
This is the **published version** of the master thesis:

Salguero Soto, Paula; Hernández García, Maria Elena, dir. Anglicismos y e-sports : análisis terminológico del videojuego League of Legends. 2021. (1349 Traducció Audiovisual)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/266450>

under the terms of the  license



**Universitat Autònoma
de Barcelona**

MÁSTER EN TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

*Anglicismos y e-sports: análisis terminológico del
videojuego *League of Legends*.*

AUTORA: Paula Salguero Soto

(1620952)

DIRECTORA: Elena Hernández García

22 de junio de 2022

Resumen:

El mundo globalizado en el que vivimos ha propiciado el protagonismo con el que cuenta el inglés en gran parte de nuestras vidas, y el ámbito de los videojuegos no es una excepción. Sin embargo, ¿qué lleva a los jugadores españoles de uno de los videojuegos multijugador más jugados de la actualidad a utilizar anglicismos cuando se comunican con sus compañeros de equipo? En este trabajo se lleva a cabo un análisis de la terminología utilizada por estos jugadores y se expone una encuesta que busca estudiar el uso de dicha terminología.

Palabras clave: localización, traducción, videojuegos, anglicismos

Resum:

El món globalitzat en el qual vivim ha propiciat el protagonisme amb què compta l'anglès en gran part de les nostres vides i l'àmbit dels videojocs no n'és una excepció. Tot i això, què porta als jugadors espanyols d'un dels videojocs multijugador més jugats de l'actualitat a utilitzar anglicismes quan es comuniquen amb els seus companys d'equip? En aquest treball es du a terme una anàlisi de la terminologia utilitzada per aquests jugadors i s'exposa una enquesta que pretén estudiar l'ús d'aquesta terminologia.

Paraules clau: localització, traducció, videojocs, anglicismes

Abstract:

The globalized world in which we live has led to the prominence of English in many aspects of our lives, and the field of video games is not an exception. However, what leads Spanish players of one of the most played multiplayer video games nowadays to use anglicisms when they interact with their teammates? In this paper, an analysis of the terminology used by these players is carried out and a survey that seeks to study the use of such terminology is presented.

Keywords: localization, translation, video games, anglicisms

Tabla de contenido

1.	Introducción.....	3
1.1.	Motivación	3
1.2.	Objetivos	4
1.3.	Estructura	4
1.4.	Metodología	5
2.	Marco teórico.....	7
2.1.	La localización de videojuegos	7
2.1.1.	Globalización	8
2.1.2.	Internacionalización.....	8
2.1.3.	Localización	9
2.1.4.	Traducción	9
2.1.5.	Elementos localizables en un videojuego.....	11
2.2.	Clasificación de videojuegos	12
2.3.	<i>E-sports</i>	14
2.4.	Anglicismos en los <i>e-sports</i>	15
2.4.1.	Terminología propia de los videojuegos.....	17
3.	Objeto de estudio: <i>League of Legends</i>	20
3.1.	Terminología de <i>League of Legends</i>	24
4.	Marco práctico y metodología.....	26
5.	Análisis terminológico.....	27
5.1.	Productos audiovisuales elegidos	27
5.2.	Análisis de la terminología	29
5.2.1.	Análisis del vídeo 1	29
5.2.2.	Análisis del vídeo 2	39
6.	Encuesta y resultados.....	47
6.1.	Perfil de los encuestados	47
6.2.	Resultados de la encuesta	48
7.	Conclusiones	51
8.	Bibliografía	54
9.	Anexos	57
9.1.	Tabla terminológica del vídeo número 1	57
9.2.	Tabla terminológica del vídeo número 2	61
9.3.	Encuesta realizada a jugadores de <i>League of Legends</i>	63

1. Introducción

1.1. Motivación

Desde pequeña, siempre he estado muy interesada en el mundo de los videojuegos, aunque no empecé a jugar hasta que fui bastante más mayor. Sin embargo, una vez que empecé a introducirme en este campo, supe que era algo en lo que quería seguir invirtiendo mi tiempo y esfuerzo.

Hay muchos aspectos de los videojuegos que me interesan desde una perspectiva académica. Por un lado, la importancia del género neutro en los videojuegos, incluir a las mujeres en el proceso y la experiencia de juego y no tomar el «camino fácil» utilizando el masculino genérico es un tema que no me había planteado de verdad hasta que comencé a estudiar este máster. Por otro lado, también me resulta muy interesante el papel de la intertextualidad en los videojuegos. La importancia que le dan los jugadores a que se utilice un lenguaje uniforme en los videojuegos, no solo en aquellos que forman parte de una saga, sino también cuando han un trasvase de medios y nos encontramos con videojuegos que se basan en series, películas, cómics, libros, etcétera.

Sin embargo, el tema escogido para este trabajo es muy diferente a los mencionados anteriormente. Hace algunos años, jugué por primera vez con amigos a *League of Legends*, un videojuego multijugador, y me sorprendió muchísimo escuchar a mis compañeros comunicarse entre ellos. No solo porque utilizaban muchísimas palabras extraídas directamente del inglés, aun cuando muchos de ellos no utilizaban este idioma en su vida cotidiana o directamente tenían un nivel muy bajo, sino porque yo era incapaz de comprender la mayoría de los términos que utilizaban, a pesar de haber jugado a videojuegos durante bastantes años y de tener un nivel alto en dicho idioma. Mi sorpresa fue a más al saber que, no solo los jugadores de este videojuego utilizan esta terminología, sino que periodistas especializados y comentaristas deportivos de deportes electrónicos también utilizan estos términos. Me surgió entonces la duda de por qué utilizar estos términos cuando estamos hablando de un videojuego que está completamente traducido al español, por qué utilizar palabras que son completamente incomprensibles para cualquiera que no esté familiarizado con este videojuego. Con la idea de intentar dar respuesta a estas preguntas, decidí hacer de este trabajo un análisis terminológico del videojuego *League of Legends*.

1.2. Objetivos

Los dos objetivos principales de este trabajo son:

- Realizar un análisis terminológico de *League of Legends* para decidir si el uso de términos en inglés es algo puntual o generalizado.
- En el caso de que se trate de algo generalizado, estudiar el uso de esta terminología por parte de los jugadores mediante cuestionarios o entrevistas e intentar averiguar las razones que llevan a los usuarios a utilizar esta terminología y no otra.

Para cumplir estos objetivos principales, nos hemos propuesto los siguientes objetivos secundarios:

- Establecer los conceptos básicos de la localización de videojuegos, haciendo énfasis en la explicación y desarrollo de las siglas GILT (globalización, internacionalización, localización y traducción).
- Analizar la terminología específica de los videojuegos multijugador y de los deportes electrónicos.
- Estudiar y analizar el concepto de anglicismo, así como seleccionar un sistema de clasificación útil.
- Establecer y presentar el objeto de estudio de este trabajo y las razones para la elección de este.
- Proporcionar una serie de conclusiones que ilustren los resultados obtenidos mediante el análisis y las encuestas realizados.

1.3. Estructura

Este trabajo está dividido en dos marcos: uno teórico y uno práctico. En el marco teórico se exponen los conceptos claves para poder realizar el posterior análisis. Estos son: localización, deporte electrónico y anglicismo. En el marco práctico se ha realizado el análisis de la terminología del videojuego y se ha presentado la encuesta dirigida a los jugadores. Además, el trabajo cuenta con un apartado de conclusiones, en el que aparecen las ideas finales y se plantea la resolución o no de los objetivos fijados, y una biografía con todas las referencias utilizadas.

Por último, en los anexos del trabajo, se pueden encontrar las tablas terminológicas y la encuesta que se ha realizado.

1.4. Metodología

Para realizar este trabajo, en primer lugar, vimos necesario establecer los conceptos básicos de la localización de videojuegos. Para ello, se explicaron las siglas GILT (globalización, internacionalización, localización y traducción) tomando como base la bibliografía de distintos autores. Además, teniendo en cuenta que íbamos a estudiar un videojuego en concreto, nos acogimos a un sistema de clasificación para poder analizarlo dentro de un género específico y decidimos en qué elementos localizables del videojuego nos centraríamos. Una vez teníamos esta base, empezamos a documentarnos sobre los deportes electrónicos o *e-sports*, las particularidades de estos y el tipo de terminología que podíamos encontrarnos, ya que el videojuego que estudiaremos está muy ligado a los deportes electrónicos y pensamos que esta relación podría ser una de las causas del lenguaje que utilizan los jugadores. También se llevó a cabo, basándonos en la bibliografía de distintos autores, un análisis de los anglicismos y se seleccionó un método de clasificación. De esta forma, podríamos clasificar los términos del videojuego en la parte práctica.

Antes de pasar al marco práctico, decidimos establecer el objeto de estudio: el videojuego *League of Legends*. Se utilizó la clasificación mencionada en la parte teórica para delimitar las características de este videojuego y la información de los *e-sports* para dar más detalles sobre este título. En este apartado, también se proporciona una explicación del videojuego y las razones por las que hemos decidido analizar este y no otro.

En el marco práctico se llevó a cabo el análisis terminológico. Nos dimos cuenta de que, para realizar un análisis lo más objetivo posible y hacer una buena selección de términos, no podíamos basarnos únicamente en la experiencia personal. Por ello, decidimos utilizar vídeos de distintos ámbitos y contextos en los que aparecían personas jugando a este videojuego. La intención fue elegir videos variados, con contextos y situaciones muy dispares, para poder tener en cuenta también esas diferencias. Nuestro propósito era comprobar si la terminología cambia según el contexto o si siempre se utiliza la misma. Durante la visualización de los vídeos, se llevó a cabo una selección de términos propios del videojuego, se buscaron los equivalentes en español y en inglés y se procedió al análisis.

Además, también queríamos comprobar las preferencias reales de los jugadores y qué términos usan normalmente. Para ello, se realizó una encuesta que se puede encontrar en

los anexos del trabajo y se pidió a personas que habían jugado al videojuego o que eran jugadores habituales que la completaran.

Finalmente, se establecieron las conclusiones del trabajo. Se tuvieron en cuenta los datos obtenidos durante el análisis terminológico y los resultados de las encuestas. Por último, observamos qué objetivos habíamos alcanzado y si se habían cumplido nuestras expectativas.

2. Marco teórico

En esta sección del trabajo, se llevará a cabo una introducción a la conocida como localización de videojuegos. Este proceso comprende unas características específicas de este tipo de traducción que no vemos en otras especialidades.

A continuación, se expondrán otros elementos que serán útiles a la hora de llevar a cabo nuestro análisis: el léxico propio de los deportes y videojuegos y, con relación a este, los anglicismos.

Por último, se presentará el concepto de *e-sports* o deportes electrónicos y se expondrán las características principales de este tipo de deporte, así como de los videojuegos que se engloban bajo esta clasificación.

2.1. La localización de videojuegos

En España, los videojuegos son «la primera opción de ocio audiovisual y cultural» (AEVI 2019, p.34). Además, este país se encuentra, junto con Alemania, Reino Unido y Francia, entre los países que más facturan gracias a los videojuegos (AEVI 2019). En 2019, se facturaron un total de 1.479 millones de euros, en 2021, fueron 1.795 millones (AEVI 2019, AEVI 2021). Sin embargo, en AEVI (2019) no encontramos ningún juego desarrollado en España entre los más vendidos de 2019, tampoco en la misma lista publicada en 2021 (AEVI 2021). Algunos de los más famosos, como *GRIS* o *Blasphemous*, a pesar de su buena calidad, no se posicionan entre los más jugados por los jugadores españoles. Por lo tanto, que un videojuego se desarrolle no solo en España, sino también en español, y que se sitúe entre los más jugados es algo bastante inusual. Aun así, los jugadores españoles «esperan encontrar los videojuegos en su lengua materna» (Fernández Pérez, 2010, p. 150). Es aquí donde la traducción y la localización adoptan un papel fundamental. Los consumidores de videojuegos españoles quieren jugar en su lengua, y, por ello, para contentar a los jugadores y que el videojuego siga siendo un eslabón importante en la economía, el papel de la localización de videojuegos es de gran importancia.

En la línea de lo anterior, España no solo se encuentra entre los países que más facturan de toda Europa gracias a los videojuegos, sino que la localización de videojuegos es una práctica común en nuestro país. Además, los videojuegos con más presupuesto también son doblados. Díaz Montón (2012) afirma que casi la mitad de los beneficios que obtienen los videojuegos provienen de las versiones localizadas, por lo que la localización supone

un proceso de gran importancia para las industrias del videojuego y la figura del traductor se convierte en algo esencial.

En cuanto al proceso como tal, la traducción o localización de un videojuego engloba unas características específicas de esta modalidad. Para comprender cómo funciona, primero tenemos que saber que este es un proceso que se incluye dentro de lo conocido como GILT (globalización, internacionalización, localización y traducción). Se trata de cuatro tareas que se realizan de forma independiente, pero todas son igualmente necesarias para que el producto final funcione y se adapte correctamente a la cultura de la lengua de llegada. A continuación, se explicará en qué consiste cada uno de estos procesos.

2.1.1. Globalización

The Localization Industry Standards Association, también conocida como LISA, señala en su página web que la globalización es «[t]he process of making all the necessary technical, financial, managerial, personnel, marketing and other enterprise decisions necessary to facilitate international business» (LISA, 2008). A partir de esta definición, podemos entender que globalizar significa tomar las decisiones necesarias en distintos ámbitos, como puede ser el financiero, marketing, etc. para que un producto sea internacionalizado y se lleven a cabo los siguientes pasos del proceso.

2.1.2. Internacionalización

Para el proceso de internacionalización, LISA (2008) afirma que este incluye dos objetivos:

One goal of internationalization is to ensure that international conventions (including rules for sorting strings and for formatting dates, times, numbers, and currencies) are supported. Another goal is to design the product in such a way that users will experience consistent appearance and functionality across different language editions of a product (LISA, 2008)

De la mano de estos objetivos, Esselink (2000) señala que:

Internationalization is the process of generalizing a product so that it can handle multiple languages and cultural conventions without the need for re-design. Internationalization takes places at the level of program design and document development (Esselink 2000, p.2).

Por lo tanto, podemos afirmar que la internacionalización es el proceso por el que un producto se prepara para ser localizado. Se llevan a cabo todos los cambios, a nivel de código, para que el producto se adapte de forma adecuada al país o territorio en el que se quiere comercializar y el proceso de localización sea lo más fluido posible.

2.1.3. Localización

En el caso de la localización, LISA (2008) proporciona la siguiente definición:

[T]he process of adapting software for a particular geographical region (locale). Translation of the user interface, system messages, and documentation is a large part (but not all) of the localization process (LISA, 2008).

Ramón Méndez (2015) hace referencia a la definición que proporciona Quah (2006) para describir este proceso:

[The localization is] the process of changing the documentation of a product, a product itself or the delivery of services so that they are appropriate and acceptable to the target society and culture (Méndez 2015, p.84).

A raíz de estas dos definiciones, podemos entender que la localización es el proceso por el cual se modifica un producto para adaptarlo a la cultura de llegada. Mientras que en la internacionalización se preparaba el producto, en este proceso se llevan a cabo los cambios necesarios para que se adapte a la cultura de llegada. Se busca que dicho producto se comercialice de forma satisfactoria y sea aceptado por la sociedad local.

2.1.4. Traducción

En cuanto a la traducción, durante años, diversos autores han tratado de definir este término, por lo que encontramos distintos puntos de vista, enfoques y opiniones. En este caso, se ha tomado como referencia el enfoque que propone Fernández Pérez (2010) a raíz de los estudios de Hurtado Albir (2001). Para explicar y hablar del proceso de traducción, debemos tener en cuenta los tres enfoques con los que se ha abordado esta actividad a lo largo de la historia de los estudios de la traducción, que son: el enfoque cognitivo, el enfoque comunicativo y el enfoque textual. Y son estas tres características las que debe incluir una definición del término. Tal y como menciona Fernández Pérez (2010):

La perspectiva textual porque la traducción se ejerce sobre textos y en ella tiene lugar la transformación de un texto redactado en lengua A en un texto en lengua B; la componente comunicativa porque toda traducción tiene lugar en una situación comunicativa y constituye en sí misma un acto de comunicación. Y el componente cognitivo, puesto que toda traducción implica un proceso interpretativo, de comprensión y hermenéutico (Fernández Pérez, 2010, p. 31).

Por lo tanto, la traducción es un proceso en el que un texto redactado en lengua A se transforma en un texto redactado en lengua B, dentro de una situación comunicativa concreta y constituyendo un acto de comunicación y, además, implica la existencia de un proceso interpretativo, de comprensión y hermenéutico por parte del traductor.

Como podemos observar de la mano de las definiciones aportadas, estos cuatro procesos están profundamente ligados entre sí, ya que los unos dependen de los otros. No podríamos, por ejemplo, llevar a cabo la localización sin una previa internacionalización. Pérez Fernández (2010) lo expone gráficamente con la siguiente figura:



Ilustración 1. Interpretación de los procesos GILT. Fernández Pérez, 2010.

Según esta autora, «la traducción constituye el foco central del proceso [...] y culmina en la globalización, que sería el proceso general». (Pérez Fernández, 2010, p. 58). Como decíamos, cada proceso se da a partir de otro anterior y permite la existencia del siguiente, por lo que todos son necesarios.

2.1.5. Elementos localizables en un videojuego

En la actualidad, existe una gran variedad de videojuegos, cada uno con unas características específicas. Además, cada videojuego puede ir destinado a una o varias plataformas, que a su vez incluyen una serie de especificaciones. Por ello, dependiendo del videojuego, la plataforma y otros factores, los elementos localizables de un videojuego también podrían cambiar. Teniendo esto en cuenta, Fernández Pérez (2010) elabora el siguiente esquema general a todos los tipos de videojuego de los aspectos localizables de estos:

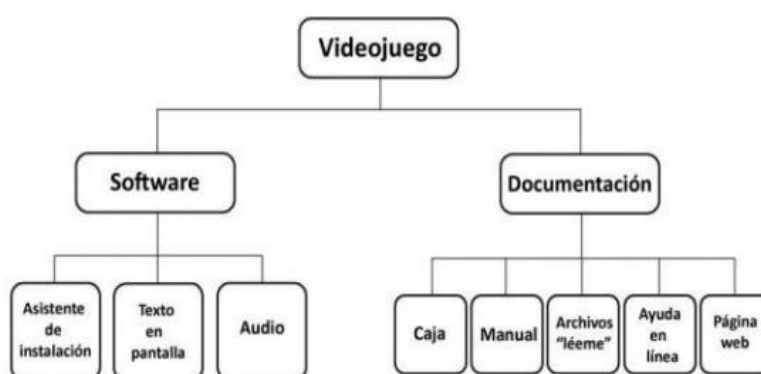


Ilustración 2. Fernández Pérez (2010)

Como podemos ver, los elementos localizables de un videojuego se pueden dividir en dos categorías: software y documentación. En el primer grupo, incluiríamos todo lo que puede aparecer en pantalla, además del texto del asistente de instalación y el audio, donde se incluiría el doblaje y la sincronización, si procede. En el segundo grupo, encontramos la documentación, con elementos como la caja, el manual, los archivos «léeme» y la ayuda en línea.

Esta idea también la transmite Ramón Méndez González (2015) al afirmar que:

El término “localización” en traducción de videojuegos abarca todo, desde los elementos textuales contenidos dentro del propio juego hasta los elementos paratextuales como las carátulas, la publicidad, sin olvidar los peritextos icónicos y sonoros que resultan esenciales para crear el imaginario en el que habita todo jugador» (Ramón Méndez, 2015, p. 85).

Para este trabajo, como puede observarse en la parte práctica, nos centraremos en el texto en pantalla del videojuego. Es decir, nos centraremos en aquella terminología que los

jugadores pueden observar mientras juegan y que aparece de forma explícita en el videojuego.

2.2. Clasificación de videojuegos

Para poder realizar un estudio terminológico, es necesario analizar, en primer lugar, en qué tipo de videojuego nos estamos centrando. Sin embargo, mientras que, en otros ámbitos como la literatura o el cine, los distintos géneros están más o menos claros, esto no sucede en los videojuegos. Como menciona Mejías-Climent (2021), existen multitud de clasificaciones distintas teniendo en cuenta factores totalmente dispares. La industria de los videojuegos, la prensa y los académicos ofrecen soluciones que, aunque coinciden en ciertos aspectos, no dejan de ser muy distintas entre sí. Cada uno de estos actores propone clasificaciones dirigidas a un ámbito, siendo por ejemplo la investigación en el caso de los académicos, o los jugadores y las ventas en el caso de la industria.

A la hora de proponer una clasificación, hay cuatro elementos que podríamos tener en cuenta a la hora de realizarla (Mejías-Climent, 2021):

- Plataforma. Se trata del dispositivo utilizado para jugar al videojuego en cuestión. Puede ser, por ejemplo, ordenador, consola, dispositivo móvil, etc.
- Modo. Puede hacerse énfasis tanto en la perspectiva del jugador (primera o tercera persona) o si se juega de forma individual o multijugador.
- Medio. Este sería el aspecto más relacionado con la literatura o el cine, ya que encontramos algunos como la comedia, la intriga, la acción, etc.
- Género. Sin confundirlo con el anterior, se trata de las acciones que realiza el jugador mientras juega, cómo se relaciona el jugador con el juego. Por ejemplo, estrategia, rapidez, destreza mecánica, etc.

Sin embargo, esta misma autora señala lo poco práctico que supone clasificar un videojuego siguiendo estas tendencias. En primer lugar, la clasificación por plataformas, aunque útil para los usuarios, separa videojuegos que no varían dependiendo de la plataforma (por ejemplo, un videojuego disponible tanto para Xbox como para PlayStation). La clasificación por medio tampoco funciona en muchos casos, ya que hay videojuegos que se alejan mucho del cine o la literatura, como es el caso de Tetris. En cuanto al modo de juego, hay videojuegos que engloban muchas modalidades de juego distintas y, al mismo tiempo, videojuegos que, aunque pertenecen a la misma modalidad, son completamente distintos entre ellos, como *Splatoon* y *GTAV*. Según Mejías-Climent

(2021), tomando como base el género interactivo, podríamos incluir todos los videojuegos, ya que «[...] la interactividad es algo inherente a este producto multimedia». (Mejías-Climent, 2021, p. 37). Ella propone la siguiente clasificación:

Clasificación de videojuegos según el criterio del género interactivo
Combate
Shooter (disparos, uso de armas de fuego)
Lucha (contacto físico)
Beat'em-up
Hack and slash
Aventura
Acción (action-adventure)
Rol (RPG)
Supervivencia
Plataformas
Aventura gráficas/conversacionales/FMV
Carreras
Puzles y laberintos
Simulación
Gestión de recursos
Habilidad física (deportes)
Estrategia
Ritmo
Baile
Canto
Didácticos (aprendizaje)
Formación especializada (serious games)
Competición y concursos
De azar
Apuestas

Ilustración 3 Mejías-Jiménez, 2021, p. 37.

Como mencionábamos anteriormente, en este trabajo vamos a centrarnos en el videojuego *League of Legends*. Sin embargo, consideramos que para estudiar este título y clasificarlo, debemos tener en cuenta que se incluye entre los videojuegos que forman parte de los *e-sports*. ¿Y a qué género pertenecen este tipo de videojuegos? A multitud de ellos. No porque no haya un género que los englobe, sino porque los *e-sports* incluyen videojuegos de géneros muy dispares. Podemos encontrar juegos *shooter*, de habilidad física, carreras y estrategia, entre muchos otros. De esto, además, podemos concluir que la terminología específica de los *e-sports* no se decide por el género al que pertenecen, sino que son otros factores lo que afectan al uso de palabras tan específico de este tipo de videojuegos.

Para ver cuáles son estos factores y cuáles son las características que diferencian a los videojuegos que se incluyen en los *e-sports* de otro tipo de juegos y qué tienen en común entre sí, se ha decidido dedicar una sección a este tema.

2.3. E-sports

Hoy en día, el concepto de *e-sport* ha sido muy poco estudiado y, en mucho de los casos, gran parte de las publicaciones que encontramos que tratan este fenómeno son periodísticas o divulgativas (Antón Roncero, 2019). Este hecho ha dificultado el análisis del género para este trabajo ya que, por ejemplo, ni si quiera hay un consenso claro a la hora de utilizar un término para mencionar a este tipo de deportes. Tal y como expone Antón Roncero (2019), los conceptos varían desde *E-Sports* hasta *electronic sport*. La Fundéu (Fundación del Español Urgente) recomienda utilizar deportes electrónicos en lugar del anglicismo *e-sports* (Fundéu, 2017). En este trabajo, se ha optado por usar tanto el término en español «deportes electrónicos» como «e-sports», ya que se ha considerado que este último es el término más utilizado entre jugadores, comentaristas y demás público interesado en este tipo de videojuegos. Esta última decisión se ha tomado teniendo en cuenta el número de resultados obtenido al buscar en Google «e-sports», resultados solo en español (92.100.000 resultados) y «deportes electrónicos» (912.000 resultados).

En cuanto a qué son o qué engloban los deportes electrónicos, en Agha (2015) se definen como «[T] the general term for the organized play of video games among players in competitive tournament settings» (Agha 2015, p. 9). Antón Roncero (2019) enfatiza la naturaleza dual de esta actividad:

[E]n primer lugar, son la constatación del uso de los videojuegos con una orientación competitiva siguiendo el modelo de los deportes profesionales y, en segundo lugar, demuestran que los deportes electrónicos no son solamente una forma novedosa de consumir videojuegos, sino que reinterpretan la naturaleza casi exclusivamente lúdica de estos para convertirlos en un espectáculo deportivo profesionalizado (Antón Roncero, 2019, p. 56).

Por tanto, podemos afirmar que los deportes electrónicos son una modalidad relativamente nueva que surge con la fusión de los videojuegos con los deportes profesionales como espectáculo. Podría ser en estas características en las que reside la

disparidad con otros videojuegos y que podría dar lugar también a las diferencias terminológicas. Más allá del mero ocio, se trata a este tipo de videojuegos como un deporte profesional que, además, sirve como espectáculo para multitudes. Sin embargo, como mencionábamos en secciones anteriores, los videojuegos no se desarrollan en español de forma habitual y, de la misma forma, los deportes electrónicos no solo se emiten en España. Por ello, «[e]n el ámbito de los eSports [...] cobra gran importancia el idioma extranjero inglés» (Postigo Fuentes, 2020, p.10). Debido al protagonismo de este idioma, y como se explicará en mayor medida a continuación, no es raro ver que los jugadores utilicen anglicismos para comunicarse entre ellos.

2.4. Anglicismos en los *e-sports*

Como decíamos anteriormente, lo común es que en España se comercialicen y jueguen videojuegos totalmente traducidos al español, y el caso de los videojuegos que se juegan en los *e-sports* no es una excepción. Sin embargo, ¿por qué el inglés adquiere un papel tan importante si los jugadores acceden a una versión del juego traducida en su idioma materno?

El inglés no solo es el idioma en la que estos títulos son desarrollados, sino que además encontramos otros factores que propician el uso de esta lengua. Por un lado, tenemos los denominados «metatextos», es decir, todos aquellos foros, entrevistas o noticias a los que los jugadores acceden para estar al día y conocer las últimas novedades (Postigo Fuentes, 2020). El inglés es uno de los idiomas más hablados del mundo, por lo que resulta lógico que las páginas y foros en este idioma sean los primeros en actualizarse. Por otro lado, los eventos y competiciones suelen retransmitirse en línea y utilizando el inglés como lengua vehicular, ya que suelen tratarse de competiciones internacionales (Postigo Fuentes, 2020). En gran parte de las competiciones que hemos observado, los equipos, incluso los españoles, están formados por jugadores de distintos países y que tienen distintas lenguas maternas. Por ello, hemos llegado a la conclusión de que usar el inglés para comunicarse durante una partida es lo óptimo para garantizar una correcta comprensión entre los jugadores. Es cierto que existen las competiciones en España y que, en muchos casos, las partidas se retransmiten con la presencia de comentaristas españoles. Sin embargo, una de nuestras hipótesis es que la internacionalidad de las competiciones, además de los metatextos, condicionan a ese predominio del inglés. El caso de los jugadores que no participan en los *e-sports* es distinto, ya que lo común es jugar con

amigos con los que compartes el idioma. Aun así, creemos que esta internacionalidad repercute de alguna manera en las preferencias de los jugadores a la hora de utilizar la terminología del juego.

Por otro lado, cabe destacar mi experiencia personal como jugadora de este tipo de videojuegos. Los juegos multijugador online disponen, normalmente, de una serie de servidores que permiten que puedas jugar con otros jugadores. Sin embargo, estos servidores no suelen ser mundiales, sino que se dividen en distintas zonas. Por ejemplo, en el caso del videojuego que estudiaremos, *League of Legends*, encontramos hasta 12 servidores diferentes a los que los jugadores podrán acceder dependiendo del país en el que residan. En el caso de España, el servidor disponible para nuestra zona es el EUW (Europe West). En él, los jugadores españoles pueden compartir equipo o competir contra otros jugadores de países como Reino Unido, Francia, Italia o Alemania. Esto da como resultado una gran variedad de jugadores de distintos países con lenguas maternas totalmente distintas. Por ello, se ha observado que el inglés es el idioma más utilizado en el chat de juego.

Por lo tanto, podríamos decir que el hecho de que el inglés sea la principal lengua para el desarrollo de videojuegos, unido a la internacionalidad de las competiciones, así como el papel de este idioma como lengua vehicular en internet y en la comunicación entre jugadores, da lugar al protagonismo de esta lengua a la hora de hablar de terminología de videojuegos.

A raíz de toda esta información, hemos observado que podría haber cuatro razones por la que los jugadores de *League of Legends* usen anglicismos para comunicarse entre ellos, incluso cuando juegan con amigos con los que comparten el español como lengua materna.

- Razón número uno: Que la versión del juego en inglés se publique antes que la versión en español. También podría suceder que, aunque ambas versiones se publiquen a la vez, la versión de pruebas o beta esté solo disponible en inglés.
- Razón número dos. Influencia de vídeos de YouTube, tutoriales y otro contenido audiovisual en el que se use terminología en inglés.
- Razón número tres. Influencia de los *e-sports*. La internacionalidad de las competiciones oficiales, las competiciones internacionales y los comentaristas propician el uso de la terminología en inglés.

- Razón número cuatro. El servidor de EUW, compartido con otros países. Se utiliza el inglés para la comunicación por el chat y se acaba asimilando la terminología en inglés.

En las siguientes secciones de este trabajo, se analizarán los aspectos relacionados con cada una de las razones propuestas y se observará en qué medida es posible que haya una relación directa entre estas y el uso de anglicismos por parte de los jugadores.

2.4.1. Terminología propia de los videojuegos

En esta sección, vamos a tratar la terminología que aparece en los videojuegos, centrándonos en los deportes electrónicos y multijugador, dando especial énfasis a los anglicismos.

Como mencionábamos anteriormente, vamos a centrarnos en el texto en pantalla. Sin embargo, al igual que en Morales Ariza (2015), vamos a dar prioridad a la terminología que utilizan los jugadores para comunicarse. Nos vamos a centrar en este aspecto, y no en otro, ya que una de las características que observamos en los deportes electrónicos, y específicamente en el videojuego en el que vamos a analizar, es que se trata de títulos donde predomina el multijugador. Si tomamos el ejemplo de las competiciones oficiales, observamos que se trata de equipos en el que los miembros tienen que comunicarse entre sí para cumplir con los objetivos y proclamarse ganadores. Se da una interacción entre jugadores de distintos países, con distintas lenguas maternas, que utilizan el inglés para comunicarse entre ellos. Es aquí donde surge esa terminología específica por parte de los jugadores para optimizar la comunicación entre ellos (Morales Ariza, 2015).

Por lo tanto, está claro que el inglés constituirá la base de la que las otras lenguas tomarán los términos, que adaptarán o no a su propia morfología (Morales Ariza, 2015). Para comprender este proceso de toma de términos, tendremos que fijar nuestra atención en la definición de *anglicismo*. Los primeros estudios de este concepto datan de 1948 y, desde entonces, han ido apareciendo gran variedad de estudios y clasificaciones distintas, algunas de ellas centradas en el anglicismo en ámbitos específicos, como, por ejemplo, la prensa (Rodríguez Medina, 2000). Sin embargo, en el caso de este trabajo, nos hemos centrado en la definición y clasificación proporcionada por Rodríguez Medina (2000). Según esta autora, podríamos considerar anglicismos a «[...] palabras, expresiones y estructuras sintácticas inglesas, o aquellas de otras lenguas llegadas al español a través del inglés, que se emplean en su forma original, o bien adaptadas mediante cualquier tipo

de procedimiento (naturalización, calco forma, calco semántico)» (Rodríguez Medina, 2000, p. 43).

En cuanto a la clasificación de los anglicismos, hemos utilizado la propuesta por esta misma autora (Rodríguez Medina, 2000). Esta autora señala cuatro tipos de anglicismos:

- Anglicismos puros. Términos en su forma original.
- Anglicismos asimilados. Términos adaptados al español mediante alguno de los siguientes procedimientos:
 - o Naturalización: adaptación de la grafía.
 - o Calco formal: traducción literal.
 - o Calco semántico: añadir un significado inglés a una palabra española que ya existía.
- Anglicismos sintácticos. Podemos encontrar dos tipos:
 - o Anglicismos de innovación sintáctica: calco de la estructura sintáctica inglesa.
 - o Anglicismo de frecuencia: construcciones que ya existen en español, pero con una frecuencia de uso inferior que en el inglés.
- Pseudoanglicismos o falsos anglicismos. Términos con apariencia anglosajona, pero que realmente no provienen del inglés. En muchas ocasiones, nos llegan del francés.

Además de esta clasificación, vemos muy interesante añadir un concepto más a nuestro análisis. Según Rodríguez Medina (2000, p. 44), «un anglicismo es aceptable siempre que llene un vacío de significado en español o desempeñe alguna de las funciones descritas por F. Rodríguez González». Las funciones que señala este autor son las siguientes (Rodríguez Medina, 2000):

- Simplificación: se utiliza este término porque es más corto y da lugar a la economía del lenguaje.
- Precisión y claridad: se utiliza un término más exacto para evitar la polisemia.
- Evitar la ambigüedad.
- Aportar énfasis.
- Variación de expresión: se utiliza el término en inglés y se combina con el equivalente en español.

- Riqueza textual: se utiliza el término en inglés para aportar riqueza al texto. Se refiere, sobre todo, a esos casos en los que el término tiene alguna connotación específica.

Sin embargo, ¿qué sucede cuando un anglicismo no llena ningún tipo de vacío terminológico y, además, no desempeña ninguna de las funciones propuestas por F. Rodríguez González y citadas en Rodríguez Medina (2000)? A estos anglicismos se les denomina «anglicismos cero». Según Rodríguez Medina (2000), estos anglicismos dan lugar a un empobrecimiento de la lengua ya que, por un lado, no aportan nada nuevo y, por el otro, su uso podría dar lugar a la desaparición de otros términos que cumplen con la función de ese anglicismo y que han sido relegados. Esto es algo que sucede en el ámbito de los videojuegos donde «[...] la identificación de la comunidad de hablantes y la necesidad comunicativa de carácter internacional son los máximos exponentes que suelen decantar la balanza en favor de las normas anglicadas» (Morales Ariza, 2015, p. 8). Además, según menciona este mismo autor, serían los propios jugadores los encargados de modificar estos términos y adaptarlos a su lengua.

En el marco práctico de este trabajo, analizaremos los distintos anglicismos que utilizan los jugadores de *League of Legends* al comunicarse entre sí. Teniendo en cuenta la definición de anglicismo cero, señalaremos como tales a los términos que no llenen un vacío terminológico en la lengua meta, es decir, a aquellos anglicismos que tengan un equivalente en español.

3. Objeto de estudio: *League of Legends*

Para decidir nuestro objeto de estudio, quisimos analizar primero la situación actual de los *e-sports* en nuestro país. En España, AEVI (2020) afirma que los *e-sports* son un campo en pleno crecimiento. Esto se puede ver en el aumento significativo de trabajadores en este ámbito, que se duplicó de 2018 a 2019, y en las múltiples inversiones en empresas relacionadas con este campo (AEVI, 2020). Los datos más actuales que se han encontrado en cuanto a la audiencia son de 2019, año en el que se estimó que en España hay aproximadamente 2,9 millones de aficionados a los *e-sports*. Sin embargo, hubiera sido interesante saber cuál es el número total de entusiastas en 2022.

Gracias a AEVI (2020), sabemos que los principales actores en los deportes electrónicos son los siguientes:

- Editoras y plataformas.
- Promotores de competiciones.
- Equipos.
- Jugadores profesionales.
- Comentaristas.
- Patrocinadores.
- Eventos.
- Otros.

De la misma forma, las principales editoras con presencia en España son:

- Riot Games (*Valorant, League of Legends, Teamfight Tactics y Legends of Runaterra*).
- Activision-Blizzard (*Call of Duty, Overwatch, Hearthstone, StarCraft*).
- Microsoft (*Halo, Forza Motorsport, Gears of War*).
- Bandai-Namco (*Tekken, Dragon Ball, Project Cars*).

Esta información nos ha permitido tener una visión general de los deportes electrónicos y delimitar qué aspectos tener en cuenta a la hora de realizar nuestro análisis. Por un lado, podemos observar cuáles son los principales juegos y editoras que forman parte de los *e-sports*. Además, podemos observar qué actores debemos tener en cuenta a la hora de realizar el estudio.

En el caso de este trabajo en concreto, se ha elegido *League of Legends* como producto de estudio. Además de por motivaciones personales, se ha elegido este título, en primer lugar, porque pertenece a una de las editoras con más presencia en España, Riot Games y, además, porque es uno de los videojuegos que ha llevado a los *e-sports* a la escena internacional (Agha, 2015). De los actores mencionados, nos centraremos en los comentaristas y en los jugadores, aunque en los habituales más que en los profesionales.

League of Legends es un videojuego creado en 2009 por Riot Games, empresa fundada en 2006 (Agha, 2014). Hasta hace algunos años, *League of Legends* era el único juego desarrollado por Riot Games, sin embargo, ahora cuenta con otros títulos como *Legends of Runaterra* o *Valorant*. A pesar de los costes de su creación, *League of Legends* siempre ha sido un juego «free to play», es decir, un juego totalmente gratuito (Agha, 2014). Dentro del juego, los jugadores pueden comprar *skins* o aspectos, que modifican la apariencia de los campeones, u otros elementos visuales que no afectan al modo de juego ni aportan ningún tipo de ventaja.

Teniendo en cuenta la clasificación de videojuegos que se ha establecido en el marco teórico del trabajo, en la sección «Clasificación de videojuegos», podemos deducir que *League of Legends* pertenecería a estrategia. La definición que se proporciona de este género es la siguiente:

Los videojuegos de estrategia, normalmente, precisan de concentración y capacidad táctica y analítica. La rapidez mental y la reacción ágil también son básicas si se trata de estrategia en tiempo real, en lugar de por turnos (Mejías-Climent, 2021, p. 41).

League of Legends es un juego competitivo en equipo en el que no solo hay que analizar el juego y al propio equipo, sino a los rivales. Debido al planteamiento del juego, que veremos más adelante, y a la capacidad táctica y analítica que necesitan los jugadores, consideramos que es el género más acertado para clasificarlo.

En *League of Legends*, existen distintos modos de juego, algunos fijos y otros que se van incorporando por épocas. Para este trabajo, nos vamos a centrar en los modos que tienen lugar en la conocida como «Grieta del Invocador», un mapa de dicho videojuego. En concreto, nos vamos a centrar en las partidas clasificatorias, entendidas como aquellas partidas que colocan a los jugadores en una clasificación dependiendo de sus habilidades como jugador, y en las de reclutamiento, que funcionan igual que las clasificatorias, pero

sin obtener puntuación o clasificación. En estos modos, diez jugadores divididos en dos equipos de cinco personas se enfrentarán entre ellos para hacerse con la base o «nexo» del equipo rival (Agha, 2015). A cada equipo le corresponde una parte del mapa, dividido en tres líneas (línea superior, inferior y medio). Hay cinco tipos de personaje según la línea en la que juegan, siendo estos, la posición superior, el jungla, el medio, el tirador y el apoyo. Cada posición cuenta con un rol determinado, siendo por ejemplo misión del apoyo brindar ayuda al resto del equipo. Además, cada posición o rol engloba una serie de personajes o campeones que los jugadores pueden elegir. Actualmente, este videojuego cuenta con más de 140 personajes elegibles (League of Legends). Cada personaje dispone de unas habilidades específicas (una pasiva, tres habilidades en las teclas Q, W y E respectivamente, y una habilidad definitiva, en la tecla R). Además, los jugadores podrán usar «runas» y «hechizos de invocador», así como comprar distintos objetos durante la partida, para modificar las estadísticas de su personaje y aumentar las posibilidades de victoria (Agha, 2014).

En la «Grieta del Invocador», encontramos hasta 11 torres y 3 inhibidores que habrá que destruir para llegar al nexo rival, aunque no es necesario deshacerse de todas ellas para llegar al nexo, al que se puede acceder por cualquiera de las tres líneas del mapa. Dentro del mapa, nos encontramos con los súbditos, que surgen del nexo de ambos equipos y ayudan a los jugadores a destruir torres. Además, en la jungla de la Grieta, nos encontramos con monstruos neutrales. Normalmente, es el jungla quien se encargará de derrotarlos para mejorar a su campeón, pero hay algunos, como los heraldos o los dragones, que proporcionan mejoras al equipo que los derrota, siendo este otro objetivo clave para la victoria en este videojuego. Derrotar a monstruos, súbditos o campeones enemigos proporciona oro, que los jugadores pueden utilizar para comprar objetos que, como hemos mencionado anteriormente, mejoran las estadísticas de los personajes. Gana el equipo que consiga destruir el nexo contrario. Las partidas suelen durar entre 20 minutos y una hora (Agha, 2014) y los jugadores, de forma habitual, juegan con ratón y teclado.

Actualmente, el juego se encuentra completamente traducido al español. Según Miriam Moyano Reifenrath, *senior program manager* en Riot Games, «las actualizaciones del juego se publican a la vez en todos los idiomas» (2022). También menciona que es posible que algún contenido de marketing salga algo más tarde, pero la intención es que todo el contenido del juego, ya sean actualizaciones, novedades o personajes nuevos, entre otros,

lleguen al público en todos los idiomas disponibles a la vez. En este caso, podríamos hablar incluso de la aplicación del modelo *sim-ship* (*simultaneous shipment*). Este modelo supone la publicación de videojuegos en distintos idiomas a la vez, es decir, no se lleva al mercado en su idioma original y, luego, se decide si localizarlo o no, sino que, desde un principio, las versiones localizadas del producto se comercializan a la vez que en el original (O'Hagan y Mangiron, 2013). Sin embargo, en este caso, son las publicaciones de las actualizaciones y novedades las que siguen este modelo.

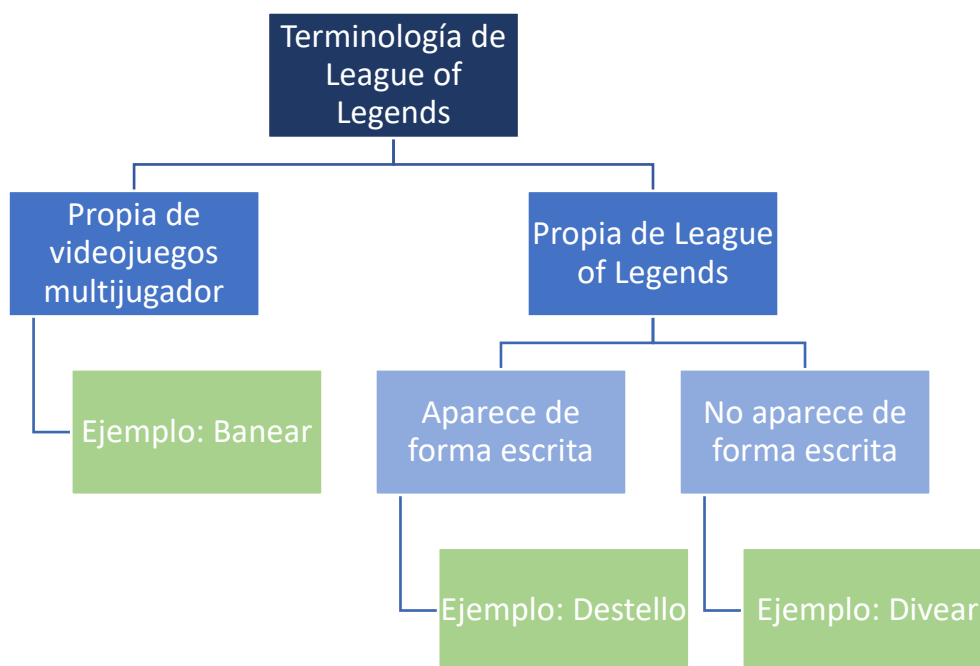
Aun así, cabe mencionar que *League of Legends* dispone de un servidor de pruebas conocido como PBE (*public beta environment*) (Donaldson 2015). Según la propia página del servidor (League of Legends), para acceder a la beta, la cuenta de los jugadores interesados no debe tener ninguna suspensión y poseer un nivel de honor 3 o mayor. Consideramos que estos requisitos son fáciles de cumplir, por lo que podemos afirmar que acceder al servidor de pruebas de este videojuego es relativamente fácil. En este espacio, los jugadores pueden acceder a contenido que podría o no pasar a ser parte del juego oficial y ayudar a los desarrolladores notificando y dando *feedback* sobre cualquier problema o fallo que puedan encontrar (Donaldson, 2015). Por lo tanto, es una oportunidad para los jugadores de, no solo ayudar a los desarrolladores, sino también para probar las novedades del juego antes de que se publique en el videojuego de forma oficial. Preguntamos a Miriam Moyano Reifenrath sobre la localización del PBE y nos confirmó que, en el momento en el que sale la beta, ellos aún están trabajando en la localización de los contenidos nuevos que aparecen en la misma, por lo que el servidor de pruebas no siempre está disponible en español. Afirma, además, que el juego puede ponerse en español, pero que, aun así, es posible que no todas las traducciones de las novedades sean finales o vayan a estar disponibles.

Por lo tanto, y gracias a la información aportada por Miriam Moyano Reifenrath, podríamos suponer que aquí reside otra de las razones por las que los jugadores tienden a utilizar terminología en inglés a la hora de referirse a contenido del videojuego. Podría darse el caso de que los jugadores accedan a este servidor de pruebas, jueguen al juego, prueben las novedades e interioricen los términos que aparecen en esa versión. De esta forma, la traducción de los términos nuevos no llegaría a todos los jugadores, ya que parte de ellos tendrían cierta preferencia por la terminología en inglés, la primera que ha conocido. Sin embargo, resulta difícil comprobar qué términos nuevos no contaban con traducción en el servidor de pruebas cuando aparecieron por primera vez y que, por tanto,

fueron asimilados por los jugadores. También resulta difícil identificar cuántos jugadores reales hacen uso de este servidor y si realmente los términos que encuentran en él les influyen tanto como para no tener en cuenta la traducción en la versión oficial. Aun así, no hemos querido descartar esta hipótesis y, como veremos más adelante, decidimos incluir el PBE en la encuesta final.

3.1. Terminología de *League of Legends*

Como mencionamos anteriormente, en este trabajo vamos a centrarnos en el texto en pantalla y en cómo los jugadores se refieren a él, es decir, si usan la terminología traducida o prefieren utilizar anglicismos. Sin embargo, a la hora de empezar a recopilar y analizar los términos que utilizan los jugadores cuando se comunican de forma oral, se observó que estos se podrían agrupar en dos. Por un lado, tenemos los términos propios de los videojuegos multijugador. Es el caso por ejemplo del término «banear», que se usa tanto para la acción de bloquear un personaje como a un jugador. Se trata de términos que aparecen, de forma general, en la mayoría de los videojuegos de este tipo y que los jugadores utilizan habitualmente. Por otro lado, tenemos los términos propios de *League of Legends*, palabras que denominan elementos exclusivos de este videojuego. Además, dentro de esta última división, podemos encontrar aquellos términos que aparecen de forma explícita dentro del videojuego, como es el caso de «destello», uno de los hechizos de invocador disponibles, y aquellos que no aparecen directamente, como es el caso de estrategias como «divear», que consiste en eliminar al enemigo debajo de su propia torre. Hemos decidido representarlo de la siguiente manera:



En sus trabajos de investigación, Nájera Herrero (2019) y Castañeda Pino (2017) confirman la preferencia de los jugadores por los anglicismos. Demuestran que los jugadores tienen a utilizar este tipo de terminología y proponen equivalencias y opciones para evitarla. Por ello, en este trabajo, hemos querido centrarnos únicamente en la terminología visible en pantalla. Son términos que están traducidos en su totalidad en la versión del juego en español y que, por tanto, no necesitan una equivalencia o traducción, dado que la versión oficial del videojuego en español ya la tiene.

Como mencionábamos anteriormente, nuestra intención es estudiar el uso real de esta terminología, si realmente los jugadores utilizan anglicismos cuando se comunican entre ellos y, de ser así, de qué tipo son.

4. Marco práctico y metodología

La finalidad de este apartado es realizar un análisis de los términos utilizados por algunos de los distintos actores que participan en *League of Legends*. Para ello, se han elegido dos vídeos de dos partidas distintas de este videojuego. Aunque se trata del mismo videojuego y de la misma modalidad, el contexto y la situación comunicativa es completamente distinta. Por un lado, tendremos una situación mucho más profesional, una partida de un campeonato oficial narrada por comentaristas con experiencia en los *e-sports* y en el videojuego. Por otro lado, una situación más informal, un grupo de amigos jugando al videojuego sin ningún tipo de filtro. Se buscará extraer los términos relacionados con el videojuego y compararlos con el inglés. En primer lugar, se clasificarán los términos en dos grupos. Por un lado, los propios de los videojuegos multijugador y propios de *League of Legends*, pero no aparecen de forma escrita y, por otro, los propios de *League of Legends* y que, además, aparecen de forma escrita. Consultando la versión tanto en inglés como en español del juego, se extraerá tanto el término oficial en español como en inglés y se comparará con el término utilizado en los vídeos. En el caso de que se trate de un anglicismo, analizaremos si se trata de un anglicismo cero y, por tanto, existe una palabra en español para esa idea.

Además, se busca identificar qué aspectos cambian dependiendo de la situación comunicativa, de ahí la razón por la que se hayan elegido dos videos completamente distintos. De esta forma, buscamos identificar si, dependiendo del contexto, el uso de la terminología varía. En un principio, podríamos pensar que, en una situación más informal, el discurso es más relajado, por lo que podrían predominar los anglicismos y los acortamientos. Sin embargo, en el contexto de una competición, donde existen normas y un protocolo, podríamos creer que se utilizará la terminología oficial del videojuego en español.

5. Análisis terminológico

5.1. Productos audiovisuales elegidos

Como mencionábamos en la sección anterior, para explicar y ejemplificar los términos de *League of Legends*, se ha optado por elegir dos videos de contextos distintos para estudiar si, dependiendo de este, varía la terminología utilizada por los jugadores.

El primer vídeo «DWG KIA VS EDWARD GAMING | WORLDS 2021 | LEAGUE OF LEGENDS | GRAN FINAL | MAPA 1» se puede visitar en el siguiente [enlace](#) y la partida empieza en el minuto 53:35. Se trata de una de las finales de los Worlds 2021, la competición mundial de este videojuego. En este caso, nos encontramos con dos equipos profesionales en una partida comentada por dos comentaristas profesionales: Ainhoa Campos, alias Noa, y David Pérez, alias Champi. Se trata del escalafón más profesional que podemos encontrar en este videojuego y, además, comentado por profesionales españoles y dirigido a público español.

Sin embargo, y antes de llevar a cabo el análisis, se quiso averiguar si existen algún tipo de directrices o normas a la hora de comentar una partida de *League of Legends* en un contexto profesional. Para ello, hemos investigado sobre las labores de los comentaristas o *casters* de este deporte electrónico que, como se mencionó en la sección anterior, son otro de los actores principales de los deportes electrónicos. Los comentaristas narran las partidas de *e-sports* para entretener y educar a la audiencia (Kempe-Cook, 2019). A pesar de las diferencias existentes entre los deportes ordinarios y los deportes electrónicos, los comentaristas de los *e-sports* no se alejan tanto de los comentaristas de otros deportes, es más, comparten muchas características (Kempe-Cook, 2019). Podemos identificar dos tipos de comentarista, *play-by-play* y *color*, derivados de los deportes tradicionales. El primero se encarga de narrar la acción, describiendo a la audiencia qué está pasando. El segundo, sin embargo, no se centrará tanto en la acción sino en aportar información adicional (Kempe-Cook, 2019).

Sin embargo, no teníamos forma de averiguar si era así realmente cómo funcionaba en casos reales y, de forma específica, en el ámbito de *League of Legends* en España. Por ello, decidimos hablar con Ainhoa Campos, comentarista española profesional de *League of Legends*, para averiguar cómo funciona la narración de *e-sports* desde centro y, específicamente, la de *League of Legends* en competiciones oficiales.

Ainhoa Campos confirma que esta división entre comentaristas que mencionaba Kempe-Cook (2019) también se sigue en la esfera nacional en el ámbito de los *e-sports*. Sin embargo, menciona que, a veces, es posible encontrar dos comentaristas *play-by-play*. Menciona, además, que en España la información que se transmite al espectador no es tan especializada como en otros países.

Pasando a la terminología, Ainhoa Campos afirma que Riot Games, la empresa desarrolladora de *League of Legends*, les confirmó su preferencia a que utilizaran la terminología en castellano. Específicamente, señaló que preferían que utilizaran los términos en español en, por ejemplo, habilidades u objetos. Sin embargo, señala Ainhoa, no son especialmente estrictos al respecto.

En cuanto a la elección de la terminología por parte de los comentaristas, Ainhoa Campos confirma que en muchos casos utilizan la terminología en inglés como estrategia para darle variedad al discurso y no sonar repetitivos. Menciona, por ejemplo, el caso de la «Q» del personaje Morgana, llamada en español «Hechizo Oscuro». Esta habilidad «encierra» al enemigo o monstruo con el que impacta e impide su movimiento durante unos segundos. Las distintas formas de mencionar esta habilidad serían «Q», «cárcel», «jaula» e incluso «binding» de «Dark Binding», el nombre en inglés de la habilidad. También, de forma inconsciente, tienden a dar prioridad a términos más cortos, sobre todo en momentos de mucha tensión o durante las peleas en las que intervienen muchas personas y hay que acelerar la narración. Menciona el caso del término «Destello», un hechizo de invocador que teletransporta al campeón una pequeña distancia, que, como afirma Ainhoa, tiene tres sílabas, mientras que, en inglés, «Flash» solo tiene una.

A modo de resumen, podemos confirmar que los comentaristas de *League of Legends* no siguen directrices más allá de meras recomendaciones a la hora de elegir la terminología que utilizan al comentar partidas. Esta elección se basa, mayoritariamente, en preferencias personales, pudiendo dar lugar a que cada comentarista use una terminología específica.

El segundo vídeo, «PAPI ESTÁ EN CASA ft. Ibailand (Ibai, KNekro, Cristinini, Reven)» se puede visitar en el siguiente [enlace](#). Se trata de una retransmisión en vivo resubida a YouTube en la que cinco creadores de contenido relacionados con los videojuegos, en su mayoría *streamers*, se juntan para jugar algunas partidas a este videojuego.

Se trata de una situación mucho más informal que la anterior. En este caso, no escuchamos a comentaristas, sino a los propios jugadores. En concreto, escuchamos a las cinco

personas, a pesar de solo observar a una de ellas en la imagen. Entendemos, por tanto, que la situación es mucho más informal y relajada que la anterior. Son personas que se conocen entre ellas, que hablan el mismo idioma y que han jugado juntos en otras ocasiones.

5.2. Análisis de la terminología

A continuación, se han organizado los términos extraídos de los vídeos en una tabla y se han clasificado por columnas. Cabe mencionar que en la lista de términos propios de *League of Legends* que aparecen de forma escrita, hay palabras que podrían resultar confusas, como por ejemplo «dragón» o «jungla», ya que, obviamente, no se trata de términos que aparezcan solo en *League of Legends*. Sin embargo, consideramos que tampoco son términos específicos de juegos multijugador y, por la gran importancia que tienen dentro de este juego, hemos decidido incluirlos entre los términos que se van a analizar. Se trata de términos claves muy importantes durante las partidas, mientras que en otros videojuegos multijugador pueden ser menos comunes o incluso anecdóticos. Además, también hemos decidido incluir «definitiva», ya que es una de las múltiples formas de referirse a la habilidad de la tecla «R». Las teclas «Q», «W», «E», y «R», junto con la «S» y, en ocasiones, la «A» y la «D» o las flechas, también pueden aparecer y tener importancia en otro tipo de videojuegos, pero creemos que su análisis puede resultar muy interesante para este trabajo debido a la gran importancia que tienen en este videojuego y al alto número de veces que se mencionan.

5.2.1. Análisis del vídeo 1

Como decíamos, vamos a centrarnos en los términos propios de *League of Legends* que aparecen de forma escrita. En primer lugar, y para que el análisis sea más claro y visual, vamos a clasificar estos términos dependiendo del tipo o de dónde aparecen en el videojuego. De esta forma, será más fácil ver si hay alguna tendencia que se repita. La lista completa puede encontrarse en los anexos de este trabajo.

La clasificación es la siguiente:

- Hechizos de invocador: habilidades comunes a todos los personajes que se eligen al comienzo de cada partida.
- Calles o roles: la posición en la que juega un campeón y que condicionará su juego.

- Habilidades de los campeones: las distintas habilidades del personaje. Son tres habilidades básicas, una pasiva y una definitiva. Cada una tiene un nombre distinto según el tipo y el personaje.
- Objetos: mejoras o potenciadores que los jugadores pueden comprar en la tienda de su base.
- Runas: elementos que modifican algunas estadísticas de los campeones.
- Elementos del mapa: todo aquello que no forma parte de ninguno de los grupos anteriores y que forma parte del mapa de la Grieta del Invocador.
- Otros: todo aquello que no forma parte de ninguno de los grupos anteriores.

En cada grupo y en cada tabla, se ha añadido el término oficial en inglés, en español y el utilizado por los comentaristas. También hemos añadido si se trata de un anglicismo y, en el caso de que sea así, si se trata de un anglicismo cero.

- Hechizos de invocador

Término en la versión en español	Término en la versión en inglés	Término utilizado en el vídeo	Anglicismo	Anglicismo cero
Destello	Flash	Destello	No	-
		Flash	Sí	Sí
		Flashear	Sí	Sí
Teleportar	Teleport	Teleportar	No	-
		Teleport	Sí	Sí
Extenuación	Exhaust	Exhaust	Sí	Sí
Aplastar	Smite	Smitear	Sí	Sí

Empezando por los hechizos de invocador, observamos un mayor uso de anglicismos. Solo se mencionan dos términos en español, «teleportar» y «destello», que, además, se intercalan con su equivalente en inglés. En el caso de «flashear» y «smitear», encontramos dos anglicismos asimilados. En los demás casos, se utiliza la palabra directamente en inglés.

- Calles o roles

Término en la versión en español	Término en la versión en inglés	Término utilizado en el vídeo	Anglicismo	Anglicismo cero
Superior	Top lane	Top Calle superior Carril superior	Sí	Sí
Jungla	Jungle	Jungla	No	-
Central	Mid lane	Medio	No	-
		Mid	Sí	Sí
		Midlane	Sí	Sí
		Midlaner(s)	Sí	Sí
		Calle central	No	-
Calle inferior	Bot lane	ADC	Sí	Sí
		Botlane	Sí	Sí
		Bot	Sí	Sí
		Calle inferior	No	-
Apoyo	Support	Support	Sí	Sí

En el caso de las calles o roles, podemos ver que existe una gran variedad de terminología. Los dos términos más claros son el de «apoyo», en el que hemos visto una predominación absoluta del anglicismo «support», y el término «jungla», para el que se usa el término en español. En el caso de este último, creemos que se debe al gran parecido entre el término en inglés y en español, dando lugar a que resulte incluso más difícil para un comentarista utilizar el término en inglés que en español por temas de pronunciación.

En cuanto a los otros roles o calles, en los tres casos hemos observado el uso del término en español, pero este se mezcla con anglicismos puros, como «midlane». «botlane» o «top». Podríamos pensar, teniendo en cuentas las palabras de Ainhoa Campos, que esto se debe a una necesidad por parte de los comentaristas de usar variedad de términos para dar variedad a su discurso. Creemos que este es el caso, ya que en el video se observa como en frases muy seguidas o, incluso en la misma, se usan distintos términos para hacer referencia al mismo concepto.

- Habilidades de los campeones

Término en la versión en español	Término en la versión en inglés	Término utilizado en el vídeo	Anglicismo	Anglicismo cero
Q / W / E / R	Q / W / E / R	La Q / W / E / R	No	-
Definitiva	Ultimate	Ulti Ultimate Definitiva	Sí Sí No	Sí Sí -
Retirada	Recall	Backear Recalls Reset Volver a base	Sí Sí Sí No	Sí Sí Sí -
Abajo el telón	Curtain call	Abajo el telón	No	-
Bomba rebotante / Campo de hexplosivos	Bouncing bomb / Hexplosive minefield	Boma / Bombitas (Ziggs)	No	-
Bomba de relojería	Time bomb	Boma (Zilean)	No	-
Pantalla de humo	Smoke screen	Bomba de humo	No	-
Cadenas etéreas	Ethereal chains	Cadenas	No	-
Cataclismo	Cataclysm	Cataclismo	No	-
Estandarte demaciano	Demacian standard	Estandarte	No	-
Megabomba incendiaria	Mega inferno bomb	Megabomba	No	-
Muro de viento	Wind wall	Muro de viento	No	-
Onda sónica	Sonic wave	Onda Sónica	No	-

Prisión de agua	Aqua prison	Pompas	No	-
La premura	The quickness	Premura	No	-
Distorsión de reinos	Realm warp	Reinos Místicos	No	-
Temporal	Steel tempest	Tornado	No	-
Florecer mortal	Deadly flourish	Florecer mortal	No	-
Prisión rúnica	Rune prison	Prisión rúnica	No	-

Al contrario que con los hechizos de invocador y las calles, en el caso de las habilidades de los personajes vemos una gran preferencia por parte de los comentaristas a usar la terminología oficial en español del videojuego. Esto se respeta prácticamente en todas las habilidades de campeones que tienen «nombre propio». Solo vemos algunas excepciones, como en los casos en los que se acorta el término. Por ejemplo, «cadenas etéreas» o «megabomba incendiaria» pasan a ser solo «cadenas» y «megabomba». También está el caso en el que se utiliza un término relacionado con la habilidad en lugar del nombre de la habilidad. Por ejemplo, «pompa» en lugar de «prisión de agua», porque en esta habilidad, el personaje lanza una burbuja que, si impacta con el objetivo, lo paraliza durante unos segundos. Sin embargo, en ninguno de estos casos se recurre a anglicismos y, por tanto, tampoco aparecen anglicismos cero.

Sin embargo, en las habilidades que comparten todos los personajes podemos observar algo distinto. En el caso de «definitiva» (habilidad más poderosa del personaje) y «retirada» (habilidad con la que los personajes son transportados a la base) se utilizan varios términos durante la partida. En algunos casos, se utiliza la palabra en inglés directamente («recalls», «ultimate»), es decir, un anglicismo puro, pero en otros se utilizan incluso otros términos que no están directamente relacionados con el término original en inglés («backear», «reset»). En estos casos, podemos observar anglicismos de distintos tipos (puros y asimilados), pero que no surgen directamente del término oficial en inglés, por lo que creemos que puede haber influencia de otros videojuegos. Por último, nos encontramos con «volver a la base» que, aunque no es el término español oficial, tampoco es un anglicismo y va acorde a la terminología española del videojuego.

- Objetos

Término en la versión en español	Término en la versión en inglés	Término utilizado en el vídeo	Anglicismo	Anglicismo cero
Ángel guardián	Guardian angel	Ángel guardián	No	-
Filo infinito	Infinity edge	Filo infinito	No	-
Daga dentada	Serrated dirk	Daga dentada	No	-
Tempestad de Luden	Luden's temps	Tempestad de Luden	No	-
Chupasangre	Goredrinker	Chupasangre	No	-
Escarcha eterna	Everfrost	Escarcha eterna	No	-
Arcoescudo inmortal	Inmortal shieldbow	Arcoescudo inmortal	No	-
Guardián	Ward	Ward Guardián Wardear	Sí No Sí	Sí - Sí
Bastón del vacío	Void staff	Bastón del vacío	No	-
Cronómetro	Commercing stopwatch	Cronómetro	No	-
Joya de la plaga	Leeching leer	Joya de la plaga	No	-
Lágrima de la diosa	Tear of the goddess	Lágrima	No	-
Orbe del olvido	Oblivion orb	Orbe del olvido	No	-
Recordatorio letal	Mortal reminder	Recordatorio letal	No	-
Viento huracanado	Galeforce	Viento huracanado	No	-

Reloj de arena de Zhonya	Zhonya's hourglass	Zhonyas	No	-
--------------------------	--------------------	---------	----	---

En el caso de los objetos, también hemos observado una preferencia clara por los términos oficiales en español. En algunos casos, como «Zhonyas» o «Lágrima», se ha utilizado una versión más corta o simplificada de la palabra, lo que creemos que atiende a la necesidad que mencionaba Ainhoa Campos de reducir o utilizar palabras más cortas en momentos en los que hay mucha acción. Es en el caso de los «guardianes» (objetos que sirven para aportar visión) donde encontramos gran variedad de términos para referirnos a lo mismo. De ellos, solo «guardián» no es un anglicismo cero. Todos los demás anglicismos, ya sean puros, como «ward», o asimilados, como «wardear», son anglicismos cero.

- Runas

Término en la versión en español	Término en la versión en inglés	Término utilizado en el video	Anglicismo	Anglicismo cero
Depredador	Predator	Predator	Sí	Sí
Colección de globos oculares	Eyeball Collection	Collector	Sí	Sí

En el caso de las runas, se puede observar una preferencia clara por el término en inglés, tratándose de un anglicismo puro. Sin embargo, se mencionan tan pocas runas durante el video que no queda claro si realmente hay se prefiere el uso del inglés o se trata de casos puntuales.

- Elementos del mapa

Término en la versión en español	Término en la versión en inglés	Término utilizado en el vídeo	Anglicismo	Anglicismo cero
Torretas	Turret	Torre Torreta Estructura	No No No	- - -
Dragón Dragón anciano	Drake Elder Dragon	Dragón Dragón anciano	No No	- -
Picuchillos	Raptor / Raptor camp	Picuchillos	No	-
Niebla de guerra	Fog of War	Niebla de Guerra	No	-
Heraldo de la grieta	Rift Herald	Heraldo de la grieta Heraldo	No No	- -
Piña explosiva	Blast cone	Piña explosiva Planta	No	-
Placa Placas	Plate Plates	Placa Placas	No	-
Súbdito	Minion	Minion(s)	Sí	Sí
Maleza	Bush	Arbusto	Sí	-
Barón Nashor	Baron Nashor	Nashor Barón Nashor	No	-
Inhibidor	Inhibitor	Inhibidor	No	-
Escurridizo	Scuttle crab	Cangrejito Cangrejo	No	-
Oleada	Wave	Oleada Wave	Sí	No
Río	River	Río	No	-

En el caso de los elementos del mapa, encontramos gran variedad de opciones. Por un lado, tenemos los casos en los que se han utilizado anglicismos puros, como «minion» y «wave» y que, además, son anglicismos cero. Por otro lado, y en mayor número, tenemos aquellos términos que se utilizan en español. Algunos son, por ejemplo, «torreta», «dragón», «heraldo de la grieta», «piña explosiva», etc. También podemos observar casos en los que, aunque no se usa el término oficial en español exacto, se utiliza un equivalente o un derivado de la palabra oficial. Algunos ejemplos son: «cangrejo», ya que el monstruo tiene aspecto de cangrejo y también se le conoce como «cangrejo escurridizo», o «torre/estructura» para «torreta». Son casos en los que creemos que la elección de la terminología se debe a un aspecto visual. Este también podría ser el caso de «arbusto». En el juego, en ningún momento se utiliza esta palabra para referirse a las zonas con hierba que hay en el mapa, sino que se usa el término «maleza». Dudamos si esto puede deberse a, como hemos dicho anteriormente, una razón visual, o si los jugadores simplemente han traducido literalmente la palabra «bush».

- Otros

Término en la versión en español	Término en la versión en inglés	Término utilizado en el vídeo	Anglicismo	Anglicismo cero
Poder de habilidad	AP / Ability Power	AP	Sí	Sí
Solo Q	Solo Q	Solo Q	No	-
Primera sangre	First blood	Primera kill	Sí	Sí
		Primera sangre	No	-
Primera torreta	First Turret	Primera torreta	No	-

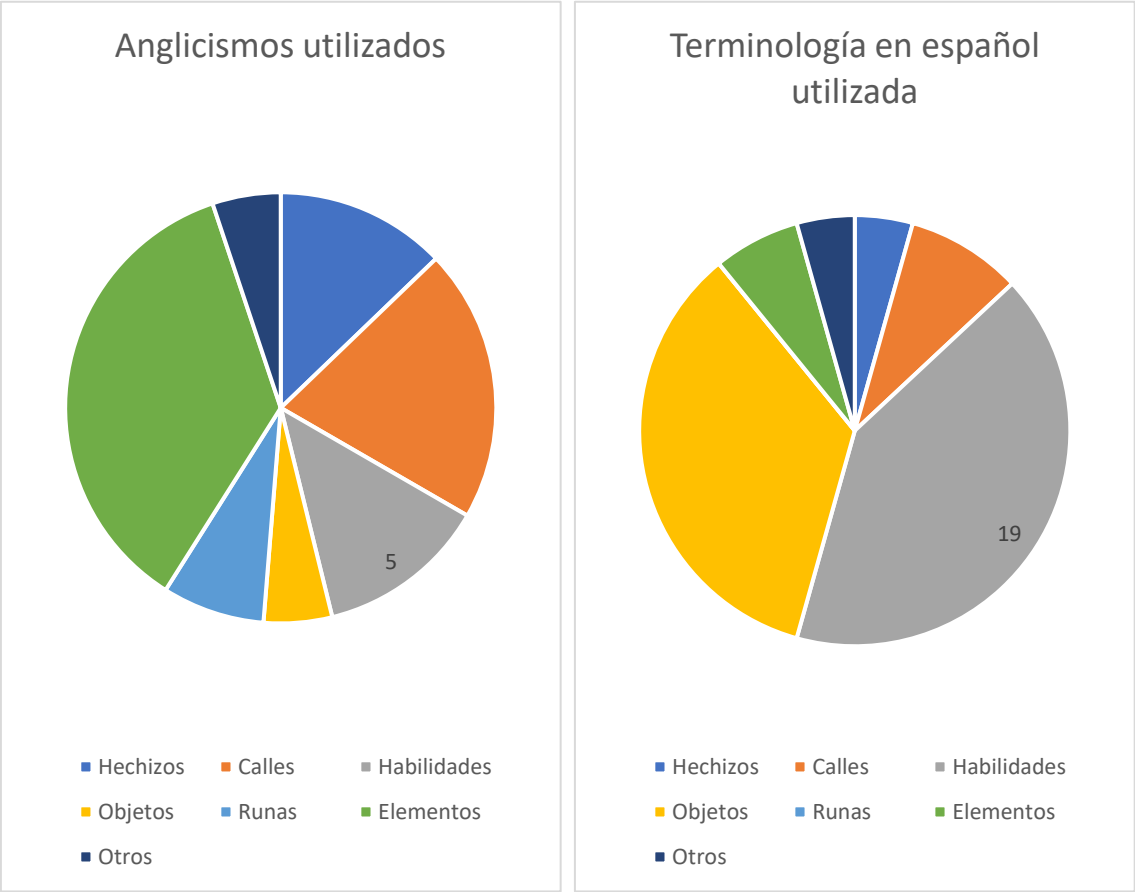
En cuanto a esta última categoría, el término «Solo Q» no varía en español. Nos ha sorprendido averiguar que, aunque «Ability Power» tiene traducción, «Poder de habilidad», se ha hecho uso del término «AP», pronunciado en español. El equivalente en nuestro idioma sería «PH» que, quizás, no se use porque podría dar lugar a confusión. Por último, las expresiones «primera sangre» y «primera torreta» no solo aparecen escritas en la pantalla, sino que también la podemos escuchar en el juego. En el primer caso, hemos observado el uso de la palabra «kill» para reemplazar a «sangre». La idea es la misma,

pero resulta curioso porque se da el uso de un término en inglés que tampoco es el oficial del videojuego.

Para poder analizar de forma algo más visual los resultados, hemos decidido hacer dos gráficos que muestren la diferencia entre el uso de anglicismos y terminología oficial en español según las distintas categorías en las que hemos clasificado los términos.

Como podemos observar, para referirse a elementos del mapa o a las calles, los comentaristas tienden a utilizar anglicismos. Sin embargo, para referirse a los objetos o habilidades de los personajes, prefieren el término oficial en español. En cuanto a las otras categorías, hay variedad y no podemos observar una preferencia clara.

De forma general, y como podemos observar en el tercer gráfico, los comentaristas, al menos en el vídeo que hemos analizado, optan más por utilizar terminología en español,





5.2.2. Análisis del vídeo 2

La lista completa de los términos puede encontrarse en los anexos de este trabajo. La clasificación final en tablas es la siguiente:

- Hechizos de invocador

Término en la versión en español	Término en la versión en inglés	Término utilizado en el vídeo	Anglicismo	Anglicismo cero
Destello	Flash	Flash	Sí	Sí
		Flashear	Sí	Sí
Curar	Heal	Curar	No	-
		Heal	Sí	Sí
Teleportar	Teleport	Teleport	Sí	Sí
		Teleportar	No	-

En este vídeo, hemos observado el uso indistinto de terminología en español y en inglés al nombrar hechizos de invocador. Además, hemos podido escuchar como la misma persona utilizaba ambos términos. No hemos observado, sin embargo, que haya una preferencia concreta, ya que no mencionaban los términos más de una o dos veces. La

única excepción es el caso de «destello», ya que hemos podido comprobar que se usa tanto el anglicismo puro «flash», como el asimilado «flashear», evitando por completo el término en español. En ambos casos, como resulta obvio, se trata de anglicismos cero.

- Calles o roles

Término en la versión en español	Término en la versión en inglés	Término utilizado en el vídeo	Anglicismo	Anglicismo cero
Superior	Top lane	Top Toplane	Sí Sí	Sí Sí
Jungla	Jungle	Jungla	No	-
Central	Mid lane	Medio Mid	No Sí	- Sí
Calle inferior	Bot lane	AD Carry ADC Bot Botlane	Sí Sí Sí Sí	Sí Sí Sí Sí
Apoyo	Support	Support	Sí	Sí

Al igual que en el vídeo anterior, en el caso de las calles, hemos observado una preferencia casi absoluta por la terminología en inglés, es decir, por el uso de anglicismos puros. Las únicas dos excepciones son «jungla» y «medio».

Sin embargo, creemos que es necesario hacer énfasis en dos términos: «ADC» y «AD Carry». El equivalente en español para estos dos términos es calle inferior, sin embargo, creemos que no se trata de un equivalente exacto. La calle inferior es un caso especial, ya que en la zona inferior del mapa suelen coincidir dos personajes: el tirador y el apoyo. Por lo tanto, «calle inferior» podría entenderse más como el conjunto de ambos personajes, surgiendo así un vacío terminológico para el personaje que hace daño, es decir, el ADC. Hemos encontrado que otro término para referirse a este personaje puede ser «tirador», palabra que acabamos de utilizar, sin embargo, no todos los «tiradores» cumplen el papel de la calle inferior y viceversa. Hay tiradores que es más común encontrarlos, por ejemplo, en el carril central o en la jungla. Además, hay personajes de la calle inferior que son magos y no tiradores, por ejemplo.

Sin embargo, hemos considerado que se trata de un anglicismo cero, porque sí que existe un equivalente, ya sea «calle inferior» o, dependiendo del personaje en cuestión, «tirador», «mago», etc. Aun así, hemos querido hacer esta aclaración ya que para algunas personas podría no tratarse de un anglicismo cero, porque podría no cumplir exactamente con la misma función.

- Habilidades de los campeones

Término en la versión en español	Término en la versión en inglés	Término utilizado en el vídeo	Anglicismo	Anglicismo cero
Q / W / E / R	Q / W / E / R	La Q / W / E / R	No	-
Definitiva	Ultimate	Ulti	Sí	Sí
Retirada	Recall	Backear Ir a base	Sí No	Sí -
Llamada del dios de la forja	Call of the forge god	Cabra	No	-
Sentencia de muerte	Death sentence	Gancho/Ganchito	No	-
Camino oscuro	Dark passage	Linterna	No	-
Trampa para yordles	Yordle Snap Trap	Trampa	No	-

En el caso de las habilidades, una vez más, se observa una clara preferencia por la terminología oficial en español, pero con las excepciones de «retirada» y «definitiva». En el primer caso, se utiliza tanto el anglicismo asimilado «backear» como la construcción «ir a base», que sería el mismo caso que «volver a base», comentado en el vídeo anterior. En el segundo caso, nos encontramos con un anglicismo asimilado ya que, aunque se trata del término «ultimate» acortado, en inglés se acorta como «ult», mientras que en español pasa a ser «ulti» (Gaming Glossary).

- Objetos

Término en la versión en español	Término en la versión en inglés	Término utilizado en el vídeo	Anglicismo	Anglicismo cero
Guardián	Ward	Ward Wardear	Sí No	Sí -
Cañón de fuego rápido	Rapid firecannon	Cañón de fuego rápido	No	-
Fuerza de la Naturaleza	Force of nature	Force of Nature	Sí	Sí
Hombreras de acero	Steel shoulderguards	Hombreras de Roca Blanca	No	-
Robaalmas de Mejai	Mejai's soulstealer	Mejai	No	-
Botas de mercurio	Mercury's treads	Mercurials	Sí	Sí
Manto de anulación mágica	Negatron Cloak	MR	Sí	Sí
Objetos míticos	Mythic items	Objetos míticos	No	-
Medallón de los Solaris de hierro	Locket of the iron Solari	Solari Solari de hierros	No	-
Reloj de arena de Zhonya	Zhonya's hourglass	Zhonyas	No	-
Punteras de acero revestidas.	Ninja tabi	Tabis	No	-

Al igual que en el video anterior, vemos una clara preferencia por la terminología en español. Sin embargo, encontramos algunas excepciones. Dejando de lado lo que ya hemos comentado anteriormente, hemos observado que con los objetos «Fuerza de la

Naturaleza» y «Manto de anulación mágica» se ha optado por su equivalente en inglés, «Force of Nature» y «Magic Resistance» o «MR», tratándose por tanto de anglicismos puros.

- Runas

Término en la versión en español	Término en la versión en inglés	Término utilizado en el vídeo	Anglicismo	Anglicismo cero
Cometa arcano	Arcane comet	Cometa	No	-

En la única mención a runas que hemos podido observar, se utiliza la terminología oficial en español. Eso sí, con el término acortado.

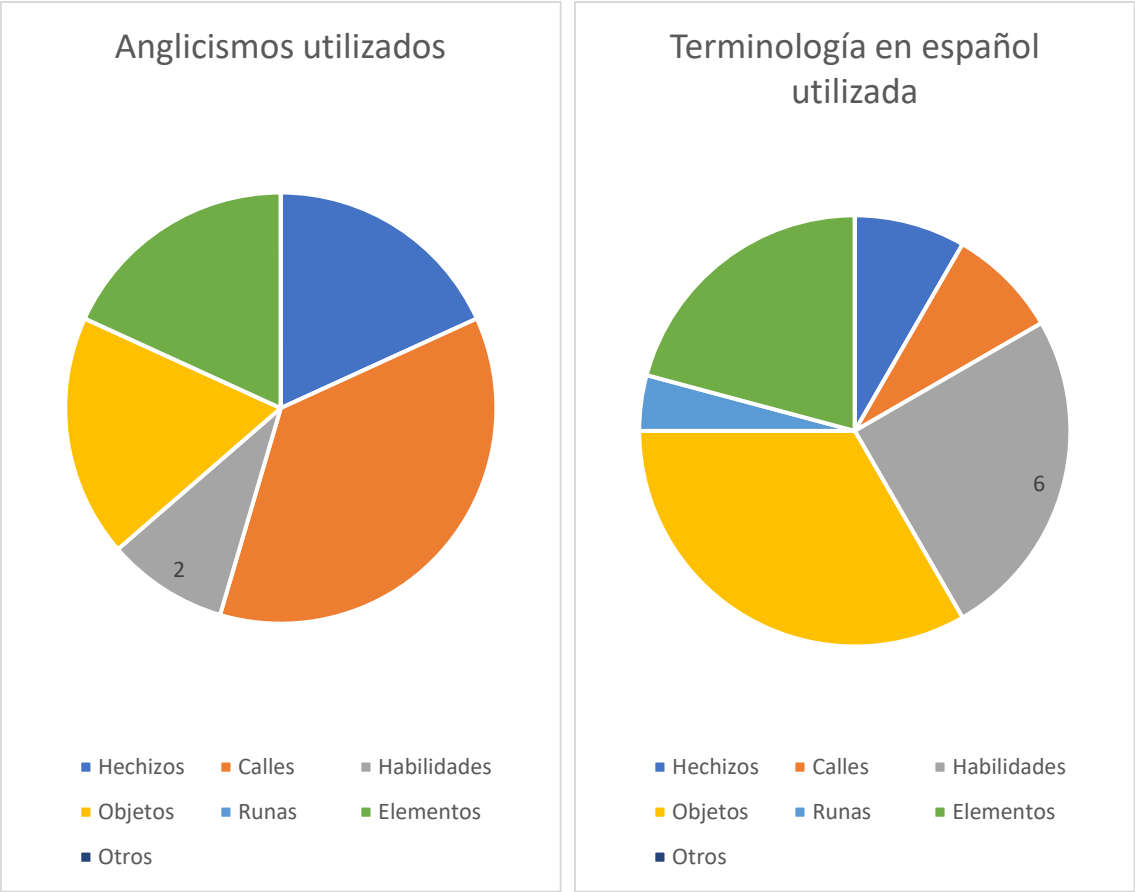
- Elementos del mapa

Término en la versión en español	Término en la versión en inglés	Término utilizado en el vídeo	Anglicismo	Anglicismo cero
Torreta	Turret	Torre	No	-
Escurridizo	Scuttle crab	Crab	Sí	Sí
Dragón	Drake	Dragón	No	-
		Drake	Sí	Sí
Inhibidor	Inhibitor	Inhibidor	No	-
Súbdito	Minion	Minions	Sí	Sí
Barón Nashor	Baron Nashor	Nashor Barón	No	-
Picuchillos	Raptor / Raptor camp	Picuchillos	No	-
Oleada	Wave	Wave	Sí	Sí

En los elementos del mapa, encontramos varios términos que coinciden con el vídeo anterior. Sin embargo, hemos observado algunos casos que presentan una clara diferencia. Por ejemplo, se opta por anglicismos puros con «drake» y «crab», aunque en el primer caso se intercala con el término en español.

Como se puede observar en los gráficos, que son bastante parecidos a los obtenidos en el vídeo anterior, hay una preferencia por utilizar anglicismos en las categorías de hechizos y calles. Sin embargo, en las habilidades y objetos predomina la terminología oficial en español.

Por último, se observa una preferencia por la terminología oficial en español, aunque con una diferencia más pequeña que en el caso de los comentaristas.





A modo de conclusión general de la terminología extraída de los dos vídeos analizados, como habíamos anticipado, todos los anglicismos y términos en inglés que los comentaristas y jugadores han utilizado son anglicismos cero, ya que siempre hay un término en español que equivale exactamente al término en inglés. Por tanto, todos los anglicismos que aparecen en estas tablas son innecesarios ya que no cubren un vacío terminológico.

En resumen, hemos podido observar que no hay una regla clara en cuanto al uso de la terminología. En los hechizos de invocador o en las calles, no existe unanimidad, sino que la terminología utilizada varía mucho. Observamos, sin embargo, algunos casos en los que se opta por el término en inglés y este es, además, significativamente más corto que el español, por ejemplo, «flash/destello» o «top/superior».

Sin embargo, en objetos y habilidades, el uso de la terminología oficial en español está muy por encima de los términos en inglés. Podría ser porque se trata de nombres más largos y, quizás, más difíciles de recordar en una lengua que no es la propia. Aun así, no son más que meras suposiciones.

Además, podríamos decir que los comentaristas tienen a utilizar más terminología oficial en español que los jugadores habituales. Sin embargo, se trata de una afirmación formulada a partir de los datos que hemos analizado en las tablas, extraídos de únicamente

dos vídeos. Consideramos que, para poder estar completamente seguros de esto, habría que analizar mucho más material audiovisual, por lo que podría ser una futura línea de investigación.

6. Encuesta y resultados

A pesar de los datos que se han recogido en la sección anterior, resulta difícil analizar exactamente qué terminología usa un jugador habitual. Consideramos que, aunque hayamos contado con un video contextualizado en una situación más cotidiana, este no termina de representar al jugador corriente de *League of Legends* ya que, a pesar de que se trata de una partida con amigos, es un video extraído de un *stream* o directo, en el que todo está grabado.

Por ello, se ha decidido crear una encuesta destinada a personas que jueguen de forma habitual al juego. La intención es analizar y recolectar datos sobre qué tipo de terminología utilizan de forma habitual e intentar dar una razón a estas elecciones. La encuesta se puede consultar en los anexos de este trabajo.

La encuesta consta de tres partes:

- Recopilación de información sobre los encuestados: cuántos años llevan jugando al juego, en qué idioma tienen el cliente y el juego y en cuál se comunican con sus compañeros por el chat de voz, si suelen ver campeonatos o torneos, si ven directos o videos de partidas y si suelen participar en el PBE.
- Preguntas sobre terminología: distintas preguntas sobre la preferencia de los encuestados en relación con el uso de distintos términos.
- Opiniones: preguntas abiertas para que los encuestados compartieran su opinión en lo relativo al uso del inglés y sus preferencias.

6.1. Perfil de los encuestados

En la encuesta participaron un total de 100 personas. El único requisito que se estableció es que solo participaran personas que jugaran al juego de forma habitual. Se difundió por redes sociales y fue accesible durante una semana.

El 60 % de los encuestados lleva jugando al videojuego más de cinco años, el 29 % entre dos y cinco, mientras que el 11 % solo lleva un año o menos. Por lo tanto, la gran mayoría de las personas encuestadas está muy familiarizada con el videojuego y lo conoce bien.

De estas personas, el 67 % tiene el cliente, menú y, en general, el videojuego, en español, mientras que el 31 % lo tiene en inglés. Creemos que este último porcentaje podría estar

más habituado a la terminología en inglés. Aun así, el 79 % afirma comunicarse con sus compañeros en español, el 18 % en inglés y el resto señalan que depende de con quienes jueguen, pudiendo usar el español, el inglés u otros idiomas oficiales de España o de otros países.

Decidimos preguntar también si consumían videos, directos o solían seguir los torneos y campeonatos nacionales e internacionales. Aquí encontramos una gran variedad, un 29 % y un 23 % ve campeonatos o torneos oficiales y *streams*, directos o videos de partidas respectivamente. Sin embargo, el 31 % y el 27 % no lo hace. Por lo tanto, en ambos casos, la gran mayoría ha consumido alguna vez este tipo de contenido, pero esperábamos un número mayor.

En cuanto al PBE, el 45 % de las personas encuestadas nunca ha accedido al servidor de pruebas, mientras que el porcentaje restante solo lo ha hecho de forma puntual.

6.2. Resultados de la encuesta

En el caso de los hechizos de invocador, se preguntó por «curar», «prender» y «aplastar». En el primer caso, la mayoría (57 %) prefiere el término en español. Sin embargo, en los otros dos casos, prevalecen los términos en inglés, «ignite» y «smite» con un 66 % y un 100 % respectivamente.

En cuanto a las calles, se preguntó por «apoyo» y «calle inferior», en ambos casos se dio una clarísima preferencia de los jugadores por la terminología en inglés, «support» y «ADC/AD Carry», con un 100 % y un 98 % respectivamente.

Pasando a las habilidades, por un lado, ninguna persona de las 100 encuestadas votó por el término «definitiva»; el 75 % prefiere «ulti» y el 23 % «R/erre», el porcentaje restante utiliza el término en inglés, «ultimate». Por otro lado, para la habilidad de «retirada», el 87 % utiliza el anglicismo asimilado «backeo/backear», mientras que el porcentaje restante prefiere el anglicismo puro «back».

En lo relativo a los objetos, hay una amplia preferencia por «wards» por encima de «guardianes» con un 100 % de los votos. El caso de «aspectos», cuyo equivalente en inglés es «skins» es el mismo, ya que el 100 % de los encuestados prefiere el término en inglés. El caso de «poción/pociones» es curioso, ya que el 35 % de los encuestados utiliza

el término en español. Sin embargo, el 65 % prefiere el anglicismo asimilado «poti/potis», creado a partir del término en inglés «potion».

En cuanto a los elementos del mapa, el 99 % de los encuestados utiliza «minions» en vez de «súbditos». Además, hay dos casos que nos han resultado interesantes y que ya mencionábamos brevemente en el análisis terminológico. Por un lado, ninguna persona de las 100 encuestadas utiliza el término «maleza» para referirse a las zonas con hierba que se pueden encontrar en el mapa. El 45,9 % utiliza el anglicismo puro «bush», mientras que la mayoría, el 54,1 %, utiliza el término «arbusto». Resulta especialmente curioso porque, como mencionábamos en el análisis, en lo que hemos podido observar leyendo y analizando el texto del videojuego y las habilidades del personaje, nunca se hace referencia a la «maleza» como «arbusto». Sin embargo, y creemos que, debido a la influencia del inglés, se utiliza el término traducido literalmente, evitando el término oficial en español por completo. Por otro lado, tenemos los términos de «poder de habilidad» y «daño de ataque». Lejos de preferir los términos oficiales en español, los jugadores utilizan la abreviatura de los términos en inglés, es decir, «AP» y «AD». Esto se debe, creemos, a la corta longitud del término.

6.3. Conclusiones de la encuesta

Una vez más, hemos querido representar los resultados con un gráfico para poder llevar a cabo un mejor análisis.

- Término oficial en inglés. Término tal y como aparece en el videojuego en inglés.
- Término oficial en español. Término tal y como aparece en el videojuego en español.
- Término no oficial en inglés. Anglicismo de algún tipo, puro o asimilado, que no es el oficial que aparece en el videojuego.
- Término no oficial en español. Término en español, pero que no es el que aparece en el videojuego.



Como podemos ver, resulta clara la preferencia por la terminología en inglés, ya sea o no la oficial del videojuego. Además, en cuanto a la terminología en español, se utiliza más la no oficial que la oficial.

Sin lugar a duda, estos datos demuestran que la preferencia de los jugadores por la terminología en inglés no se da solo con los términos propios de los videojuegos multijugador, sino que también está presente en la terminología propia del videojuego en concreto.

7. Conclusiones

Este trabajo tenía dos objetivos principales: analizar la terminología propia del videojuego *League of Legends* e intentar identificar las preferencias de los jugadores a la hora de comunicarse con sus compañeros de equipo de forma oral. Podemos afirmar que estos objetivos se han cumplido de forma satisfactoria.

Por un lado, la visualización de vídeos nos ha permitido seleccionar los términos de uso habitual por parte de los jugadores. Hemos extraído el equivalente oficial en inglés y en español del videojuego y los hemos comparado. De esta manera, hemos podido identificar los anglicismos, clasificarlos y observar cuáles de ellos eran anglicismos cero. Podemos afirmar que todos los anglicismos observados eran anglicismos cero, es decir, se trata de términos en inglés que no cubren un vacío terminológico, ya que todos los que nos han aparecido tienen una equivalencia directa en español. Sin embargo, sería interesante analizar también si los anglicismos que se utilizan en el videojuego, pero que no aparecen de forma escrita en el mismo, como «gankear», «divear» o «invade» también son anglicismos cero o no existe equivalente exacto en español.

Por otro lado, las encuestas realizadas a jugadores nos han permitido observar de cerca qué preferencias tienen estos a la hora de comunicarse. Hemos sido testigos de la gran importancia del inglés en este videojuego, ya que, en varios casos, más de un 90 % de los jugadores utiliza términos en inglés en lugar del equivalente en español. Quisimos buscar las razones que influenciasen a los jugadores a utilizar esta terminología. Nuestras hipótesis señalaban que las influencias de los jugadores podrían ser las siguientes:

- Videos de YouTube, *gameplays*, directos.
- Competiciones oficiales, nacionales e internacionales, narradas por comentaristas.
- El servidor de pruebas (PBE), solo disponible en inglés.
- Servidor compartido con otros países europeos.

De estas hipótesis, hay una que podemos descartar por completo. Gracias a las encuestas, hemos podido observar que prácticamente ninguno de los encuestados utilizaba el PBE, sin embargo, sí que hacían uso de la terminología en inglés. Puede que este servidor afecte a la elección de términos de algunos jugadores, pero no creemos que sea la razón principal.

En cuanto a los vídeos de YouTube y a las competiciones oficiales, creemos que estos pueden afectar de manera determinante a cierto número de jugadores, pero no a todos.

Hemos observado casos de personas que no acceden a este contenido, pero, que, aun así, utilizan los términos.

Finalmente, creemos que es el servidor, EUW, compartido con otros países europeos, la razón principal que invita a los jugadores a utilizar anglicismos a la hora de comunicarse, facilitando la comunicación entre todos los jugadores y dando lugar a que se acaben adoptando términos en inglés. Tanto Ainhoa Campos (2022) como Miriam Moyano Reifenrath (2022) mencionan la importancia y la influencia del servidor en el lenguaje de los jugadores. Ambas afirman que, por ejemplo, en servidores de Latinoamérica (LAN y LAS) la influencia del inglés es mucho menor y los jugadores se expresan utilizando muchos menos anglicismos. En este trabajo, como ya hemos mencionado, nos hemos basado en el servidor (EUW), en el que España está incluida. Creemos que sería interesante realizar un análisis similar, pero con jugadores de Latinoamérica. De esta forma, se podría demostrar si realmente es el servidor la razón principal que lleva a los jugadores españoles a utilizar terminología en inglés.

Sin embargo, hay otros factores que habría que tener en cuenta. Como hemos mencionado, los vídeos y las competiciones podrían influenciar a gran cantidad de jugadores, sobre todo a los nuevos. Además, leyendo los comentarios de los encuestados, muchos mencionaban que habían empezado a jugar junto a otros amigos que ya usaban esos términos y que ellos los habían asimilado. Por lo tanto, también habría que tener este elemento en cuenta en futuros análisis. También habría que estudiar la longitud de las palabras y el número de sílabas, un elemento que no hemos podido analizar en este trabajo por falta de espacio y tiempo, pero que creemos que también podría resultar determinante en un videojuego como este.

En definitiva, el ámbito de los videojuegos, sobre todo en la actualidad, rodeados de influencias y en un mundo muy globalizado, está muy influenciado por la terminología inglesa, hasta el punto en el que los jugadores de un videojuego totalmente traducido al español como es *League of Legends* utilizan anglicismos como cero, y, por tanto, innecesarios, para comunicarse con sus compañeros.

Además, también hemos cumplido con los otros objetivos del trabajo, ya que hemos establecido los conceptos básicos de la localización de videojuegos, analizado la terminología específica de los videojuegos multijugador y, de ahí, llegado al término de anglicismo, el que hemos estudiado y clasificado. Además, hemos seleccionado un

sistema de clasificación de videojuegos. Todo esto nos ha permitido saber y aprender más sobre el ámbito de los videojuegos desde un punto de vista más teórico y relacionado con la traducción.

La elaboración de este trabajo nos ha permitido ampliar conocimiento sobre la localización de videojuegos y sus particularidades, y sobre los anglicismos y la importancia de estos en este ámbito. Ha resultado de gran interés observar cómo estos predominan incluso en videojuegos completamente traducidos en español y analizarlos desde un punto de vista académico. Además, este trabajo nos ha permitido acercarnos no solo al producto final del proceso de localización, sino también a los receptores de dicho producto. Hemos podido ver cómo los jugadores han aceptado el producto, han asimilado parte de la terminología y han decidido utilizarla según sus intereses. En algunos casos, prefiriendo la terminología oficial en español, en otros, la terminología en inglés y, también, construyendo sus propios términos. Al final, son las personas las que adaptan el lenguaje a sus propias preferencias personales.

8. Bibliografía

- AEVI. (2019). *La industria del videojuego en España. Anuario 2019*.
<http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/04/AEVI-ANUARIO-2019.pdf>
- AEVI. (2021). *La industria del videojuego en España en 2021. Anuario 2021*.
http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI_Anuario_2021_FINAL.pdf
- Agha, B. [Brandon] (2015). *League of Legends: Players and Esports*. [Tesis de doctorado, McMaster University]. <https://macsphere.mcmaster.ca/handle/11375/18270>
- Antón Roncero, M. [Marcos] (2019). *Los deportes electrónicos (esports): el espectáculo de las competiciones de videojuegos* [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/54986/1/T41009.pdf>
- Campos, A. [Ainhoa] (2022). Comunicación personal, 10 de junio.
- Castañeda Pino, M. A. [Miguel Ángel] (2017). *Los anglicismos en los videojuegos MOBA y MMOG*. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de las Palmas de Gran Canaria].
<https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/22867/5/TFGDefinitivo.pdf>
- Donaldson, S. [Scott] (2015). Mechanics and Metagame: Exploring Binary Expertise in *League of Legends*. *SAGE journals* 12, (5), 426-444.
https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1555412015590063?casa_token=77uSKDWBHB0AAAAA%3AGgDdgLdLuoIoImHgfdX-D23zy3ZTKjuvPB45n-9UIP3qI-o7D5MSWFoh3Iqh49TF-XzU6mvaEoM
- Esselink, B. (2000). *A practical guide to localization* (Vol. 4). John Benjamins Publishing.
- Fernández Pérez, L. [Lucila] (2010). *La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales* [Tesis de doctorado, Universidad de Málaga].
<https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4040/Tesis%20Lucila%20Mar%20c3%ada%20P%20c3%a9rez%20Fern%20c3%a1ndez.pdf?sequence=6&isAllowed=y>
- Fundéu. (2017). *Deportes electrónicos, mejor que e-sports*.
<https://www.fundeu.es/recomendacion/deportes-electronicos-mejor-que-esports/>

- Gaming Glossary. Ult. <http://gamingglossary.com/games/hots/ult/>
- Kempe-Cook, L. [L], Tsung-Han Sher, S. [Stephen] y Makoto Su, N. [Norman] (2019). *Behind the Voices: The Practice and Challenges of Esports Casters*. CHI Conference on Human Factors in Computing, Glasgow, Reino Unido. <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3290605.3300795>
- League of Legends. *¡Bienvenidos al registro para la nueva PBE!* (https://pbesignup.na.leagueoflegends.com/es_AR/pbe#)
- League of Legends. *Elige a tu campeón*. (<https://www.leagueoflegends.com/es-es/champions/>)
- Localization Industry Standards Association (LISA). <http://web.archive.org/web/20100315061742/http://www.lisa.org:80/Glossary.10.8.0.html?tid=1>
- Mejías-Climent, L. [Laura] (2021). Clasificaciones de videojuegos: una propuesta práctica para estudios empíricos. *Revista Tradumàtica. Tecnologies de la Traducció*, 19, 22-46. <https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.242>
- Méndez González, R. [Ramón] (2015). La localización como factor clave en el proceso de desarrollo de un videojuego. *AdComunica*, (9), 77-95.
- Moyano Reifenrath, M. [Miriam] (2022). Comunicación personal, 6 de junio.
- Montón, D. [Diana] (2012). *Entresijos de la localización*. MeriStation https://as.com/meristation/2006/04/11/reportajes/1144735200_036669.html
- Morales Ariza, L. [Luis] (2015). La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea. *Revusra electrónica del lenguaje*, 2. <http://www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2015/10/vol-02-05.pdf>
- Nájera Herrero, D. [Daniel] (2019). *Los anglicismos híbridos de los esports. Traducción y propuestas de adaptación terminológica (EN-ESP)*. [Trabajo de fin de grado]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/38589/TFG-O-1659.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- O'Hagan, M. [Minako] y Mangirón, C. [Carme] (2013). *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. John Benjamins.
- Postigo Fuentes, A. [Ana] y Fernández Navas, M. [Manuel] (2020). El aprendizaje de lenguas extranjeras en los e-sports: una revisión teórica. *Magister* 32, (1), 9-15.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/203364/9-15.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Riot Games. (<https://www.riotgames.com/es>)
- Rodríguez Medina, M.J. [María Jesús] (2000). *Los anglicismos de frecuencia sintácticos en los manuales de informática traducidos*. [Tesis de doctorado, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria].

9. Anexos

9.1. Tabla terminológica del vídeo número 1

VIDEO 1	
Términos que no son únicos de League of Legends o no aparecen de forma escrita.	Términos clave de League of Legends y que además aparecen de forma escrita.
Autoatacar	Abajo el telón
Autoataque	ADC
Baitear	Alma (de océano)
Bajarse	Ángel guardián
Banear	AP
Barrer	Arbusto
Bildear	Arcoescudo inmortal
Bufar	Base
Burstear	Base
Campeón	Bastón del vacío
Cazada	Bomba (Ziggs)
Colddown	Bomba de humo
Combo	Bombas (Zilean)
Combo	Bombita
Comprar	Bot
Denegar	Botlane
Divear	Cadenas
DPS	Calle central
Draft	Calle inferior
Fight	Calle superior
Fights	Cangrejito
Frontline	Cangrejo
Frontliner	Carril superior
Gameplay	Cataclismo
Gankear	Chupasangre
Gankeo	Colector
Habilidades	Componentes

Impactar	Cronómetro
Iniciación	Daga dentada
Invade	Daño colateral
Inventario	Definitiva
Ir full build	Depredador
Itemización	Destello
Itemización	Doble distorsión
Ítems	Dragón
Jugada	Dragón anciano
Kill	Escarcha eterna
Kitear	Estandarte
Level	Esterax
Limpiar	Estructura
Mapa	Estún
Matar	Exhaust
Match up	Filo infinito
Maxeada	Flash
Melé	Flashear
Midgame	Florecer mortal
Morir	Grieta del invocador
Nivel	Guardianes
Objetivo neutral	Guardián
Oro	Hechizos de invocador
Pelea	Heraldo
Platino	Heraldo de la grieta
Pokear	Heridas graves
Powerespike	Inhibidor de la parte inferior
Powerplace	Inhibidor de medio
Powerspike	Insect
Presión	Items
Presionar	Joya de la plaga
Prio	Jungla
Prioridad	La E

Pullear	La Q
Rango	La R
Resistencia	La W
Respawnear	Lado
Retake	Lágrima
Robar	Medio
Rootear	Megabomba
Rotar	Midlane
Set up	Midlaner
Slot	Midlaners
Sololineas	Minion
Split push	Minions
Sustain	Muro de viento
Tanquear	Nasor
Tanques	Niebla de guerra
Taxear (experiencia)	Oleada
Teamfight	Onda sónica (lee seen)
Tienda	Orbe del olvido
Velocidad	Picuchillos
Velocidad de habilidades	Piña explosiva
Win rate	Placa
Zonear	Planta (para piña)
	Pompas
	Predator
	Premura
	Primera kill
	Primera sangre
	Primera torreta
	Prisión rúnica
	Recalls
	Recordatorio letal
	Reinos místicos
	Reset

	Río
	Smitear
	Solo Q
	Support
	Surelia
	Teleport
	Teleportar
	Tempestad del luden
	Tirador
	Tornado
	Torre
	Torre de inhibidor
	Torre de tier 1
	Ulti
	Ultimate
	Último aliento
	Viento huracanado
	Volver a base
	Wardear
	Wards
	Wave
	Zhonias

9.2. Tabla terminológica del vídeo número 2

VIDEO 2	
Términos que no son únicos de League of Legends o no aparecen de forma escrita.	Términos clave de League of Legends y que además aparecen de forma escrita.
AFK	AD Carry
Baitear	ADC
Campeón	Alma
Carrito	Asistencia
CC	Backear
Chasear	Barón
Divear	Bot
Doble rango	Botlane
Farm	Cabra
Farmear	Cañón de fuego rápido
Forzar	Cometa
Gankear	CR
Ghostear	Crab
Holing	Curar
Iniciar	Dragón
Items	Drake
Level	El red
Mains	Flash
Matchear	Flashear
Missing	Force of Nature
One shot	Ganchito / Gancho
One shotear	Heal
Pentakill	Hombreras de Roca Blanca
Pullear	Inhibidor
Pushear	Invisibilidad
Tiltear	Ir a base
Troleear	Jungla

Trolleada	La E
Tryhard	La Q
Un try	La R
	La W
	Línea
	Linterna
	Maná
	Medio
	Mejai
	Mercurials
	Mid
	Minions
	MR
	Nasor
	Objetos míticos
	Picuchillos
	Solari
	Solari de hierros
	Support
	Tabis
	Teleport
	Teleportar
	Top
	Toplane
	Torre
	Trampa
	Trinket
	Ulti
	Ward
	Wardear
	Wave
	Zhonyas

9.3. Encuesta realizada a jugadores de *League of Legends*

Encuesta de Trabajo de Fin de Máster. Objeto de estudio: League of Legends.

La finalidad de esta encuesta es analizar la terminología utilizada por jugadores habituales de League of Legends.

***Obligatorio**

1. Correo *

2. ¿Desde hace cuántos años juegas a League of Legends? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Menos de un año.
- ☐ Aproximadamente un año.
- ☐ Entre dos y cinco años.
- ☐ Más de cinco años.

3. ¿En qué idioma tienes el cliente, el menú y, en general, el videojuego? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Inglés
- ☐
- ☐ Español

Otro:

4. ¿En qué idioma te comunicas con tus compañeros de equipo cuando usáis el
* chat de voz?

Marca solo un óvalo.

- ☐ Inglés
- ☐ Español
- ☐ Lengua cooficial de España (catalán, euskera, valenciano, gallego...)
- ☐ Otro:
-

5. ¿Sueles ver campeonatos o torneos internacionales? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí, con frecuencia.
- ☐ Sí, a veces.
- ☐ No.

6. ¿Sueles ver streamers, directos o videos de partidas? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí, con frecuencia.
- ☐ Sí, a veces.
- ☐ No.

7. ¿Eres usuario o usuaria habitual del PBE (servidor de pruebas) de League of Legends? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí, accedo habitualmente.
- ☐ He accedido alguna vez, en ocasiones puntuales.
- ☐ No, nunca he accedido.

A continuación, se te preguntará por distintos elementos del videojuego, elige el término que te resulte más familiar. Aunque conozcas y entiendas todos los términos, elige solamente el que uses de forma habitual o el que

Terminología

te suene más natural, dando prioridad a aquellos que utilizas de forma oral cuando juegas con, por ejemplo, tus amigos.

8. ¿Cómo denominas al hechizo de invocador que restaura vida? *

Marca solo un óvalo.

☐ Heal

☐ Curar

9. ¿Cómo denominas al hechizo de invocador que teleporta a tu campeón una * corta distancia?

Marca solo un óvalo.

☐ Flash

☐ Destello

10. ¿Cómo denominas al hechizo de invocador que hace arder a un campeón * enemigo?

Marca solo un óvalo.

☐ Ignite

☐ Prender

☐ Quemar

11. ¿Cómo denominas al hechizo de invocador que inflige daño a monstruos o * súbditos?

Marca solo un óvalo.

☐ Smite

☐ Aplastar

12. ¿Cómo denominas a la persona que juega el rol de apoyo? *

Marca solo un óvalo.

☐ Support

☐ Apoyo

☐ Otro:

13. ¿Cómo denominas a la persona que juega el rol de la calle inferior? *

Marca solo un óvalo.

☐ ADC / AD Carry

☐ Calle inferior / inferior

☐

☐
Tirador

Otro:

14. ¿Cómo denominas a la habilidad de la tecla R? *

Marca solo un óvalo.

☐ Ultimate

☐ Definitiva

☐ R / erre

☐ Ulti

15. ¿Cómo denominas a la acción que se realiza en la fase de elección de personajes en la que se descartan cinco personajes? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Ban
- ☐ Bloquear
- ☐ Banear / banear

16. ¿Cómo denominas a las modificaciones visuales de los personajes? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Skins
- ☐ Aspectos

17. ¿Cómo denominas a los "tótems" que sirven para dar visión? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Wards
- ☐ Guardianes

18. ¿Cómo denominas a las unidades aliadas que recorren las calles? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Minions
- ☐ Súbditos

19. ¿Cómo denominas a la acción de volver a la base? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Recall
- ☐ Retirada
- ☐ Back
- ☐ Backeo / Backear

20. ¿Cómo denominas al objeto consumible que regenera parte de la vida de los *
personajes?

Marca solo un óvalo.

- ☐ Potion / Potions
☐ Poción / Pociones
☐ Poti / Potis

21. ¿Cómo denominas la jugada en la que varios jugadores de un equipo se *
meten bajo la torre contraria para eliminar a uno o varios jugadores?

22. ¿Cómo denominas a la jugada en la que el jungla va a alguna de las calles * para
ayudar?

23. ¿Cómo denominas a la jugada en la que, al principio de la partida, uno de los
* dos equipos entra a la jungla contraria?

Marca solo un óvalo.

- ☐ Invade (pronunciado "inveid")
☐ Invadir
☐ Invade (pronunciado "invade")

24. ¿Cómo denominas a la acción que deja temporalmente incapacitado a un * rival?

Marca solo un óvalo.

- ☐ Stun / Stunned
- ☐ Aturdir
- ☐ Estunear

25. ¿Qué expresión utilizas para anunciar que ya tienes todos los objetos? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ (to) be full build
- ☐ tener todos los
- ☐ objetos
- ☐ Ir full

build Otro:

26. ¿Qué término utilizas con mayor frecuencia cuando te comunicas de forma
* oral con tus compañeros de equipo?

Marca solo un óvalo.

- ☐ Ability Power
- ☐ Poder de habilidad
- ☐ AP

27. ¿Qué término utilizas con mayor frecuencia cuando te comunicas de forma
* oral con tus compañeros de equipo?

Marca solo un óvalo.

- ☐ Attack damage
- ☐ Daño de ataque
- ☐ AD

Opiniones

Las siguientes preguntas no son obligatorias, pero sería de gran utilidad que me dieras tu opinión respecto a algunos temas relacionados con la terminología del videojuego.

28. Generalmente, ¿te molesta el uso del inglés o de los anglicismos en el videojuego?

29. ¿Crees que hay alguna razón para el uso de este tipo de términos en lugar de los españoles?

30. ¿Algún otro comentario que quieras añadir?

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios