintendo Wii U, Nintendo 3DS, Nintendo Wii, Stadia, PSP, PS Vita, entre otros.<sup>5</sup>

Una vez compilado el corpus, se procedió a insertarlo en la herramienta de análisis de corpus lingüísticos llamada AntConc.<sup>6</sup> A través de un proceso de filtrado, esta herramienta nos permitió obtener una muestra de todos aquellos anglicismos que aparecían en el corpus. Este proceso dio lugar a un listado de un total de cincuenta y un anglicismos, de los cuales dieciséis no están adaptados mientras que veinticinco anglicismos sí que presentan adaptaciones morfológicas. A esto, debemos añadir seis clippings o acortamientos y cuatro interjecciones.

El análisis del corpus también aportó datos sobre la frecuencia de uso de estos anglicismos, así como información sobre las oraciones en las que aparecen estas unidades léxicas anglicadas. La recogida del corpus y el posterior filtrado por anglicismos que dio lugar a la muestra objeto de este análisis se llevaron a cabo desde julio de 2023 hasta marzo de 2024.

## 3. Resultados

En este apartado se analizarán las unidades léxicas anglicadas que constituyen la muestra haciendo una distinción entre las diferentes categorías de anglicismos: en primer lugar, se analizarán los casos de términos anglicados puros o no adaptados. A continuación, se examinarán los anglicismos adaptados, se procederá después al análisis de los clippings o acortamientos de palabras y se finalizará con el estudio de algunas interjecciones anglicadas. A partir del análisis de cada anglicismo, se presentará su significado en el entorno del videojuego y un ejemplo extraído del corpus en el que se emplee dicha unidad léxica anglicada. Hay que señalar que los ejemplos presentados en este manuscrito aparecen tal cual han sido extraídos, por lo que puede haber errores ortográficos o gramaticales.

### 3.1. Términos no adaptados o puros

Son aquellos vocablos que se emplean en español tal como proceden del inglés, sin ningún tipo de adaptación. Algunas de las definiciones de los términos relacionados a continuación han sido extraídos de sitios web especializados en el campo del videojuego y que se recogen al final de este artículo.

---

<sup>4</sup> <https://www.foro3djuegos.com/>

<sup>5</sup> <https://www.foro3djuegos.com/foro-de-juegos/3080/0/0/todos/videojuegos/>

<sup>6</sup> Se trata de un recurso de análisis creado por Laurence Anthony que se puede descargar desde el siguiente sitio de internet: <https://www.laurenceanthony.net/software/antconc/>

*Server* (40 casos), que cuenta con equivalente en español, servidor, aparece definido por el Diccionario de la Lengua Española (DLE de ahora en adelante) como “Unidad informática que proporciona diversos servicios a computadoras conectadas con ellas a través de una red”. Como podemos observar, estos jugadores optan por el empleo de server frente a servidor hasta en un total de cuarenta ocasiones.

- (1) Buenas tío, no hay **servers** españoles, hay uno, pero esta siempre vacío, se llama madriz. Actualmente en pruebas. Dos clanes España (“”) Latinos (“”) 20slots. Solo mayores de edad, se os ira avisando cuando esté preparado el server.

*Bug* (57 casos) + *bugs* (8) no está registrado en el DLE ni en el Diccionario Panhispánico de Dudas (DPD de ahora en adelante), pero sí aparece en el Corpus CREA en tres ocasiones, dos de las cuales se refieren al ámbito de la informática. Bug aparece definido en el Cambridge Online Dictionary (COD a partir de ahora) como “a mistake or problem in a computer program” (error o problema en un programa informático).

- (2) Esta mal hecho, tiene **bugs** desde el inicio, sigue con **bugs** que se supone arreglaron hace años, cada semana hay incidencias.... es que no hay por donde defenderlo.

*Gym* (20 casos) + *gyms* (2), como cabría esperar, no lo recogen ni el DLE ni el DPD. Se trata de un término anglicado que se usa en el campo del videojuego con un sentido especializado y con un uso diferente al convencional gimnasio donde se entrena el cuerpo. Este uso de *gym* hace referencia a una serie de rutinas semanales (entrenamientos y prácticas) que un *coach*, con probada trayectoria profesional en los *esports*, asigna a aquellos *gamers* que desean mejorar su nivel progresivamente en el juego de su preferencia. Entrenador y entrenado revisan el progreso, puntos fuertes y debilidades a mejorar para que el jugador explote todo su potencial. Concretamente en el terreno de los Pokemon, los *gym* o gimnasios son lugares que se encuentran en todo el mundo y en los que se puede combatir contra los Pokémon de equipos rivales.<sup>7</sup>

- (3) Mucho me jodía estar de **gym** en gym recuperándolos mientras buscaba con la mirada y no encontraba a aquellos que me los quitaban instantáneamente, de forma omnipresente desde el ordenador de su casa.

*Post* (17 casos) aparece definido por el COD como “to publish something such as a message or picture on a website or using social media” (publicar algo como un mensaje o fotografía en una página web o usando medios sociales). Pese a no estar recogido en el DLE ni en el DPD, es un término muy extendido en el habla cotidiana de cualquier persona, especialmente joven, que acceda a internet.

<sup>7</sup> <https://gamersunite.mx/gimnasios-esports-que-son/> y [https://pokemon.fandom.com/es/wiki/Gimnasio\\_Pok%C3%A9mon#:~:text=Un%20gimnasio%20Pok%C3%A9mon%20\(Pok%C3%A9mon%20Gym,derrotar%20al%20%C3%ADder%20del%20gimnasio](https://pokemon.fandom.com/es/wiki/Gimnasio_Pok%C3%A9mon#:~:text=Un%20gimnasio%20Pok%C3%A9mon%20(Pok%C3%A9mon%20Gym,derrotar%20al%20%C3%ADder%20del%20gimnasio)

- (4) Que si pesao, revisate la mierda de respuestas que has dejado en los 8 mensajes que llevas, ofendiendo a la gente y riéndote en cada **post** que has escrito, de alguno que ha opinado.

*Build* (18 casos) + *builds* (6 casos) es un término especializado dentro del campo objeto de análisis. Cuando se usa como sustantivo en español se puede referir a dos conceptos, por un lado, puede ser una versión de un videojuego. Por ejemplo, un alfa es una *build* anterior a una beta. Por otro lado, una *build* puede referirse al conjunto de objetos, habilidades y otros rasgos que distinguen a un personaje en ese momento. En el siguiente ejemplo, se hace referencia al segundo significado.<sup>8</sup>

- (5) Si aún vas por el bosque de los gigantes caídos o por la Torre de Heide no creo que te pueda recomendar muchas **builds** de armaduras pesadas.

*Gamertag* (15 casos) es un sustantivo que cuenta con un grado de especialización dentro del campo del videojuego. Se puede definir como un alter ego en el mundo de Xbox. Se crea a partir de un alias, un avatar (o imagen) opcional (denominado imagen de jugador) y un poco de información para ser representado cuando se juega y se comparte contenido con otras personas en la comunidad de Xbox.<sup>9</sup>

- (6) Buenas pirata, sigues buscando gente? Yo soy de xbox y también me interesaría jugar acompañado, si es así te dejo mi **gamertag** por si acaso.

*Picks* (11) se emplea en la muestra como un sustantivo y se refiere a la selección de ciertos elementos jugables antes o durante la partida. Puede tratarse de personajes, habilidades, artilugios, etcétera.<sup>10</sup>

- (7) Es indefendible que de 4 **picks** te den SIEMPRE a los 3 que ya sabemos, es una manipulación en toda regla y me da igual que me vengáis con la milonga de que “salen las cartas por su valor de mercado” mejor me lo pones, más prueba de manipulación.

Otros términos no adaptados serán comentados a continuación, ya que pese a tener niveles de frecuencia más bajos, presentan un cierto grado de especialización dentro del campo del videojuego.

<sup>8</sup> <https://catnessage.com/es/wikigame/build/#:~:text=Por%20un%20lado%2C%20una%20build,nuestro%20personaje%20en%20ese%20momento>

<sup>9</sup> <https://support.microsoft.com/es-es/windows/-qu%C3%A9-es-un-gamertag-10782a06-e989-d248-9ba7-9b89499a1120#:~:text=Un%20gamertag%20es%20tu%20alter,en%20la%20comunidad%20de%20Xbox>

<sup>10</sup> <https://www.pccomponentes.com/que-es-un-pick-y-pickear-en-gaming>

*Casters* (1 caso) hace referencia a los/las comentaristas deportivos en los *esports*. Según Andrews et al. (2021) los “Casters provide live commentary of the action of a game to a large online audience during streaming of an online video gaming event” (los comentaristas o *casters* aportan un comentario en vivo de la acción de un juego a un público extenso en línea durante la transmisión de un evento en línea de videojuego). En español, se cuenta con el equivalente comentarista y, de ahí, que no esté recogido ni en el DLE, ni en el DPD ni en el CREA. Pese a la existencia de equivalencia en español, esta unidad léxica anglicada también parece emplearse por los jugadores.

- (8) Bienvenido a Formula Dalton. Vamos a organizar nuestra tercera temporada en F1 23. Somos un Campeonato serio y competitivo con comisarios, **casters** y mucha inmersión.

*Cheater* (1 caso), ausente en el DLE, DPD y CREA, es un término especializado que se refiere a una persona que se caracteriza por usar programas externos al juego, modificaciones de este o códigos para terminar un juego y/o derrotar más fácilmente a sus adversarios en juegos multijugador. Se debe aclarar que un *cheater* no necesariamente crea sus programas, sino que además los utiliza.<sup>11</sup>

- (9) En duelo por equipos se encuentra partida de inmediato, es muy difícil encontrar algún modder (**cheater** más bien).

*Delay* (1 caso) no aparece en el DLE, ni en el DPD y una sola vez en el CREA. Se trata de un término especializado utilizado en informática y videojuegos para describir la lentitud o retraso en la transmisión de datos entre dos dispositivos.<sup>12</sup> En otras palabras, el tiempo que transcurre entre la acción que se realiza en un dispositivo de juego (teclado, ratón o control) y la aparición de esa acción en la pantalla.

- (10) El problema es que en la play 4 hay uno de los jugadores que tiene bastante **delay**, no si jugando de esta forma en ps5 este problema es igual, menor o inexistente.

*Drivers* (5 casos) no aparece en el DLE, DPD, CREA ni COD. Está definido en el Collins Dictionary (CD de ahora en adelante) como “a computer program that controls a device such as a printer” (un programa informático que controla algún dispositivo como una impresora).

- (11) Tengo los **drivers** de nvidia actualizados de anteayer (no probé el juego antes), igual esta tarde meto los anteriores a ver.

<sup>11</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Cheater#:~:text=Cheater%3A%20Es%20la%20persona%20que,sus%20programas%2C%20sino%20los%20utiliza>

<sup>12</sup> <https://elcomercio.pe/respuestas/que/significa-delay-descubre-termino-videojuegos-nnda-noticia-553217-noticia/#:~:text=El%20E2%80%9Cdelay%E2%80%9D%20en%20los%20videojuegos,respuesta%20del%20mismo%20para%20procesarlo>

*Glitch* (1 caso) y *glitches* (1 caso) es un término especializado no recogido en el DLE, ni en el DPD y se refiere a un error en el juego. Sin embargo, no todos los errores se consideran *glitches*, ya que existen diferentes clasificaciones según el tipo y la gravedad del error. Un *glitch* no es lo mismo que un *bug* o un *exploit*, estos son otros tipos de errores. El COD lo define como “a sudden unexpected increase in electrical power, especially one that causes a fault in an electronic system” (un aumento repentino e inesperado en la potencia de la electricidad, especialmente uno que causa un fallo en el sistema electrónico).<sup>13</sup>

(12)pd2: RECUERDO que también hago el golpe final de Cayo Perico sin trucos ni **glitches**, yo hago las preparatorias y solo os tenéis que unir 1 para poder acceder al oro y arte de la mansión. Porcentaje de beneficios: 50% para cada uno.

*Joystick* (1 caso) está definido en el COD como “an object shaped like a stick that you hold to operate a machine, play computer games, etc.”, es decir, un objeto con forma de palo o manivela que se sujeta para manejar una máquina o jugar con juegos de ordenador. Pese a que no aparece en el DLE ni en el DPD, sí que aparece en catorce ocasiones en el CREA.

(13) Con la cruceta o el **joystick** tienes que ir hacia un lado u otro para poder ir hacia arriba o abajo.

*Runs* (1 caso) es un término especializado ausente en el DLE y en el DPD. En World of Warcraft, se refiere a cualquier intento organizado para completar una *raid* o invasión.<sup>14</sup>

(14) Hay mucha gente que pasa de la magia, pero combinada con los ataques físicos hacen las **runs** mucho más sencillas.

*Shooter* (3 casos), no recogido en el DLE ni el DPD, se refiere a un género de acción donde el principal objetivo es disparar y matar enemigos, generalmente con armas de fuego. Aunque existen multitud de subgéneros, se divide principalmente en dos grupos, según la perspectiva que tengamos de nuestro personaje: en 1ª persona (o FPS) y en 3ª persona (o TPS).<sup>15</sup>

(15) Además, con esta build podéis cambiar los cyberterminales por los Berserkers si en algún momento queréis variar y jugar un rato al estilo **shooter** tipo Doom.

*Trekkies* (1 caso) no está presente en el DLE ni el DPD, aunque sí aparece una vez en el CREA. El COD define este término como “someone with a special interest in the television show Star Trek”, es decir, un fan o seguidor de Star Trek.

<sup>13</sup> <https://www.ionos.es/digitalguide/online-marketing/redes-sociales/glitching/>

<sup>14</sup> [https://www.devuego.es/gamerdic/termino/run/#:~:text=En%20World%20of%20Warcraft%2C%20se,\(banda\)%20o%20un%20calabozo](https://www.devuego.es/gamerdic/termino/run/#:~:text=En%20World%20of%20Warcraft%2C%20se,(banda)%20o%20un%20calabozo)

<sup>15</sup> <https://www.devuego.es/gamerdic/combo/shooters/>

(16) No los entretengo más tomen awa y cuidensen internautas y **trekkies**.

### 3.2. Términos adaptados

Dado que una buena parte de la muestra extraída está constituida por términos adaptados, nos remitiremos a la definición que Pulcini, Furiassi y Rodríguez González (2012: 7) ofrecen de este concepto: “An adapted loanword or Anglicism is a word or multi-word unit borrowed from the English language with orthographic, phonological and/or morphological integration into the structures of the RL. Semantically, RL meaning is closer to SL meaning”. En el siguiente epígrafe se analizarán los distintos vocablos que conforman la muestra. En definitiva, se trata de aquellos términos que constan de un lexema en inglés a los cuales se ha aplicado una adaptación al español, con frecuencia mediante la adición de un sufijo del español. Muchos de estos sufijos con una terminación en -ar tienen por objeto expresar un verbo en infinitivo. A continuación, relacionamos los anglicismos adaptados extraídos.

*Banear, baneaban, baneado, banearon, baneen* (1 caso por cada término adaptado). Anglicismo proveniente del vocablo inglés *ban*, que significa prohibir. Según el *Gran Diccionario de Anglicismos* (GDA de ahora en adelante) de Rodríguez González (2017) *banear* es “restringir a uno o más usuarios el acceso a un servicio de internet”.

(17) Muchas gracias! Nunca en ningún juego había usado algo ilegal y pensé que el juego detectó algo que yo no use y me podrían llegar a **banear**. Gracias por tomarte el tiempo de responderme! SALUDOS.

También resulta llamativo el sustantivo derivado *baneolandia*. En este caso, estamos ante un término que ha derivado del inglés *ban* y a la que se ha añadido el sufijo *-landia*, lo cual lo convierte en una palabra que pretende crear un efecto humorístico en el lector. Se trata, indudablemente, de un neologismo formado, por un lado, a partir de morfología derivativa y, por otro lado, se trata asimismo de un neologismo léxico por préstamo de otra lengua o préstamo léxico, ya que su lexema *ban* procede del inglés (Casado Velarde, 2015: 25).

(18) A mi alrededor los niveles que veo son muy bajos, el que me sigue tiene un 26, que habrá sido de aquellos que me superaban hace un mes, deben estar en el país del que no se vuelve nunca jamás, **baneolandia**, jajaja.

*Boostear* (1 caso). Término anglicado que procede del vocablo inglés *boost*. En el GDA aparece el término *booster* que usado como sustantivo significa propulsor. Sin embargo, usado como verbo, *boostear* se podría traducir como incrementar o mejorar algo. Al igual que en el ejemplo anterior, el verbo *boostear* se conjuga como cualquier otro verbo en español. El término inglés *boost* tiene el mismo significado, “increase or improve something” (aumentar o mejorar algo-COD). En el entorno del videojuego, *boostear* es un término que hace referencia al acto de aumentar rápidamente el nivel, habilidades, es-

tadísticas o recursos de un personaje, objeto o elemento dentro de un videojuego, generalmente mediante la ayuda de otro jugador o utilizando métodos no convencionales.<sup>16</sup>

(19) Trofeos online Bioshock 2 / Grupo para **boostear**.

*Bugueado* (3 casos) proviene del inglés *bug* y es un término especializado que hace referencia al hecho de espiar, rastrear o acosar a alguien a través de las redes sociales, de videojuegos, o por medio de la introducción de un fallo en el sistema que no permite jugar correctamente.<sup>17</sup>

(20) Pues la opción más lógica e inteligente habría sido cargar la partida más reciente. O se te ha **bugueado** y ha desaparecido o la has desmontado y no te has dado cuenta.

*Craftear* (1 caso) y *craftearlo* (1 caso). Anglicismo adaptado que procede del verbo inglés *craft* y que implica la realización de un trabajo generalmente manual que requiere de habilidad y experiencia por parte del profesional o artesano que lo realiza. En videojuego, se habla de *craftear* cuando se tienen que recoger materias primas y transformarlas en un producto elaborado. De esta manera, el progreso viene muchas veces limitado por la cantidad de *crafteo* que tengamos que realizar, ya que, a menudo, forma parte de misiones concretas o simplemente para evolucionar un estado.<sup>18</sup>

(21) Buenas para todos. Hace poco acabo de empezar a jugar el minecraft para ps3, y quise hacer un bloque de hierro para hacer un yunque, pero no me apareció ninguna opción para **craftear** el bloque ¿alguien sabe qué puedo hacer para que me aparezca o para craftearlo?

También hemos encontrado en la muestra el empleo del sustantivo adaptado morfológicamente *crafteo* (1 caso). En la mayoría de los juegos, el *crafteo* consiste en una habilidad, o un conjunto de habilidades, que se utiliza para crear, elaborar o fabricar nuevos elementos a partir de otros.

(22) Necesitas 9 lingotes de hierro y el bloque lo haces en la mesa de **crafteo** y el bloque lo consigues en la última opción donde están los bloques (oro, diamante, Redstone, lápiz, etc).

*Dropeen* (1 caso). Es un préstamo léxico adaptado morfológicamente de la palabra inglesa *drop*. Este término que cumple con la función de verbo y de sustantivo en inglés

<sup>16</sup> <https://www.pccomponentes.com/que-es-boostear>

<sup>17</sup> <https://twitter.com/RAEinforma/status/1471396684215242754?lang=es>

<sup>18</sup> <https://www.3djuegosguias.com/otros-generos/que-significa-craftear-videojuego> y <https://santandersmartbank.es/diccionario-gamer/craftear/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20craf-tear%20o%20crafteo,elementos%20a%20partir%20de%20otros>



se puede afirmar que también lo hace en español. Cuando es empleado en español como verbo, el lexema inglés *drop* recibe el sufijo *-ear* que lo convierte en anglicismo adaptado. Sin embargo, también se emplea con la categoría gramatical de sustantivo y en este caso, no experimenta ningún tipo de adaptación, se usa como anglicismo puro o no adaptado. En el contexto del videojuego, se les llama *drops* a aquellos objetos y útiles de los que se desprenden los rivales cuando quedan abatidos o eliminados. Tiene otros significados como cuando el videojuego lanza premios a los jugadores y que un jugador libera objetos de su inventario para hacer hueco a otros nuevos y los deja a la libre disposición de los demás o bien cuando un jugador suelta objetos que otro compañero de equipo necesita más que él/ella. *Dropear* aparece recogido en el Diccionario de americanismos de la Asociación de Academias de la Lengua Española (ASALE) con varios significados que no parecen ajustarse al que se usa en los videojuegos. Las acepciones de *dropear* que contempla este diccionario están relacionadas con el entorno académico como “no asistir a clase a propósito” o “expulsar a un estudiante de una institución educativa o de una asignatura” e incluso “suspender a un estudiante por bajo índice académico”. Curiosamente este verbo se pronuncia como *dropiar* y se emplea en Latinoamérica, probablemente por la fuerte influencia de la variedad de inglés norteamericano en las variedades de español habladas en el español de centro y Sudamérica. En cambio, este vocablo no se usa en España.<sup>19</sup>

- (23) Muchas gracias. Tengo a todos mis personajes con la armadura completa de C&C y aun así cuesta que me **dropeen** objetos exclusivos o únicos (el caso de la armadura de “elvira espolones” por ejemplo). Gracias de nuevo.

*Farmear* (2 casos) es un verbo adaptado morfológicamente que procede del inglés *farm* y que se emplea con el significado originario de recolección de plantas, madera, minerales y otros ítems, tareas que son repetitivas pero necesarias para continuar jugando. En los videojuegos actuales significa matar a muchos enemigos con el fin de ganar recompensas, o dependiendo del videojuego, tomar su *loot* (sus armas y accesorios).

- (24) De todo el material me parece que lo más complicado puede ser el ala decrepita que es la que te da harmut el calamitoso, el insecto ese enorme que está volando por el abismo en el sur de oblivia. A ese para **farmearlo** necesitas mínimo un ares90 bien preparado, porque si no te zurra bien. O tickets, claro...

*Formatear* (2 casos) es un verbo adaptado del verbo inglés *format*, que el COD define como “to prepare a new computer disk for storing information” (preparar un nuevo disco o memoria de ordenador para almacenar información). En el entorno del videojuego, al igual que en informática, cuando se formatea una consola o equipo informático se borran los datos almacenados en la memoria, incluidos los programas, datos guardados, información de los usuarios y se restablece la configuración de fábrica.

<sup>19</sup> <https://santandersmartbank.es/diccionario-gamer/dropear/#:~:text=Dropear%20es%20la%20e spa%C3%B1olizaci%C3%B3n%20del,online%20o%20videojuego%20multijugador%20masivo>

- (25) La duda que tengo era si en la SD se podían pasar los archivos de guardado de las partidas, pero según he estado investigando parece ser que no, en ese caso puede que lo mejor sea **formatear** la SD desde el ordenador por si hay alguna actualización o archivo que está corrupto.

*Fut-ballers* (2 casos) es un sustantivo adaptado morfológicamente del inglés *footballers*, con número en plural y género masculino. Como se puede observar, *footballer* es un derivado de un compuesto léxico en el que *foot* es el lexema, que además ha experimentado una adaptación morfológica a la fonética inglesa de este lexema /fɒt/. Curiosamente, la segunda parte de esta palabra compuesta se mantiene con la forma inglesa *ballers* y no, como cabría esperar, con la forma española *-bolista*. El neologismo *fut-baller* se emplea en español para referirse a los jugadores de fútbol en videojuegos como FIFA y su morfología es diferenciadora de los jugadores de fútbol convencionales a los cuales se les llama *futbolistas*.

- (26) Han confirmado que se puede hacer como con los **fut-ballers**. Es decir, si teneis un amigo que tenga a kdb, renato o similares, jugais coop, haceis el objetivo y felices los dos.

*Gametarg* (3 casos) y *gametar* (2 casos) son dos sustantivos en número singular que representan formas incorrectas o erratas del término inglés *gamertag*, que ha sido analizado entre los anglicismos no adaptados o puros.

- (27) Buenas acabo de comenzar el juego y la verdad que estoy un poco perdido... Si alguien se anima a jugar conmigo mi **gametar** es RadPants6.

*Hackear, Hackeando, Hackearlo, Hackeo, hackeos* (1 uso por vocablo). Se trata de neologismos derivados del verbo inglés *hack*. En el DLE aparece recogido como *hackear* y *jaquear* y aparecen definidos como “introducirse de forma no autorizada en un sistema informático”. En el caso de estas unidades léxicas nos encontramos ante neologismos léxicos por préstamo de otra lengua que han sufrido una adaptación al español mediante la adición del sufijo *-ear*, que hace que funcione como verbo. Por otro lado, también vemos que este neologismo adaptado cumple con la función de sustantivo con palabras como *hackeo*.

- (28) Estaba en una partida y un **hacker** me bajó a nivel 1, era nivel 25, y ahora en la barra de experiencia tengo -39939303828292. Necesito ayuda por favor.

*Ingame* (1 caso) es un adjetivo, a menudo aplicado a vídeos, que indica que pertenece a la propia acción del juego, tal y como tomará parte el jugador, y que no se trata de una animación o escena pregrabada. Es otro término especializado que no aparece recogido en el DLE, ni en el DPD ni en el CREA. No obstante, en el COD aparece recogido con la forma inglesa *In-game*, usando un guion entre la preposición *in* y el sustantivo *game*. Aparece empleado con la misma categoría gramatical y sentido con el que es usado en español.

De ahí que debamos considerarlo un anglicismo adaptado morfológicamente al español.<sup>20</sup>

- (29) a la hora de comparar jugadores o de preguntar por ciertos jugadores que parecen buenos sobre el papel, pero al no ser los típicos tops pues no sabemos si rinden o no **ingame** [...].

*Levelear* (1 caso) es un préstamo léxico adaptado de la palabra inglesa *level* que ha recibido, como en otros casos, el sufijo *-ear* y desarrolla la categoría gramatical de un verbo. Su significado en videojuego es “jugar con el único fin de subir de nivel un personaje, generalmente con la intención de alcanzar un nivel determinado que permita afrontar nuevas misiones, enemigos o zonas con mayores garantías de victoria”.<sup>21</sup>

- (30) [...] tengo a sora a nivel 34 y mis acompañantes están al 35 y me hacen un daño bestial que sería normal si evitara pelear la mayoría del tiempo y no subiera de nivel a causa de mi propia acción de escapar de los combates lo aceptaría y me parecería normal pero no siempre que aparecen enemigos limpio la zona para **levelear** lo más posible el ataque que tengo es normal es decente para un personaje de nivel 34 [...].

*Linkear* (1 caso). De forma similar a otros casos analizados en este trabajo, se puede observar el caso del verbo *linkear*, que es otro préstamo léxico adaptado morfológicamente del inglés *link*, mediante la adición del sufijo *-ear*. En el GDA, aparece el término *linkar*, que es otra forma adaptada de la misma unidad léxica. Se define como “interconectar datos o partes de uno o varios programas”. Se debe señalar que no se encontró ningún caso de *linkar* en la muestra obtenida.

- (31) Llevo bastante tiempo en esto de los foros de 3dj y nunca ha sido spam **linkear** canales de YT relacionados con los juegos, a no ser que la política de 3dj haya cambiado últimamente cosa que dudo.

*Moder* (2 casos) es la versión adaptada de *modder* en inglés. Se trata de una persona o jugador que realiza modificaciones a un videojuego. El vocablo *mod*, que es la abreviatura de *modification* hace referencia a las modificaciones hechas en el juego por parte de los propios jugadores. Podría tratarse también de un error ortográfico producido por una confusión con un derivado de *mode* o incluso de una errata.

- (32) Hola amigos, ando en busca de algun hacker o **moder** en gta 4 para el trofeo de llegar al nivel 10 en el online para q nos ayude a mí y unos amigos a conseguirlo, le agradeceríamos mucho!!

<sup>20</sup> [https://www.devuego.es/gamerdic/termino/in-game#:~:text=Del%20ingl%C3%A9s%20in%20game%20\(dentro,una%20animaci%C3%B3n%20o%20escena%20pregrabada](https://www.devuego.es/gamerdic/termino/in-game#:~:text=Del%20ingl%C3%A9s%20in%20game%20(dentro,una%20animaci%C3%B3n%20o%20escena%20pregrabada)

<sup>21</sup> [https://www.devuego.es/gamerdic/termino/levelear/#:~:text=Del%20ingl%C3%A9s%20level%20\(nivel\),con%20mayores%20garant%C3%ADas%20de%20victoria](https://www.devuego.es/gamerdic/termino/levelear/#:~:text=Del%20ingl%C3%A9s%20level%20(nivel),con%20mayores%20garant%C3%ADas%20de%20victoria)

*Plis* (6 casos) es otro anglicismo adaptado de la palabra inglesa *please*. Se trata de una unidad léxica adaptada morfológica y fonéticamente al español, ya que en español la palabra toma la forma de la versión fonética del inglés /pli:z/.

- (33) Hola busco marshadow no importa el nivel solo que sea legal para Pokémon ultrasol **plis** denme nombre del jugador si quieren ofrezco rowlet, snivy o litten a elección confirmen en los comentarios.

*Postear, postearme, posteado* (1 caso por término) verbo adaptado del inglés *post*, que aparece descrito en el GDA como “El término se emplea sobre todo en el mundo de internet, pero se recomienda el uso de publicar como alternativa, al estimarse el anglicismo como innecesario”.

- (34) Hola todos queridos compañeros estamos reagrupando a gente para jugar juntos en cuanto salga diablo 4 en multiplataforma ya que está prohibido el spam de discords podéis **postearme** vuestra id y yo os invito al servidor o mandarmelo por privado y os voy agregando actualmente estamos jugando la temporada 28 de diablo os espero a todos los interesados compañeros.

*Raidear* (2 casos), *raideando* (1 caso), verbo adaptado proveniente del verbo inglés *raid*. El término adaptado *raidear* no aparece en el GDA, pero sí *raid* que es definido como “ataque o incursión aérea rápida en terreno enemigo”.

- (35) Hay reglas BASICAS de no **raidear** casas de madera ni de paja, no se puede construir en zonas se respawn de ciertos recursos (casas de castores) etc.

El sustantivo *raideos* (1 caso) es también un anglicismo adaptado de *raid* y su significado es el de un ataque gigantesco, mucho más que en cualquier partida normal. Se produce cuando un buen número de jugadores se alían para acabar con un enemigo que no podría ser batido de otra manera.

- (36) Tengo la mesa de trabajo 2 con casi todo aprendido en cuestión de armas y voy haciendo mis **raideos** a casas de 1 a 3 personas aprox., entre varios iríamos para arriba en muy poco tiempo.

*Rankear* (1 caso) es un anglicismo adaptado morfológicamente del verbo inglés *rank*. En el contexto del videojuego alude a la acción por parte de un jugador de acceder a competiciones de alta categoría y llegar a jugar partidas clasificatorias.

- (37) <https://discord.gg/3RYDEgATND> un server para encontrar gente con la que **rankear** en el Pokémon United.

*Stunnear* (1 caso) es un término adaptado morfológicamente que proviene de la palabra inglesa *stun* y cuyo significado es según el COD “to shock or surprise someone very much” (sorprender o asustar a alguien mucho). Según el Diccionario Gamer para Boomers, *stun* es un sustantivo que significa “aturdimiento”. Se utiliza para referirse a los segundos

en los que un oponente (el jugador mismo), objetivo de un arma aturdidora, permanece inofensivo a los ataques hasta que consigue reponerse.

- (38) Stitch te va recargando PM, Genio tiene varios ataques especiales útiles con Magia, Chicken Little atrae, junta y puede **stunnear** a los enemigos.

*Trollear, trolleando* (1 caso por término), anglicismo adaptado morfológicamente, cuyo lexema inglés es el verbo (*to*) *troll*. Al igual que en casos anteriores, se ha empleado el sufijo *-ear* para adaptar al español este préstamo léxico. Según el GDA, que recoge la forma *troleear*, este término es definido como “Incordiar a alguien, generalmente famoso, a través de internet, revelando algún dato personal o insultándole, amparándose en el anonimato”.

- (39) Así aprendera a no **trollear** nunca más al no-muerto elegido y a ver si al morir te deja la vasija la muy roñica.

De la misma manera que ocurre con *hackear* y *hackeo*, vemos que también este préstamo léxico puede desempeñar la función de sustantivo a través de *trolleos*.

- (40) De hecho allá por el año 2000 los foros estaban llenos de **trolleos** tipo ‘oh si llevas un nidoking en pokekon amarillo al barco s.s anne te dan a mew y puedes fusionar pokemons y conseguir a pikablue’ xd.

*Testear* (1 caso) es un préstamo adaptado morfológicamente del inglés *test* y que da lugar al verbo *testear* o *testar* y al sustantivo *testeo* (1 caso), que significan “probar videojuegos durante su proceso de desarrollo para detectar posibles problemas o *bugs*. El objetivo es solucionar esos fallos en su programación antes de su lanzamiento”. A las personas que se dedican a esta tarea se las conoce como *testers*.

- (41) Se agradecen los aportes (los cuales de igual forma según me encuentre a dichos Digimon haré el trabajo de **testear** las preguntas y respuestas para ver que la información sea correcta).

### 3.3. Acortamientos / *clippings*

Como es bien sabido, los acortamientos léxicos o *clippings* “son el resultado de un proceso mediante el cual una unidad léxica, simple o compleja, reduce su significante, conservando el mismo significado y categoría gramatical [...] es decir, se obtiene una nueva palabra por acortamiento de otra” (Casado Velarde, 2015: 63). Este es el caso de algunos de los términos anglicados que enumeramos a continuación.

*Admin, admi* (1 caso por término). Estos dos acortamientos provienen de *administrator* o administrador. Tienen género masculino y número singular.

- (42) Únete directamente y juega y nos vemos en el server. El **admin** soy yo. Un saludo.

*Bro* (12 casos); *bro* (1 caso) y *broo* (1 caso) son formas acortadas del término inglés *brother*.

(43) Me avisas cuando me agg **bro** este es mi codigo 4210 4286 3112.

*ID* (169 casos); *IDs* (1 caso) son dos abreviaturas inglesas del término *identification* o identificación. A este respecto, Casado Velarde (2015: 67) define la abreviatura como “el resultado de reducir el cuerpo gráfico de una o varias palabras, conservando uno o más de sus grafemas”. Además, la abreviatura es una abreviatura inglesa y no española, por lo que estamos ante un préstamo crudo o no adaptado tanto en su forma singular como plural.

(44) Si aun eres un jugador de Ds2 (Ps3), te invito a hablarme por discord! mi **ID** de discord es “lucianoxd#5752”.

*PC* (61 casos) es la forma acortada de la expresión del inglés *personal computer* u ordenador personal.

(45) Mientras seguimos adelante con actualizaciones y asistencia para las versiones de Grand Theft Auto Online para PlayStation®4, Xbox One y **PC**.

*Pls* (4 casos); *Plsss* (1 caso); *Plz* (1 caso); *Plzs* (1 caso), al igual que en los casos anteriores, se trata de abreviaturas inglesas de la unidad léxica anglicada *please*.

(46) No te sabría decir compañero yo acabo de comprarlo y no sé lo único que descubrí que si vas al oeste encontraras a un dragón lo malo es nivel 33 creo y es bastante difícil llevo 7 intentos y nada si alguien sabe compartir **pls**.

*Stats* (4 casos) es la abreviatura del término inglés *statistics* (estadísticas).

(47) Yo me hice el fb y si bien funcionaba bastante bien, note que me faltaba presencia en el campo con el y eso no lo arreglan las **stats**, es su físico que apenas pasa del 1,60.

### 3.4. Interjecciones y expresiones anglicadas

*Help!!* (1 caso) es una voz que se emplea para reclamar ayuda de otras personas.

(48) Muestra que debo hacer algo en la torre de Mzak y no entiendo **Help!!!**

*Ohh* (3 casos) es una interjección anglicada cuya forma correcta tanto en inglés como en español es *oh*. Se emplea para expresar sorpresa, dolor, aprobación, desaprobación o placer. Se ha incluido en este análisis, ya que en el uso del lenguaje en línea es muy habitual ver la duplicidad de vocales o consonantes a fin de exagerar o emular, en este caso, una sorpresa mayúscula.

(49) @Mizusuki **ohh** mil disculpas no ví tu mensaje, creí que nadie iba a responder, te agrego ni bien juegue. Gracias.

*Ufff* (1 caso); *uff* (1 caso) es una interjección para expresar cansancio, alivio o disgusto.

(50) Grax compañero lo encontré por fin no veas la brasa que me estaba dando **ufff** tenía razón al sur allí estaba de nvl 8 grax por decírmelo si vuelvo a tener otra duda la pondré por aquí.

*Ups* (1 caso) es una adaptación ortográfica al español de la interjección inglesa *oops* o de alguna de sus variantes *whoops* o *woops*, que expresa sorpresa o lamento por un error cometido o por un pequeño accidente.

(51) **ups** no me di cuenta de esa noticia ok pues si es verdad ah y otro platino imposible de conseguir a partir de ese día por tener trofeos online que pena.

### 3.5. Inconsistencia formal de los anglicismos

En los cincuenta y un ejemplos que preceden, las unidades léxicas anglicadas aparecen marcadas en negrita a fin de resaltar el término en el ejemplo en el que aparecen. En la versión extraída del corpus de estos ejemplos, no existe un marcador determinado que señale a una palabra como foránea. Los jugadores emplean varios marcadores como el uso de la cursiva, la negrita, las comillas dobles o simples, pero también hay muchos ejemplos que no presentan ningún tipo de marcador, es decir, que podemos en muchas ocasiones ver el anglicismo en redonda.

Sin duda, esto evidencia la falta de consolidación en español en el empleo de estas unidades léxicas anglicadas, así como la falta de consciencia metalingüística por parte de los usuarios de estos foros, quienes probablemente ni siquiera identifiquen, en muchas ocasiones, la naturaleza extranjera de estas palabras. Con frecuencia, los *gamers* o jugadores de videojuegos están tan familiarizados con el empleo de términos foráneos, principalmente del inglés, que no perciben muchos de estos vocablos como préstamos o extranjerismos.

Cabe señalar que, a este respecto, el DPD recomienda el uso de la cursiva o de comillas para marcar los extranjerismos y, por ende, los anglicismos. Sin embargo, estas recomendaciones no siempre son seguidas y posiblemente muchos de los jugadores de videojuegos ni siquiera son conscientes de la existencia de ellas.

### 3.6 Frecuencia de uso de los anglicismos

El análisis presentado en las líneas previas demuestra que la mayoría de los anglicismos adaptados presentan frecuencias bajas, de una a dos apariciones en este corpus, si bien es cierto que hay algunas excepciones como son los casos de *ID* con 169 apariciones. La razón de este número tan elevado de apariciones podría deberse a que los jugadores de

videojuegos deben identificar su cuenta de usuario para acceder al juego y poder jugar. Se trata normalmente de un código de 16 dígitos, aunque muchos jugadores también emplean un apodo que constituye su identidad en el juego. También *PC* aparece en 61 ocasiones o *bro*, acortamiento de *brother* está presente en 12 ocasiones. El anglicismo *PC* también presenta una alta frecuencia de uso, ya que muchos jugadores de videojuegos normalmente lo hacen en un ordenador. Por último, respecto al uso de *bro*, abreviatura de *brother*, es una forma cercana para dirigirse a otros jugadores y cuyo significado es “hermano”, “amigo”. Se emplea con mucha frecuencia por hablantes de países latinoamericanos como Ecuador, Puerto Rico, República Dominicana o Venezuela.

El resto de los términos anglicados que conforman la muestra se usan cuatro o menos veces. La tabla 1 muestra los tres anglicismos que presentan mayores frecuencias de uso en el corpus.

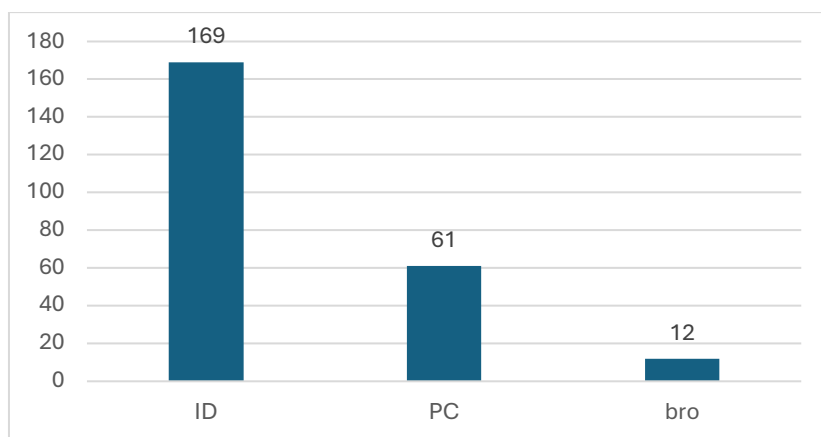


Tabla 1. Los tres términos anglicados usados con mayor frecuencia

### 3.7. Funciones desempeñadas por los anglicismos

En este apartado, se describirán las funciones de estos anglicismos en los contextos en los que se usan. Para ello, es necesario remitirse a las propiedades funcionales del anglicismo establecidas por Rodríguez González (1996), que a su vez parte de los componentes funcionales del lenguaje propuestos por Halliday en 1978. Según Rodríguez González, los anglicismos cumplen tres funciones fundamentales: la referencial, la expresiva y la textual. Las dos últimas cuentan en mayor medida con un componente pragmático.

#### 3.7.1. Función referencial

Esta función se centra en la capacidad del anglicismo para designar conceptos no existentes en la cultura de la lengua receptora, procedentes del mundo anglosajón, para los cuales no existe equivalente directo y para los que se toma prestada la palabra foránea (Crespo-Fernández, Luján-García 2018: 45). Podemos considerar el lenguaje empleado en el entorno del videojuego un tipo de lenguaje especializado o tecnolecto, por lo que los



anglicismos desempeñan, en gran medida, una función referencial. Muchos de los vocablos usados en este terreno dan nombre a nuevas realidades, invenciones, juegos, estrategias, técnicas para las que no existe un término hasta ese momento. Por ello, no debe resultar llamativo o extraño que se empleen tantos anglicismos en el entorno del videojuego, pese a que la mayoría de estos son relativamente recientes. El origen de la industria del videojuego se remonta a la década de 1950 (Trenta, 2012), por tanto, nos remontamos a unos años atrás. Además, otro factor que influye en el uso de estas unidades léxicas anglicadas es el hecho de que muchos de los videojuegos proceden de Estados Unidos y, por tanto, están en lengua inglesa. A esto hay que añadir que muchos jugadores de videojuegos o *gamers* juegan con comunidades internacionales y gente de diversos países que hablan lenguas distintas. El inglés constituye en este caso no solo la *lingua franca* o vehículo de comunicación entre estos jugadores, sino que, además, como ya se ha comentado, existe un tecnolecto o lenguaje especializado en inglés propio de este terreno que ellos conocen y comparten.

Por consiguiente, buena parte de la terminología especializada son vocablos anglicados que, además, experimentan un proceso de adaptación a la lengua y cultura receptoras, como se ha podido observar en este trabajo. Términos especializados como *dropear*, *levellear*, *formatear*, *testear*, *stunnear*, *trollear*, *raidear*, *postear*, *rankear*, entre otros muchos términos, se han convertido en parte del repertorio lingüístico de cualquier persona que juegue a videojuegos en un entorno hispanohablante. Debemos considerar que no existen equivalentes precisos y así de concisos en español para designar estos nuevos conceptos propios del videojuego.

### 3.7.2. Función expresiva

Esta función es propia de las voces anglicadas que están marcadas connotativa y estilísticamente. En este caso, a diferencia de la anterior, sí que existen equivalentes en español para referirse a ciertos conceptos, por tanto, la opción de elegir el término inglés revela una postura determinada por parte del emisor o jugador. Este tipo de función responde a diversas motivaciones por parte del usuario. En ocasiones, podemos referirnos a la necesidad de evitar usar un término que podría resultar malsonante o cargado de connotaciones negativas en español. En este caso, hablaríamos del valor axiológico del anglicismo, que se usa con fines eufemísticos o disfemísticos. En otros casos, sin embargo, el hablante puede usar el anglicismo con el objeto de aportar un cierto grado de profesionalismo y de ahí que opte por el término anglicado y un ejemplo presente en este trabajo es *fut-baller* o jugador de fútbol / futbolista. El término españolizado lleva asentado en nuestra lengua desde hace décadas, pero algunos *gamers* prefieren usar *fut-baller* a jugador de fútbol, muy posiblemente para diferenciarlo del jugador de fútbol convencional y para aportar cierto grado de especialización y profesionalidad al usuario que lo emplea. También podemos observar el empleo de unidades léxicas anglicadas para generar un efecto irónico o cómico en el lector u oyente y otro ejemplo presente en este estudio es el término *banelandia*, cuyo significado es un lugar donde existen muchas restricciones o limitaciones, pues proviene del inglés *ban* que significa prohibición o restricción.

### 3.7.3. Función textual

En este caso podemos referirnos a aquellos anglicismos que contribuyen a la facilidad y economía del lenguaje (Rodríguez González 1996: 116). No son pocos los casos en los que el empleo de un anglicismo es mucho más efectivo en la comunicación que el uso de una perífrasis u oración que explique el sentido del término en cuestión. Al describir la función referencial, aludíamos a una serie de anglicismos tales como *levelear*, entre otros, que no cuentan con un término equivalente en español corto y capaz de reflejar con precisión este significado, por lo que es preferible usar el vocablo inglés. Si escogiéramos *levelear*, por ejemplo, la explicación en español sería algo así como “jugar para alcanzar un nivel determinado que permita afrontar nuevas misiones, enemigos o zonas con mayores garantías de victoria” y esto no es operativo ni efectivo cuando se trata de comunicación rápida entre jugadores. *Stunnear* procede del sustantivo *stun* cuyo significado en español sería algo así como “los segundos en los que un oponente (o nosotros mismos), objetivo de un arma aturdidora, permanece inofensivo a nuestros ataques hasta que consigue reponerse”. Por tanto, *stunnear* se emplea como verbo para referirse a la acción de producir este aturdimiento. Lo mismo ocurre con muchos de estos anglicismos adaptados morfológicamente presentes en este trabajo. De ahí que podamos hablar de que muchas de las unidades léxicas anglicadas examinadas en este estudio cumplen, en gran medida, con las funciones referencial y textual.

## 4. Conclusiones

Tras el análisis llevado a cabo en el presente trabajo, nos encontramos en disposición de emitir las siguientes conclusiones.

Con respecto a la hipótesis de partida de esta investigación: “Se usan unidades léxicas anglicadas en el campo de los foros de videojuegos en español”, la respuesta es, sin lugar a duda, que sí. Como se ha visto en este análisis, se han presentado una serie de unidades léxicas anglicadas que se emplean en el campo del videojuego y, por consiguiente, en los foros que usan los jugadores o *gamers*.

En cuanto a la primera pregunta de investigación, ¿qué tipo de adaptaciones se producen entre los anglicismos extraídos del corpus?, se han podido observar diversas adaptaciones, tales como el empleo del sufijo español *-ar/ear/* para convertir muchos de los anglicismos en verbos del español: *linkear*, *stunnear*, *formatear*, *farmear*, entre otros. También hemos sido testigos del empleo de abreviaturas y de acortamientos de términos anglicados como *bro* por *brother*, *pls*, *plzz* por *please*, *stats* por *statistics*, *admi* por *administrator*, entre otros ejemplos. El préstamo del inglés adaptado morfológicamente parece ser el tipo de unidad léxica más frecuentemente empleada, aunque también hemos encontrado algunos casos de anglicismos puros o no adaptados, además de algunos acortamientos o abreviaturas.

En lo que se refiere a la siguiente pregunta, ¿con qué grado / frecuencia se usan los anglicismos que conforman la muestra? se ha podido observar que la mayoría de los términos analizados que constituyen esta muestra presentan frecuencias de uso bajas, uno o dos usos dentro de un corpus de más de 100.000 palabras. Los casos excepcionales que

presentan usos más frecuentes son *ID*, *PC* y *bro*. En las líneas previas se han explicado las posibles razones por las que estas tres unidades léxicas anglicadas presentan frecuencias de uso más elevadas.

Por último, a la pregunta, ¿qué funciones desempeñan los anglicismos en el contexto en el que se emplea?, se ha demostrado que las tres funciones pragmáticas (referencial, expresiva y textual) cuentan con ejemplos en la muestra analizada. Muchos de estas unidades léxicas anglicadas son necesarias, ya que aparecen para denominar nuevas realidades que carecen de denominación en la lengua receptora. Este es el caso de palabras como *dropear*, *trollear*, *raidear*, entre otras. Son términos con cierto nivel de especialización dentro del campo del videojuego que designan acciones en este terreno. También se pueden observar préstamos léxicos que están marcados expresiva y estilísticamente como pueden ser los casos de *baneolandia*, que pretenden crear un efecto jocoso en el lector. Por último, en este trabajo se han detectado préstamos léxicos para los que simplemente no existe equivalente en la lengua receptora y abogan por la economía del lenguaje a través de términos como *stunnear* o *levelear*.

No cabe la menor duda de que la lengua inglesa se ha convertido en la principal lengua encargada de designar las nuevas realidades que van apareciendo en el terreno del videojuego y en cualquier ámbito vinculado a la tecnología de forma más directa o indirecta. Sería de gran interés llevar a cabo estudios similares en el entorno del videojuego en otras lenguas, como el realizado, y presente en este volumen, por el doctor Ramón Martí Solano que ha analizado lo que ocurre en otro foro de videojuegos en francés. Extender este campo de análisis a otras lenguas aportaría datos que permitirían un estudio comparativo entre distintas lenguas.

### Agradecimientos

Me gustaría mostrar mi más sincero agradecimiento a mis colegas el doctor Luca Bellone y la doctora Virginia Pulcini por contar conmigo para participar en el proyecto *Wow. Linguaggio giovanile e anglofilia* de la Universidad de Turín (Italia). Gracias al doctor Ramón Martí Solano por compartir conmigo el método empleado para llevar a cabo el análisis de este corpus. Por último, deseo mostrar mi agradecimiento al evaluador de este trabajo por sus comentarios enriquecedores.

### REFERENCIAS

- Balteiro, Isabel (2012), *False anglicisms in the Spanish language of fashion and beauty*, "Ibérica", 24, pp. 233-260.
- Cabré Castellví, María Teresa (1993), *La terminología. Teoría, metodología, aplicaciones*, Barcelona, Editorial Antártida, Empúries.
- Cabrera Álvarez, Carmen (2015), *El léxico de las revistas de videojuegos españolas: propuesta de normalización terminológica*. Tesis Doctoral, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Cotelo García, Rosalía (2021), *El lenguaje de los videojuegos: anglicismo y creatividad léxica en la plataforma Twitch*, in Borjabad Flores, Adelaida Salud, Rosario Pérez Cabana (a c. di),

- Nuevos retos y perspectivas de la investigación en literatura, lingüística y traducción*. Madrid, Dykinson, pp. 1072- 1082.
- Casado Velarde, Manuel (2015), *La innovación léxica en el español actual*, Madrid, Editorial Síntesis.
- Crespo-Fernández, Eliecer, Luján-García, Carmen (2013), *Anglicismo y tabú: valores axiológicos del anglicismo*, “Estudios Filológicos”, 52, pp. 53-74.
- Crespo-Fernández, Eliecer, Luján-García, Carmen (2017), *Anglicism and Word Axiology in Homosexual Language*, “RESLA”, 30 (1), pp. 74-102.
- Crespo-Fernández, Eliecer, Luján-García, Carmen (2018), *Anglicismos sexuales en español. El inglés como recurso eufemístico y disfemístico en la comunicación virtual*, Granada, Comares.
- De Hoyos, José Carlos (2023), *Anglicismos en la lengua de la economía: entre el préstamo crudo y la adaptación léxica*, “Clina”, 9/1, pp. 113-134.
- González Cruz, María Isabel (2021), *Anglicismos en los titulares del periódico digital Canarias 7. Categorías, usos y funciones*, in Carmen Luján-García (ed.), *Anglicismos en los nuevos medios de comunicación: Tendencias actuales*, Granada, Comares, pp. 73-96.
- Luján-García, Carmen (ed.) (2021), *Anglicismos en los nuevos medios de comunicación. Tendencias actuales*, Granada, Comares.
- Luján-García, Carmen (2021), *Anglicismos en la prensa digital regional canaria: Análisis del periódico La Provincia*, “Lexis”, 45 (1), pp. 125-162.
- Luján-García, Carmen (2023), *Anglicisms in Spanish gastronomy: New Trends for new eating habits*, “Sintagma”, 35, pp. 51-69.
- Luján-García, Carmen (2023), *‘Drink for thought’: Anglicismos en el campo de la bebida en la prensa digital española*, “Borealis”, 12 (2), pp. 343-360.
- Medina López, Javier (2021), *El inglés y el español ante la globalización: una muestra de anglicismos en el ámbito de la economía*, in Carmen Luján-García (ed.), *Anglicismos en los nuevos medios de comunicación: Tendencias actuales*, Granada, Comares, pp. 13-45.
- Mezones Galicio, Mario Manuel (2015), *Anglicismos utilizados en los videojuegos online de tipo Shooters y Rpg*, Tesis Doctoral, Universidad César Vallejo.
- Morales Ariza, Luis (2015), *La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea*, “Revista Electrónica del Lenguaje”, 2, pp. 1-26.
- Ramírez Sánchez, Iván, (2022), *El léxico de los videojuegos y el ingenio de los jugadores*, *La Provincia*, 30/05/2022, <https://www.laprovincia.es/opinion/2022/05/30/lexico%20videojuegos-ingenio-jugadores-66686883.html>
- Real Academia Española y Asociación de Academias de la lengua española (2005), *Diccionario panhispánico de dudas*, Madrid, Santillana.
- Real Academia Española. *Banco de datos (CREA)* [en línea]. *Corpus de referencia del español actual*. <<http://www.rae.es>> [13 marzo 2024].
- Rodríguez González, Félix (1996), *Functions of Anglicisms in Contemporary Spanish*, “Cahiers de Lexicologie”, 68, pp. 107-128.
- Rodríguez González, Félix (2012), *Anglicismos en el mundo del deporte. Variación lingüística y sociolingüística*, “Boletín de la Real Academia Española”, 92, pp. 262-285.
- Rodríguez González, Félix (2017), *Gran Diccionario de Anglicismos*, Madrid, Arco Libros.
- Rodríguez González, Félix y Castañón Rodríguez, Jesús (2021), *Diccionario de anglicismos del deporte*, Madrid, Arco Libros.
- Rodríguez Medina, Maria Jesus, Cabrera Álvarez, Carmen (2008), *El lenguaje de las revistas de videojuegos: hacia una propuesta metodológica para la normalización de la terminología traducida del inglés al español*, in Isabel Pascua Febles, Marcos Sarmiento Pérez, Bernadette

- Rey-Jouvin (coords.), *Estudios de traducción, cultura, lengua y literatura: in memoriam Virgilio Moya Jiménez*, ULPCG – Servicio de Publicaciones, pp. 403-416.
- Rodríguez-Medina, María Jesús (2021), *Este jugador estén el top ten de los cracks: anglicismos en la prensa deportiva en las redes*, in Carmen Luján-García (ed.), *Anglicismos en los nuevos medios de comunicación: Tendencias actuales*, Granada, Comares, pp. 121-140.
- Sager, Juan Carlos (1993), *Curso práctico sobre el procesamiento en terminología*, Madrid, Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Sánchez Fajardo, Jose Antonio (2021), ‘*Tips de tu BFF sobre make-up*’: *el uso de anglicismos en revistas digitales en español para jóvenes adolescentes*, in Carmen Luján-García (ed.), *Anglicismos en los nuevos medios de comunicación: Tendencias actuales*, Granada, Comares, pp. 97-120.
- Tejedor Martínez, Cristina (2017), *The influence of the English language on the description of cosmetic products*, “Revista Alicantina de Estudios Ingleses” (RAEI), 30, pp. 303-329.
- Trenta, Milena (2012), *Orígenes del videojuego: conexiones históricas y sociales de un producto cultural*, in *Actas del IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social*, La Laguna, diciembre de 2021, pp. 1-11.

**CARMEN LUJÁN-GARCÍA** • Lecturer at the Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, Spain, where she teaches English for Specific Purposes at the Modern Languages Department. Her main field of research is the sociolinguistics of English in Spain and the use of Information Communication Technology in the English Foreign Language classroom. Her PhD was published under the title *La lengua inglesa en Canarias: usos y actitudes* (2003, Cabildo Insular de Gran Canaria). She is also the author of *The English Language and Anglo-American Culture: Its Impact on Spanish Language and Society* (2013, Cambridge Scholars Publishing), several papers in journals (*English Today*, *Onomazein*, *CALL*, *Spanish in Context*), and textbooks (*English for Geographers* 2011, ECU; *English, Technology and Telecommunications* 2010, ECU and *Performing your Communicative Competence*).

**E-MAIL** • carmen.lujan@ulpgc.es

«QuadRi»  
Quaderni di RiCOGNIZIONI  
ISSN 2420-7969

è una collana di

RiCOGNIZIONI  
Rivista di lingue, letterature e culture moderne  
ISSN: 2384-8987

<http://www.ojs.unito.it/index.php/ricognizioni/index>  
[ricognizioni.lingue@unito.it](mailto:ricognizioni.lingue@unito.it)

© 2024

Dipartimento di Lingue e Letterature straniere e Culture Moderne  
Università di Torino  
<http://www.dipartimentolingue.unito.it/>