LOS GESTOS DE LA PANTALLA TÁCTIL. CROWDSOURCING Y NEOLOGÍA

Cristina VARGA,
Universitatea "Babeş-Bolyai", Cluj-Napoca
cristina.varga@gmail.com

Abstract:

Observing new findings and directions in the field, the present paper approaches the development of research methods in neology in Romanian. It means to explore new methods and strategies for gathering valuable linguistic material using innovative methods based on social networks communication and crowdsourcing. The main objectives of the present study, the first in a series of three on this subject, are to observe if it is possible to apply the strategies of crowdsourcing to the analysis of neologism in Romanian and to present the main findings about the presence of neologisms related to touchscreen gestures in Romanian. We think that the conclusions of the present paper will illustrate the way the native speakers of Romanian adapt and use new loan words.

Keywords:

Crowdsourcing, neology, social networks, touchscreen gesture, terminology.

Resumen:

El presente artículo es el primero de una serie de estudios sobre la neología y el uso de las estrategias del crowdsourcing en rumano. En él se pretende observar aspectos de la neología en el campo de la informática en rumano valiéndose de este método innovador. Dado el hecho de que el crowdsourcing es un método de trabajo e investigación poco conocido en Rumania, uno de los objetivos del presente artículo es observar si es posible utilizar dicho método para el estudio de la neología en rumano. También comentaremos algunos aspectos de la colaboración con el crowd y presentaremos las respuestas más relevantes de los participantes al estudio. El material lingüístico que nos proponemos analizar es un inventario neológico de palabras relacionadas con el inventario léxico de los gestos táctiles. Creemos que las conclusiones del presente estudio ilustrarán la manera en la que los hablantes de rumano gestionan un vocabulario poco fijado en su idioma.

Palabras clave:

Crowdsourcing, trabajo colaborativo, redes sociales, neología, gestos táctiles, terminología.

BDD-A23881 © 2016 Editura Muzeul Literaturii Române
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:46:49 UTC)

Introduction

En los últimos años, la posibilidad de colaborar en línea para la investigación científica o para llevar a cabo actividades específicas en un campo profesional se ha generalizado y, cada vez más, universidades, centros de investigación y empresas se valen de los medias sociales para comunicar, encontrar soluciones efectivas y llevar a cabo tareas especializadas de su campo de actividad.

Dado que el desarrollo tecnológico continuo supone el procesamiento de un volumen de información electrónica cada vez más grande, se ha implementado por las empresas, hace ya tiempo, un método que constituye una solución conveniente a este problema: el *crowdsourcing.* Dicho método consiste en la participación voluntaria de los usuarios de Internet en resolver un problema complejo cuya solución implica un gasto considerable de tiempo y recursos.

El éxito de este método en el sector empresarial ha causado la extensión de su uso en el campo de la investigación. Diferentes trabajos de investigación recogen datos sobre el uso del *crowdsourcing*, en el campo de la ciencia[1] especialmente en aspectos relacionados con la colección, análisis y la gestión de los datos. Asimismo el campo de la lingüística también se ha beneficiado de las ventajas del uso del *crowdsourcing*, especialmente en el campo de la traducción y localización de software pero también en el campo de la gestión de proyectos terminológicos (Karsch 2015: 300)[2].

El presente artículo se propone, en primer lugar, explorar las ventajas y las limitaciones del uso del crowdsourcing en el campo de la investigación de la neología. Dada la carencia de informaciones sobre el uso del *crowdsourcing* en Rumania y dada la falta de información sobre el uso de dicho método en el campo de la neología, uno de los objetivos principales del presente artículo es observar si se puede trabajar a base de *crowdsourcing* en Rumania. También, otro objetivo es observar si los hablantes de rumano están dispuestos a cooperar aportando información lingüística a través de los redes sociales y en qué condiciones. Otro objetivo

[1] Por ejemplo el proyecto Einstein@home (http://www.einsteinathome.org/), proyecto que ha empezado en 2005 y cuenta con el apoyo de instituciones de investigación científica importantes como American Physical Society (APS), the US National Science Foundation (NSF), the Max Planck Society (MPG) y que está abierto a la participación pública.

[2] Véase Karsch (2015: 300) sobre la localización, en 2006 y 2013, de varios productos Microsoft en diferentes países a través de métodos de trabajo colaborativo y de las redes sociales.

BDD-A23881 © 2016 Editura Muzeul Literaturii Române
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:46:49 UTC)

de la presente investigación es observar si el material lingüístico proporcionado por el *crowd* permite o no el estudio de la neología en rumano. Y por último nos proponemos investigar las ventajas y los límites del método de investigación basado en el *crowdsourcing*.

El presente estudio está dirigido a estudiosos y profesores interesados por la investigación de la neología y pretende observar si, tal como creemos nosotros, el uso de las *redes sociales*, de la *e-communication* y del *crowdsourcing* nos proporcionará datos lingüísticos que nos permitan observar con más detalle aspectos de la neología como la inserción, el préstamo la adaptación etc.

¿Qué tipo de crowdsourcing?

Dado que en el marco teórico que define el *crowdsourcing* propone numerosas definiciones del término, consideramos que, antes de empezar a utilizar el método para la investigación, es importante aclarar que se entiende por el *crowdsourcing.* Algunos autores, ven en el crowdsourcing una *colaboración* (Elder et al 2014: 75; Zubieta: 493) mientras que otros lo describen como *trabajo* (Mazier 2011: 8) o *subcontratación* (Hernandez 2011: 726) e incluso *participación* (Zubieta: 493). Estas perspectivas tan diferentes implican varias formas de colaboración a través de las redes sociales, algunas voluntarias, sin ánimo de lucro o, al contrario, colaboraciones a base de un contrato laboral e implicando una forma de pago. Asimismo el estudio de Arolas&Guevara (2012)[3] que analiza un inventario de 40 definiciones del termino *crowdsourcing* publicadas en libros y artículos académicos sugieren que hay varias formas, algunas muy diferentes

[3] Como resultado de su análisis los dos autores proponen una definición que engloba todas las características del crowdsourcing pero que al mismo tiempo sugiere que se trata más bien de una categoría general que engloba varios tipos de actividades realizadas a través de las redes sociales: "Crowdsourcing is a type of participative online activity in which an individual, an institution, a non-profit organization, or company proposes to a group of individuals of varying knowledge, heterogeneity, and number, via a flexible open call, the voluntary undertaking of a task. The undertaking of the task, of variable complexity and modularity, and in which the crowd should participate bringing their work, money, knowledge and/or experience, always entails mutual benefit. The user will receive the satisfaction of a given type of need, be it economic, social recognition, self-esteem, or the development of individual skills, while the crowdsourcer will obtain and utilize to their advantage that what the user has brought to the venture, whose form will depend on the type of activity undertaken."

BDD-A23881 © 2016 Editura Muzeul Literaturii Române
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:46:49 UTC)

de *crowdsourcing* y que se pueden desarrollar de manera diversa. Lo que nos hacer preguntar: *¿Qué tipo de crowdsourcing está indicado para el estudio de la neología?*

Para contestar a esta pregunta es importante fijarnos en el marco teórico existente que describe como se ha usado el *crowdsourcing* en las investigaciones y las actividades llevadas a cabo hasta el presente. Lo que nos permite describir el *crowdsourcing* como a un proceso colaborativo en el cual participan *el crowd* y *el crowdsourcer* cuyo objetivo es llevar a cabo una tarea específica, a través de las redes sociales y con un beneficio mutuo. De los participantes en el trabajo colaborativo, el *crowdsourcer* es el experto que crea y mantiene el *crowd*, diseña las actividades y decide en qué punto puede intervenir el *crowd*. Karsch (2015: 292), hablando de la investigación en terminología afirma que el *crowd* puede ser muy útil en general interviniendo en la parte de *contribución*, *feedback* y *sistemas de votación*. La autora también advierte sobre el hecho de que no todas las tareas pueden ser llevadas a cabo a través de las estrategias del *crowdsourcing*. Consideramos que las afirmaciones son válidas también para la investigación en el campo de la neología.

Siguiendo de cerca la descripción de Karsh (2015), observamos que la involucración del *crowd* en el trabajo neológico y la estructura del proceso de investigación implican un planeamiento diferente. Las etapas de la investigación neológica son las que determinan la involucración del *crowd*. Por lo tanto, dado que el *crowd* constituye la fuente de la información lingüística que colecciona, organiza y analiza el crowdsourcer, asumimos que el *crowd* se involucra en los aspectos que tienen que ver con la *consulta* y el *feedback.*

Dado el papel que desempeña el *crowd*, opinamos que de todas las descripciones de los trabajos colaborativos, el que mejor responde a las necesidades del proyecto de investigación es un trabajo colaborativo que consiste en: la participación voluntaria de varios individuos, que deben llevar a cabo unas tareas sencillas aportando su conocimiento lingüístico en su calidad de hablantes nativos de rumano. La motivación de los participantes consiste en el conocimiento lingüístico que tendrán tras proporcionar su conocimiento mientras que el crowdsourcer podrá obtener el material lingüístico necesario para observar un fenómeno neológico en rumano.

Según la descripción que hicimos, el crowdsourcing que más se ajusta a la investigación neológica es el que se conoce bajo el nombre de

BDD-A23881 © 2016 Editura Muzeul Literaturii Române
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:46:49 UTC)

sabiduría de las masas (Márquez 2015: 119) y el de *participación colaborativa* (Zubieta: 493).

Una vez asumido el tipo de crowdsourcing idóneo, el crowdsourcer puede continuar con el siguiente paso, la creación del crowd, lo que vamos a describir en el apartado siguiente.

Metodología de investigación neológica

A continuación se presentarán las varias etapas de la investigación neológica que se han llevado a cabo usando las estrategias del *crowdsourcing.* Estas son: *la creación del crowd, propuesta de la tarea lingüística, colección de los datos, creación del corpus de las respuestas* y *el análisis de los datos proporcionados por el crowd*. En el presente apartado describiremos cada una de las etapas del trabajo con especial enfoque sobre la participación del *crowd* si se da el caso.

En primer lugar, tal como lo menciona también Karsh (2015: 292) el aspecto más importante del trabajo colaborativo es la creación y de ofrecer una motivación para que el *crowd* se involucre en el proyecto de investigación. Se trata de reunir a un grupo de personas que puedan llevar a cabo la tarea de proporcionar información valida sobre el uso de la neología en rumano siguiendo las indicaciones del *crowdsourcer*. Con este propósito, se han seleccionado para el grupo personas que cumplen con los siguientes requisitos:

- son hablantes nativos de rumano;
- son usuarios de equipos electrónicos de pantalla táctil;
- son usuarios registrados de una red social o de algún sistema de comunicación en línea.

Asimismo se ha formado un grupo de 31 voluntarios formado en un plazo de dos meses y que han aceptado a proporcionar información lingüística sobre el uso de unidades léxicas específicas en rumano.

En cuanto a la motivación de los participantes para que se unan al grupo y proporcionen datos lingüísticos sobre la neología en rumano, se ha intentado contactar con gente que tenga una formación o interés por el campo de la lingüística o que sean interesados por el estudio y la promoción del rumano. Por lo tanto, nos hemos dirigido a gente que pueda ser interesada en contestar a unas preguntas sobre el uso de la lengua, entre ellos: alumnos, estudiantes, profesores, traductores e informáticos.

En el segundo lugar, el *crowdsourcer* presenta la tarea lingüística que cada miembro del *crowd* tiene que llevar a cabo. En el presente estudio

BDD-A23881 © 2016 Editura Muzeul Literaturii Române
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:46:49 UTC)

se trata de un trabajo puntual que consiste en proporcionar datos lingüísticos sobre la neología en rumano a partir de una lista de términos en inglés acompañados por imágenes. El crowdsourcer se asegura tras un diálogo con los miembros del crowd de que se ha entendido tanto la tarea que se tiene que llevar a cabo como el envío de los datos a través de las redes sociales. El *crowd* ha proporcionado 31 respuestas analizables.

Una vez recibidos los datos, el *crowdsourcer* los organiza y los guarda en un formato que pueda ser procesado tanto por los humanos como por los ordenadores en vista de la interpretación cualitativa y cuantitativa. Dicho fichero constituye el corpus que está a la base del análisis de la neología en rumano.

La última etapa de la investigación neológica consiste en el análisis de los datos lingüísticos proporcionados por el crowd lo que nos permitirá emitir unas conclusiones sobre el uso de la neología de los gestos de la pantalla táctil en rumano.

El material lingüístico

El material lingüístico propuesto para la investigación está formado por un inventario de 17 denominaciones en inglés perteneciendo al campo de los gestos táctiles. Nueve de las cuales representan denominaciones monoléxicas y 8 representan denominaciones pluriléxicas formadas por conjuntos de 2 hasta a 5 palabras.

La forma de presentación del inventario léxico que consiste de una imagen acompañada de la denominación en inglés de un gesto táctil permite a los participantes en la investigación entender posibilidad de equivocación a lo que se refiere cada denominación. La lista de las denominaciones es la siguiente:

Lista de gestos táctiles	
tap	press
multi-finger tap	press and tap
double tap	press and drag
drag	press and tap, then drag
multi-finger drag	pinch
two-finger drag	squeeze
flick	spread
lasso and cross	splay

Fig1. Lista de las denominaciones de los gestos táctiles

BDD-A23881 © 2016 Editura Muzeul Literaturii Române
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:46:49 UTC)

La fuente de las denominaciones la constituye una página web única: *http://wfcache.advantech.com/EZ/CMSUserFiles/image//TouchGestureTemplate.gif* (Avantech: 2014, atribución Wroblewski: 2010).

A partir de la lista de gestos táctiles, el *crowd* intentará proporcionar datos lingüísticos sobre el uso personal de dichas unidades léxicas en el rumano. Todos los datos recibidos a través de las redes sociales sobre las denominaciones de los gestos táctiles se han guardado en un fichero Excel de forma anónima en vista de su exploración y análisis.

Análisis de los datos

Los datos lingüísticos enviados por el crowd a través de las redes sociales se pueden agrupar en dos categorías: comentarios sobre la terminología de los gestos táctiles y denominaciones de los mismos.

Comentarios del crowd

Una de las ventajas del método del crowdsourcing es que el crowdsourcer entra en contacto y debe mantener despierto el interés del *crowd* para la actividad que se está llevando a cabo. Antes de obtener los datos lingüísticos, varios miembros del crowd han enviado preguntas sobre los objetivos finales de la tarea y sobre la motivación del crowdsourcer por pedir su ayuda en este contexto. Dado el hecho de que muchos miembros del crowd son personas relacionadas con el campo de la lingüística (alumnos, estudiantes, profesores, traductores) la motivación de un estudio lingüístico neológico sobre la identificación de patrones y comportamientos lingüísticos que se usan en el rumano para hablar de las nuevas realidades e innovaciones tecnológicas fue una explicación suficiente. Sin embargo, todos los usuarios contactados, en un primer momento a través de la red social Facebook de la cuenta personal de la autora del presente artículo, no han contestado de manera inmediata sino necesitaron unas horas para pensar en el tema.

Asimismo, antes de enviar los datos lingüísticos, algunos de los miembros del *crowd* han escrito en la red social su opinión sobre el tema de la investigación neológica expresando así su experiencia de hablante nativo del rumano en relación con la terminología de los gestos táctiles.

Consideramos sus comentarios como una aportación importante que documenta el nivel de concienciación del uso de dichos neologismos por el crowd y también sobre el grado de fijación de dichas denominaciones en

BDD-A23881 © 2016 Editura Muzeul Literaturii Române
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:46:49 UTC)

rumano. Por lo tanto, de los comentarios enviados se han extraído datos sobre el grado de familiarización y uso de las denominaciones por parte del crowd. Estos datos nos permiten afirmar que los usuarios de móviles (smart phones) y de tabletas están bastante inseguros a la hora de usar las denominaciones de los gestos táctiles lo que significa que no están acostumbrados a usarlos de forma corriente.

Uno de los miembros del crowd comenta:

> *„Chiar as fi si eu curios. Mai ales ca eu am ramas pana si cu "arhaicul" "click" netradus. Chiar, asta cum s-ar zice in Ro, sau a fost preluat ca atare?"* (profesor)[4]
>
> *„Yo también tengo curiosidad. Especialmente que ni siquiera la palabra ya arcaica "click" no la he traducido. ¿Cómo se diría esto en Ro, o se usa tal como era [en inglés]?"*[5]

De su comentario se puede observar que el tema de los gestos táctiles le interesa pero que su nivel de uso y de conocimiento de las denominaciones mencionadas es bastante bajo y que probablemente usa al hablar préstamos del inglés.

Otro usuario que manifiesta su interés para el tema sin proporcionar en el momento los datos lingüísticos:

> *„Mi-a palcut ideea, Cris. O sa ma gandesc si eu:)."* (traductor)
> *"Me ha gustado tu idea Cris. Me lo pensaré."*

Otros usuarios envían los datos a medida que recuerdan las palabras que usan cuando hablan sobre los equipos informáticos:

> *„...folosesc in general vocabularul PC sau Word, iar pentru chestiile noi... hmmm... acum îmi amintesc că pentru PInch și Squeezez zi Zoom in-out, deci le zic după efect, nu după acțiune (stai să le trec)"* (traductor)
> *"…uso en general el vocabulario PC o Word, para los términos nuevos…mmmm…ahora recuerdo que para Pinch y Scueezez y*

[4] El texto original se ha guardado tal como lo ha escrito cada miembro del grupo sin corregir los errores o añadir los caracteres especiales del rumano.
[5] Nuestra traducción.

BDD-A23881 © 2016 Editura Muzeul Literaturii Române
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:46:49 UTC)

> *Zoom in-out, nombro el efecto y no el gesto (espera que las pongo en la lista)"*

Algunos usuarios están pensando que los neologismos son traducciones dado que, especialmente en el entorno técnico (coches, equipos informáticos, electrodomésticos etc.) la primera vez que vienen en contacto con dichos términos es a través de la documentación técnica de los productos adquiridos. Asimismo el usuario piensa que no todos los términos tienen equivalentes en rumano. También afirma que el lenguaje del ordenador es uno internacional y que no le molesta ver algunos términos en inglés aunque reconoce que en ciertos casos es difícil de adaptar las palabras del inglés a la flexión especifica del rumano.

> *„Nu cred ca toate pot fi traduse printr-un singur echivalent, fara a parea hilar pentru urechea romanului, ceea ce evident ar ingreuna exprimarea. De vreme ce limbajul calculatorului, sa-i spunem asa, este unul international, personal consider ca nu e nicio problema a pastra anumiti termeni asa cum sunt ei in limba engleza. Mai greu cu exprimarea, ce e drept, in unele situatii."* (alumno)
>
> *"No creo que todos puedes ser traducidos y que tengan un equivalente que no suene divertido para los rumanos, lo que evidentemente dificultaría la comunicación. Dado que el lenguaje del ordenador, digámosle así, es uno internacional, en lo que a mí me concierne, considero que no hay ningún inconveniente en guardar ciertos términos en inglés. En algunos situaciones la comunicación será más difícil, es cierto."*

Una de las ideas más generalizadas sobre el uso de los neologismos del rumano en el campo de la informática y de los equipos informáticos es la que afirma que se pueden usar anglicismos porque todos los hablantes los entienden. También otra idea recurrente que acompaña a la primera es que los equivalentes de los términos informáticos en rumano suenan raro para los hablantes nativos de rumano. Claramente se trata de una idea equivocada dado que todos los estudios sobre los neologismos en rumano llegan a demostrar que, después de un periodo de adaptación los neologismos se integran en la lengua o están reemplazados por otros términos creados con los recursos internos del idioma.

> *„Din ce am vazut, nu cred ca s-a obosit cineva sa le traduca/adapteze in romana pentru contextul respectiv (touch*

BDD-A23881 © 2016 Editura Muzeul Literaturii Române
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:46:49 UTC)

screens).. Lumea foloseste tot termenii in engleza in vorbitea curenta.
Altfel, traducerea mot-a-mot suna ciudat in acel context in multe cazuri" (informático)
De lo que he visto, no creo que alguien se habrá tomado las molestias en traducir/adaptar [los términos] en rumano para ese contexto (pantallas táctiles).. La gente usa los términos en inglés en la comunicación corriente.
De toda manera, al traducción palabra por palabra suena raro en ese contexto en la mayoría de los casos.

Esta última opinión se ve reiterada especialmente por los jóvenes y muchas veces se puede observar que la causa del uso de anglicismos en lugar de equivalentes en rumano tiene otras causas como falta de conocimiento del campo de la informática y por lo tanto de su terminología o también la moda.

Denominaciones neológicas en rumano

La parte principal de la presente investigación la constituye la observación del uso de los términos designando los gestos táctiles por parte de los hablantes de rumano. En este aspecto el *crowd* ha proporcionado informaciones sobre dos aspectos del uso de los términos neológicos mencionados: *a) el grado de conocimiento de los términos que se refieren a los gestos táctiles por los hablantes* y *b) las formas concretas de los neologismos en rumano*.

El grado de conocimiento de los neologismos

Las 31 respuestas analizables proporcionadas por el *crowd* en los primeros dos meses de investigación sugieren que la mayoría de los gestos táctiles son conocidos. El análisis cuantitativo de las respuestas mencionadas ha demostrado que 25,43% del total de los términos eran términos desconocidos por el *crowd* mientras que 74,57%, o sea la mayoría, son términos conocidos y utilizados para los hablantes de rumano.

Entre estos términos, los que les resultan más conocidos a los entrevistados se refieren a los gestos táctiles implementados generalmente en todos los equipos dotados de pantallas táctiles. Por ejemplo *press* y *drag* (30 respuestas), seguidos por *rotate* y *press and drag* (29 respuestas) y también *tap* (28 respuestas). En el lado opuesto se sitúan los términos menos

BDD-A23881 © 2016 Editura Muzeul Literaturii Române
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:46:49 UTC)

conocidos como *squeeze* (17 respuestas), *splay* (13 respuestas), flick (12 respuestas) y *lasso and cross* (6 respuestas). El conocimiento más limitado de los términos mencionados que demuestran los miembros del *crowd* se puede explicar por el hecho de que los gestos táctiles que denominan no están implementados en todos los equipos informáticos.

También es preciso observar que la mayoría de las respuestas son equivalentes en rumano y muy pocos miembros del crowd han proporcionado palabras en inglés, lo que confirma lo que ya se había observado de la comunicación en las redes sociales con los miembros del crowd. Al preguntar en que lengua se comunican con los amigos y familiares a la hora de hablar sobre los gestos táctiles, la mayoría han contestado que no usan el inglés.

Gestos táctiles. Equivalentes en rumano

En lo que concierne a los equivalentes en rumano proporcionados por el *crowd*, se puede afirmar que, lo más que impresiona es el volumen de datos que se reciben en un periodo limitado. Este aspecto habla por sí solo a favor del uso del método del *crowdsourcing* en la investigación y acentúa la importancia del *crowd* como fuente de información lingüística.

No solo el volumen de datos impresiona a la hora de analizar el corpus de equivalentes neológicos proporcionados por el *crowd* sino también la gran variedad de formas que, según los hablantes de rumano usuarios de equipos de pantalla táctil, se usan en el discurso oral. Por ejemplo, para el gesto táctil denominado en inglés *tap*, los hablantes de rumano han proporcionado 9 formas distintas que, según ellos, usan en la comunicación corriente:

atingere
atingere rapidă
atingeţi
atinge
a atinge
apăsare
atingi
atinge (usor)
a atinge (o dată)

Tal como se puede observar, la palabra base del termino son los verbos *a atinge (tocar)* y *a apăsa (pulsar)*. Se puede ver la preferencia de los hablantes para el verbo *a atinge* que probablemente en el futuro será la forma definitiva del termino en rumano. La variedad de formas se justifica

BDD-A23881 © 2016 Editura Muzeul Literaturii Române
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:46:49 UTC)

por los varios contextos en que un usuario de una tablet se se puede referir a un gesto táctil *atingere* (forma verbal sustantivada) puede ser la descripción del gesto táctil. Las otras formas verbales *atingeţi, atinge, atingi* pueden ser utilizadas correctamente en las instrucciones de uso de una tablet. Las formas pluriléxicas *atingere rapidă, atinge (usor), a atinge (o dată)* son también correctas e indican la modalidad de realizar el gesto *rápidamente, ligeramente* o *singular*.

El mismo fenómeno puede ser observado sistemáticamente en el caso de todas las denominaciones de los gestos táctiles. Dado que la inserción de los términos en rumano data de poco tiempo su fijación no está actualmente realizada por completo. Eso deja también plazo a la presencia de las formas alternativas y/o en competencia y pos supuesto a los errores.

Varios errores se han encontrado también en el corpus de las respuestas proporcionadas por el *crowd.* Asimismo, en el caso del gesto táctil *drag*, uno de los más populares que también esta implementado en los ordenadores, los entrevistados han proporcionado tres formas distintas: *tragere (tirar), mutare (mudar)* y *glisați (deslizar)*. En este caso concreto, de las tres formas propuestas sólo una es válida mientras que las otras son erróneas. La forma correcta atestada por las documentaciones técnicas de equipos informáticos es *tragere*. Las otras formas *mutare* y *glisați* existen en informática pero se refieren a otros gestos táctiles y no son el equivalente en rumano de *drag*. Seguramente han sido proporcionadas por equivocación por los participantes que seguramente les utilizan así en la vida diaria. El uso de formas erróneas indica un nivel bajo de conocimiento en informática y un dominio reducido de la terminología de este campo por parte de los miembros del *crowd*.

Conclusiones

Para concluir, después de un primer análisis de los datos lingüísticos proporcionados por el *crowd* y después de aplicar las estrategias del *crowdsourcing* en la investigación neológica, podemos afirmar lo siguiente sobre el uso del método colaborativo en Rumania.

En primer lugar podemos confirmar que se puede trabajar en el entorno lingüístico a base de crowdsourcing en Rumania pero crear el *crowd* es una tarea difícil. Parece que los internautas rumanos perciben las redes sociales como a un entorno de ocio y les cuesta entender que una actividad seria, como una investigación lingüística se puede llevar a cabo a través de

BDD-A23881 © 2016 Editura Muzeul Literaturii Române
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:46:49 UTC)

las redes sociales. Asimismo es un problema bastante difícil entrar en contacto con internautas y convencerles para contribuir con su conocimiento lingüístico. Los internautas rumanos no se muestran muy confiados y para motivarles y convencerles para participar en la encuesta sobre los gestos táctiles, en una primera fase, se han contactado personas conocidas del entorno del *crowdsourcer*. También otras personas que se han unido al crowd y han proporcionado datos lo han hecho motivadas por otras figuras de autoridad. Por ejemplo, los alumnos que han enviado comentarios y proporcionado datos lingüísticos lo han hecho porque su profesora de lengua y literatura rumana, ha compartido el post del crowdsourcer en su cuenta de Facebook. También estamos seguros de que, si la tarea no fuera puntual y consistiera en más que unas respuestas sencillas sobre unas palabras recientemente entradas en el rumano, la tarea de crear y motivar el crowd sería mucho más difícil. Tenemos información, que discutiremos probablemente en un artículo futuro sobre el hecho de que en el entorno rumano el *crowdsourcing* funciona de manera efectiva en el entorno empresarial. Obviamente se trata de otro tipo de actividad basada en el *crowdsourcing* más lucrativa.

En cuanto al material lingüístico presentado, las conclusiones del presente trabajo de investigación demuestran que se trata de un material analizable y que refleta, en cuanto a la neología se refiere, una etapa de inserción de las denominaciones especializadas previa a la fijación en los textos escritos. El volumen de los datos y la variedad del material lingüístico proporcionado por el *crowd* permiten al lingüista observar los intentos de adaptación de una o varias formas concurrentes, sus etapas de adaptación, el grado de uso y reconocimiento por parte de los hablantes.

Y para terminar, consideramos que el presente estudio muestra una serie de ventajas en el uso de las estrategias del *crowdsourcing* a la hora de realizar una investigación neológica. Fuera de la facilidad de contactar con el crowd a través de los redes sociales, el volumen de datos y su variedad, consideramos también una ventaja importante el hecho de que los internautas mismos opinan sobre el uso de su idioma materno y sobre la percepción que ellos tienen en cuanto a los fenómenos lingüísticos observados en la comunicación cotidiana. También consideramos necesario mencionar los límites del método que consideramos residen en la presencia de errores y de la necesidad de vigilar el proceso de colección y

BDD-A23881 © 2016 Editura Muzeul Literaturii Române
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:46:49 UTC)

organización de los datos proporcionados por el *crowd* que pueden generar un "ruido" considerable que puede afectar el análisis e los datos.

A pesar de los límites del uso del *crowdsourcing* en la investigación lingüística consideramos que este método puede proporcionar material lingüístico valioso y que puede permitir el estudio del fenómeno neológico en cuanto a la inserción, uso y distribución de los neologismos en la comunicación oral.

Bibliografía

*** *Swipe, pinch, zoom & tab - All you want to know about Touchscreen Technology*. URL published on 1/31/2014 [http://www2.advantech.eu/products/interactive-digital-signage/sub_ubiquitous_touch_computers/News/45B9A76D-D8F3-4A81-AE7F-66FF92510275/].

AVRAM, Mioara, 1997, *Anglicismele în limba română actuală*. Bucureşti: Editura Academiei Române.

BELL, Judith; WATERS, Stephen, 2014, *Doing Your Research Project: A Guide for First-Time Researchers*. Berkshire: McGraw-Hill Open University Press.

BIDU-VRÂNCEANU, Angela; FORASCU, Narcisa, 2005 *Limba română contemporană. Lexicul*, Bucureşti: Humanitas Educaţional.

CIOBANU, Georgeta, 1991, "Phonological Adaptation of Anglicisms in Romanian". Filipovic, Rudolf (ed.) *The English Element in European Languages*, Vol. 3, Zagreb, p. 33-58.

CIOBANU, Georgeta. "The English Element in the Romanian Language", *Suvremena lingvistika*, Vol.41-42, No.1-2, Zagreb, 1996, p. 635-641.

CIOBANU, Georgeta. *Adaptation of the English Element in Romanian*. Timişoara: Editura Mirton, 2004.

CIOBANU, Georgeta. *Anglicisme în limba română*. Timişoara: Editura Amphora, 1996.

COJOCARU Andronache. "Dinamica adaptării grafice a anglicismelor în presa românească şi italiană" *Limba română. Direcţii actuale în cercetarea lingvistică II*. Bucureşti: Editura Universităţii din Bucureşti, 2012, p. 7-17.

ELDER, Laurent; SAMARAJIVA, Rohan; GILLWALD, Alison; GALPERIN, Hernn, 2014, *Los Pobres en la ERA de la Información:*

BDD-A23881 © 2016 Editura Muzeul Literaturii Române
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:46:49 UTC)

Combatiendo la Pobreza con Tecnología. Ottawa: International Development Research Centre.

ESTELLES-AROLAS, Enrique; GONZALEZ-LADRON-DE-GUEVARA, Fernando, 2012, "Towards an integrated crowdsourcing definition". *Journal of Information Science* XX (X), pp. 1-14.

GUŢU ROMALO, Valeria, 2005, *Aspecte ale evoluţiei limbii române*. Bucureşti: Humanitas Educaţional.

KARSCH, Inge, 2015, „Terminology Work and Crowdsourcing". Kockaert, Hendrik J./ Steurs Frieda (eds.) *Handbook of Terminology.* Volume 1. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

KNEIßL, Fabian, *Crowdsourcing for Linguistic Field Research and E-Learning*. Tesis doctoral [http://www.en.pms.ifi.lmu.de/publications/dissertationen/Fabian.Kneissl/DISS_Fabian.Kneissl.pdf].

MARQUEZ, Israel V., 2015, „Cuando los jugadores se convierten en mecenas". Bustamante, Enrique/Jesús Prieto de Pedro (eds.) *TELOS 102: Turismo, Patrimonio y NTIC*, p. 119.

MAZIER, Didier, 2011, *Gestión de proyectos: las mejores herramientas: Soluciones para proyectos web, de marketing, de comunicación...* Barcelona: Editions ENI.

STOICHITOIU-ICHIM, Adriana, 2001, *Vocabularul limbii române actuale*. Bucureşti: Editura BIC ALL.

STOICHITOIU-ICHIM, Adriana, 2006, *Aspecte ale influenţei engleze în româna actuală*. Bucureşti: Editura Universităţii din Bucureşti.

WROBLEWSKI, Luke, 2010, *Touch Gesture Reference Guide*. [http://www.lukew.com/ff/entry.asp?1071].

ZAFIU, Rodica, 2001"Neologismul şi purismul", in: *România literară*, año XXXIV, 21-27 noviembre 2001, no. 46, p. 11.

ZUBIETA, Ana Fernandez, 2013, „Crowdfunding de proyectos de investigación y ciencia". Alcaide González/ Gómez Ferri, Gregorio/Agulló Calatayud, Javier Victor (eds.) *La Colaboración científica: Una aproximación multidisciplinar.* Valencia: Nau Llibres.

Nota biográfica

Cristina VARGA –senior lecturer in the Applied Modern Languages Department, Babeş-Bolyai University, Cluj-Napoca, where she teaches IT for translators, Terminology and Audiovisual Translation

BDD-A23881 © 2016 Editura Muzeul Literaturii Române
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:46:49 UTC)

(Subtitling). Collaborator of the Pompeu Fabra University, Barcelona, where she teaches Audiovisual Translation (Subtitling).

Cristina Varga holds a PhD from Universitat Pompeu Fabra Barcelona and Universitatea "Babeş-Bolyai" in Cluj-Napoca on knowledge transmission and discourse analysis.

She has an extended teaching experience abroad (France, Belgium, and Spain). Her areas of work and research include discourse analysis, corpus-based linguistics, creation and management of multilingual corpora, machine translation, terminology, audiovisual translation and localization.

Cristina Varga works also as a freelance translator. Her areas of expertise include technical translation and audiovisual translation. She collaborates with different translation companies in Romania, Spain, and Germany.

She is a frequent speaker on terminology, CAT tools, and audiovisual translation issues at international conferences. She was a member of the organization board and moderator of different international conferences on these topics in Romania, France and in Spain.

She is member of different national/international projects in terminology, applied linguistics, discourse analysis, audiovisual translation, and Romanian as foreign language. She was the coordinator of the Romanian research team of the LLP project Clipflair.

BDD-A23881 © 2016 Editura Muzeul Literaturii Române
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:46:49 UTC)