



**UNIVERSIDAD  
DE GRANADA**

**Facultad de Traducción e Interpretación**

GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

TRABAJO FIN DE GRADO

**TRADUCCIÓN Y LOCALIZACIÓN DE  
VIDEOJUEGOS INGLÉS – ESPAÑOL:  
EL CASO DE *LEAGUE OF LEGENDS***

Presentado por:

**D. Antonio Gómez Silva**

Tutora:

**Prof. Dra. Clara Inés López Rodríguez**

Curso académico 2023/2024

A mis padres, por estar a mi lado en todos los pasos del camino.

A To, sin tu apoyo no habría sido posible.

A Martín y Jose, pilares en casa y en Granada.

Y a Carmen, por estar cerca incluso desde la distancia.

## Resumen

La influencia del inglés se extiende por todos los ámbitos de la sociedad y los videojuegos no son una excepción. Este trabajo analiza la adopción y adaptación de anglicismos en el ámbito de los videojuegos y su relación con la localización. Concretamente, se estudia el caso de los jugadores hispanohablantes de *League of Legends*. Para ello, se han extraído un total de 123 términos de diversas fuentes como *wikis*, foros y diccionarios especializados o plataformas de vídeo y *streaming* y se ha elaborado un glosario que los distribuye según diferentes criterios como su tipología o categoría conceptual. Además, se explora el proceso de especialización semántica de estos términos como palabras comunes del inglés que adquieren un significado específico dentro del juego y se proponen equivalentes de traducción y naturalización en español. Del mismo modo, se realiza un estado de la cuestión sobre la localización y los anglicismos que sirven como contextualización del trabajo. Los resultados muestran la convivencia de voces inglesas, adaptaciones y equivalentes, lo que plantea la cuestión sobre una nueva perspectiva de la localización de videojuegos más permisiva hacia la integración tanto de términos extranjeros como de su adaptación.

**Palabras clave:** localización de videojuegos, *League of Legends*, comunidad de jugadores, anglicismos, adaptación, naturalización.

## Tabla de contenidos

1. INTRODUCCIÓN.....	6
1.1. Justificación y objetivos .....	6
1.2. Estructura.....	6
2. MARCO TEÓRICO .....	7
2.1. El concepto de localización .....	7
2.2. El concepto de videojuego.....	8
2.2.1. Definición de videojuego.....	8
2.2.2. Clasificación de los videojuegos .....	9
2.3. La localización de videojuegos y sus fases .....	11
2.4. Los anglicismos: definición, clasificación y relación con la localización.....	13
2.4.1. Definición de anglicismo.....	13
2.4.2. Clasificación de los anglicismos .....	14
2.4.2. Anglicismos y videojuegos.....	16
3. OBJETO DE ESTUDIO DEL TRABAJO: <i>LEAGUE OF LEGENDS</i> .....	17
4. Metodología.....	19
5. Resultados.....	22
5.1. Análisis de los anglicismos de <i>League of Legends</i> .....	22
5.1.1. Anglicismos puros y asimilados .....	22
5.1.2. Anglicismos que son siglas, abreviaturas o acortamientos.....	22
5.1.3. Anglicismos con equivalentes .....	24
5.1.4. Categoría conceptual de los anglicismos.....	24
5.2. Adaptación de anglicismos .....	26
5.3. Especialización semántica de los anglicismos.....	26
5.3.1. Babysitting.....	27
5.3.2. Backdoor.....	27

5.3.3. Buff y nerf .....	28
5.3.4. Burst y delete .....	29
5.3.5. Dive .....	29
5.3.6. Facecheck .....	31
5.3.7. Farm.....	32
5.3.8. Feed .....	33
5.3.9. Push, slowpush y freeze .....	33
5.3.10. Peeling .....	37
5.3.11. Snowballing .....	38
5.3.12. Leashing .....	38
5.3.13. Poke .....	40
5.3.14. Smurfing .....	41
5.3.15. Inting y ganking.....	42
5.4. Propuestas de traducción y naturalización de los anglicismos .....	45
5.4.1. Términos .....	46
5.4.2. Siglas .....	49
6. Conclusiones.....	50
7. Bibliografía.....	52
7.1. Fuentes usadas para la extracción de anglicismos.....	55
7.2. Canales de YouTube .....	56
7.3. Fuentes para la extracción de anglicismos y de las definiciones del glosario ....	56
7.4. Fuentes de las definiciones del apartado 5.3 .....	57
7.5. Videojuegos citados .....	59
7.6. Imágenes citadas.....	59
8. ANEXO .....	60

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. Justificación y objetivos

Este trabajo pretende analizar el uso, la adopción y adaptación de anglicismos en el ámbito de los videojuegos y su relación con la traducción y la localización. En concreto, se estudiará el caso de la comunidad de jugadores hispanohablantes de *League of Legends*.

El motivo que me ha llevado a realizar este trabajo es la posibilidad de unir dos pasiones: la traducción y los videojuegos, y más específicamente, *League of Legends* (Riot Games, 2009). Con 15 años de vida, *League of Legends* es uno de los videojuegos más populares a nivel internacional, atrayendo a millones de jugadores de todo el mundo. Gran parte de su éxito se debe a la labor de su desarrolladora estadounidense Riot Games, que ha conseguido crear y consolidar una enorme comunidad internacional de usuarios y trabaja continuamente para introducir innovaciones y mejoras en su juego. A todo ello se le une la popularidad de *League of Legends* en el ámbito de los *eSports*, contando con las competiciones y eventos nacionales e internacionales más seguidos en todo el mundo.

El objetivo principal de este TFG es analizar los anglicismos que utilizan los jugadores hispanohablantes de *League of Legends*. El estudio abordará los anglicismos más comunes entre los jugadores y examinará su adopción y adaptación en el discurso de los usuarios. Se considerará cómo estos términos adquieren un significado específico y especializado dentro del juego que facilita la comunicación durante las partidas y se explorarán las equivalencias que existen en español para estas palabras. Además, se propondrán equivalentes para una selección de estos términos.

Para cumplir estos objetivos, se ha elaborado un glosario que comprende 123 términos e incluye varios campos para facilitar la recopilación y el análisis de dichos anglicismos.

## 1.2. Estructura

En primer lugar, se ha desarrollado un marco teórico para la contextualización del trabajo dedicado a la localización en general, a los videojuegos y a su localización y a los anglicismos. El inicio del marco teórico da las nociones básicas sobre la localización. En relación con los videojuegos, se habla sobre su concepto y su clasificación. El apartado sobre la localización de videojuegos incluirá su definición y las fases del proceso. Y, por

último, se definirán los anglicismos y se expondrá su clasificación y su relación con los videojuegos.

En segundo lugar, nos centraremos en el objeto de estudio de este trabajo: *League of Legends*. Se explicará en qué consiste *League of Legends* y cómo funciona. Además, se pondrá de manifiesto su relevancia en la industria de los videojuegos y en los *eSports*, así como la importancia del inglés y su influencia en este juego.

En tercer lugar, pasaremos a la exposición de la metodología. Se expondrán las fuentes empleadas para la extracción de anglicismos con los que se ha elaborado un glosario y se detallará su contenido y estructura.

En cuarto lugar, expondremos los resultados del análisis de los anglicismos encontrados en foros, diccionarios especializados, *wikis* y otras fuentes y que han sido incluidos en el glosario, se explorará la especialización semántica de los anglicismos a través de una selección de ejemplos y se propondrán equivalencias a algunos de los términos.

Por último, se incluye la bibliografía y el anexo, en el que se encuentra el glosario completo elaborado para este trabajo.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. El concepto de localización**

Son varios los autores que han ofrecido diversas definiciones del concepto de localización a lo largo del tiempo. Por ejemplo, la extinta Localisation Industry Standards Association (LISA) la define como “the process of modifying products or services to account for differences in distinct markets” (LISA, 2003: 13), aunque también se pueden encontrar definiciones más extensas como la ofrecida por Jiménez Crespo:

La localización constituye una modalidad de traducción que comprende un complejo proceso textual, comunicativo, cognitivo y tecnológico por el que un texto en formato digital y en un entorno interactivo se modifica para su uso en una lengua y contexto sociocultural de recepción distintos a los originales, siempre según las expectativas de la audiencia a la que se dirija y las especificaciones o grado de localización que encargue el autor (Jiménez Crespo, 2008: 45).

El término localización proviene de la palabra *locale*, la cual hace referencia un concepto sin el cual no se puede entender el de la localización al completo y que constituye “un conjunto de parámetros relacionados con una región, idioma y cultura” (Muñoz Sánchez, 2017: 12).

Por otro lado, el proceso de localización se caracteriza por enfrentarse a problemas no solo lingüísticos, sino también culturales y técnicos (LISA, 2003). Los problemas culturales son un aspecto a los que se debe prestar especial detalle puesto que se pueden manifestar de diversas formas en productos digitales, como en el formato de las fechas, símbolos, números o direcciones (O'Hagan & Mangiron, 2013). Respecto a los problemas técnicos, la localización también implica la traducción de todos los elementos que acompañan a los productos y servicios digitales, ya sean estos imágenes, audios o videos, por lo que los traductores deben tener grandes conocimientos técnicos e informáticos para poder realizar estas acciones correctamente (López-Rodríguez, 2023), puesto que van a trabajar con lenguaje informático y diferentes versiones de programas y archivos, por ejemplo. Las dificultades técnicas se pueden considerar uno de los grandes desafíos de la localización debido a que los productos digitales son la materia prima de esta industria.

Cabe destacar que la gran variedad de productos digitales existentes hoy en día y las diferencias entre ellos implica que la localización se enfrente a retos diferentes en función de las características específicas del producto. Por ello, la localización se puede dividir en diversas categorías, tal y como hace Muñoz Sánchez (2017): localización de videojuegos, *software*, aplicaciones móviles y sitios web.

En definitiva, el concepto de localización hace referencia a un proceso heterogéneo que va más allá de la mera traducción lingüística y que abarca, a su vez, aspectos técnicos y culturales para asegurar que el producto final satisfaga las necesidades y cumpla las expectativas específicas de un público objetivo determinado.

## **2.2. El concepto de videojuego**

### *2.2.1. Definición de videojuego*

Para entender la localización de videojuegos es fundamental comprender lo que es un videojuego. Podemos encontrar un primer acercamiento a la definición de este término en los diccionarios monolingües:

- “Juego electrónico que se visualiza en una pantalla” (Real Academia Española, s.f.-a).
- “A game in which the player controls moving pictures on a screen by pressing buttons” (Cambridge University Press, s.f.-a).

Sin embargo, se trata de definiciones demasiado generales y amplias que no reflejan la complejidad de los videojuegos (en adelante, VJ). Frasca (2001: 4) nos ofrece dos definiciones, una de ellas simplista y “naïf” (*games that are played with a computer*) y una más desarrollada, pero que sigue siendo amplia y generalista: “any form of computer-based entertainment software either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment”. La definición de Bernal Merino (2006) nos aporta algunos matices más que ayudan a formar una idea más clara de este término: el uso de teclado, ratón u otros periféricos para controlar los VJ o las pantallas como el elemento en el que se muestran. No obstante, la aportación más relevante de esta definición es la inclusión de la interactividad, característica que el propio Bernal Merino (2013) y otros autores como O’Hagan y Mangiron (2013) señalan como el rasgo de identidad y diferenciador de los VJ.

La alta interactividad de los VJ permite a los jugadores participar activamente en la creación y desarrollo de la experiencia de juego y se puede manifestar de diversas formas, tanto directa, a través de las decisiones que toman los participantes en juegos de estrategia o de rol, como indirectamente, a través de la exploración de mundos abiertos o gracias a las posibilidades de personalización la experiencia de juego con las diferentes herramientas que los VJ ofrecen para ello. Además, gracias a los juegos multijugador en línea (MMOG, por sus siglas en inglés), la interactividad no solo se limita a la existente entre el jugador y el juego, sino que se extiende a la que se produce entre los jugadores.

### *2.2.2. Clasificación de los videojuegos*

Parte de la complejidad a la hora de definir el término videojuego proviene de los numerosos tipos y estilos que existen en el mercado, lo que también dificulta la delimitación de géneros y categorías de VJ y la estandarización de criterios de clasificación.

En general, los VJ se encasillan por géneros, un tipo de clasificación que pretende agruparlos atendiendo a características observables y objetivas. No obstante, en el caso de los VJ, el gran avance que ha sufrido este tipo de producto en el tiempo ha dificultado esta tarea (Mejías-Climent, 2021). También se debe tener en cuenta que la delimitación entre géneros no es fija y estos se combinan a menudo (Vela Valido, 2005), lo que Bermejo (2013) denomina “solapamientos” y que atribuye a la gran cantidad de productos que se desarrollan en esta industria.

Por otro lado, tal y como ha expuesto Clearwater (2013) , existen diversos criterios para la clasificación de VJ: la plataforma, el modo, el medio y el género. Estos criterios se han usado a lo largo de la historia de los VJ e incluso se han combinado entre ellos, tanto en la industria como en los medios especializados, aunque lo ideal es emplear uno solo para evitar que se mezclen características (Mejías-Climent, 2021). La propia Mejías (2021: 37) propone una clasificación atendiendo a la característica distintiva de los VJ ya mencionada anteriormente: la interactividad o género interactivo, que define como el “conjunto de destrezas que emplea el jugador para activar el sentido completo del juego” (Ibíd).

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

### **2.3. La localización de videojuegos y sus fases**

Una vez definidos los conceptos de localización y videojuego, se puede explicar la localización de videojuegos como un proceso de adaptación de este tipo de producto digital para su uso en diferentes *locales* buscando eliminar las barreras lingüísticas y culturales que puedan obstaculizar la experiencia de juego de los usuarios con el objetivo de que estos lo experimenten tal y como se concibió el original (Muñoz Sánchez, 2017).

Para llevar a cabo este proceso, se deben tener en cuenta las características específicas e identificatorias de los VJ en comparación con el resto de los productos digitales, lo que resulta en un proceso adaptado a las peculiaridades propias de los VJ.

Según Muñoz Sánchez (2017) el rasgo que diferencia a la localización de videojuegos del resto es la creatividad del lenguaje empleado debido a dos motivos principales: el uso de recursos estilísticos de textos literarios y los conocimientos técnicos necesarios para afrontar los problemas que estos suponen. O'Hagan y Mangiron (2006) también tienen en consideración la creatividad como uno de los principales retos de la localización de videojuegos, sosteniendo que esta es fundamental para lograr una buena experiencia de juego, puesto que el objetivo principal es el entretenimiento de los jugadores.

La multitextualidad es otra de las características específicas de este tipo de localización (Bernal-Merino, 2007), ya que contienen diversos tipos de textos. Nawrocka (2016: 272) ofrece una precisa visión de sus implicaciones para los traductores: “multitextuality of games means that the translator has to deal with a great variety of texts from highly specialized technical content to literary dialogs and narration featuring stylization, each of which poses special difficulties and serves a different purpose”.

López-Rodríguez (2023) señala también la polisensorialidad y la multimodalidad como aspectos a tener en cuenta. Los VJ no solo estimulan el canal auditivo y visual, sino también el táctil (a través de la vibración del mando), construyendo significado a través de todos ellos. Además, la multimodalidad es la construcción de significado mediante diferentes modos de comunicación y elementos semióticos que se adaptan a diferentes tipos de usuario (Prieto Velasco *et al.*, 2013). En el caso de los VJ, algunos de los diferentes recursos que incluyen son textos orales y escritos, información acústica,

información visual estática o dinámica, sistemas de navegación o formatos que facilitan la interacción (López-Rodríguez, 2023).

Por otra parte, para garantizar la correcta localización de un VJ, en la industria se siguen tres fases, que describiremos a continuación: la prelocalización, la traducción y la postlocalización (O'Hagan & Mangiron, 2013).

La prelocalización es la etapa en la que se lleva a cabo el trabajo preparatorio anterior a la localización para que esta se desarrolle sin incidencias. Dentro de esta primera fase destaca el proceso de internacionalización, un concepto clave no sólo para la localización de videojuegos, sino para cualquier tipo de localización. De acuerdo con la extinta LISA (2003), la internacionalización consiste en preparar y diseñar un producto para que se puedan añadir diferentes idiomas con el fin de evitar complicaciones y que este tenga que ser rediseñado. La internacionalización se lleva a cabo durante los primeros estadios de la prelocalización, formando parte del propio diseño y desarrollo del videojuego. Otro apartado fundamental de la prelocalización es la creación del kit de localización, el cual contiene los archivos necesarios para hacer una versión localizada del VJ (Chandler & Deming, 2012). Según Muñoz Sánchez (2017), un kit de localización debe incluir los archivos de textos traducibles, archivos de referencia (aquellos que contienen la documentación necesaria para que los traductores puedan realizar bien su labor), las instrucciones del kit y del proyecto, y una hoja de preguntas para el cliente. Chandler y Deming (2012) amplían esta lista e incluyen los archivos de sonido e imágenes, las cinemáticas, el manual, la carátula, las herramientas específicas que vayan a necesitar los traductores (como un procesador de texto) o incluso el código del juego, aunque sostienen que este último es innecesario siempre y cuando el código sea compatible con la localización.

O'Hagan y Mangiron (2013) consideran que la etapa de la traducción es la de mayor importancia. En ella, los traductores pueden trabajar en un proyecto en el que se lleve a cabo la localización del juego al mismo tiempo que se desarrolla el original o una vez que el original ya esté terminado. En el primer caso, los traductores trabajan con un texto origen cambiante, mientras que en el segundo este es estable.

La postlocalización se realiza después de la traducción y revisión de los archivos finales y se divide en dos etapas. Primero se integran todas las versiones localizadas en el código para crear la versión alfa, es decir, la primera versión funcional. Después, los *testers*

prueban el juego en busca de errores (*bugs* en inglés) para eliminarlos (proceso también conocido como *debugging*), y el último paso es el control de calidad. Una vez aprobada la versión final del juego (*gold master*) se pasa a su producción y distribución (O'Hagan & Mangiron, 2013).

Actualmente es habitual que, tras haber sacado a la venta el juego, las desarrolladoras publiquen actualizaciones para detectar errores e introducir mejoras y amplíen el juego mediante contenido descargable (DLC). De este modo, la localización es un proceso que no tiene fin, ya que siempre hay contenido nuevo que adaptar (Muñoz Sánchez, 2017).

## **2.4. Los anglicismos: definición, clasificación y relación con la localización**

Debido a que analizaremos la adopción de anglicismos por parte de los jugadores hispanohablantes de *League of Legends*, conviene profundizar en su definición y clasificación.

### *2.4.1. Definición de anglicismo*

Del mismo modo que ocurre con la localización, no existe un consenso en torno a este concepto ni una única definición consolidada. Así lo expresa Medina López (2004), el cual también considera que, para poder elaborar una definición del concepto *anglicismo*, se debe partir de la base de que es la “influencia directa o indirecta del inglés en las estructuras fónicas, léxicas o sintácticas de otra lengua”. Las definiciones proporcionadas en las obras de referencia lexicográficas, aunque poco exhaustivas, pueden servir como un primer acercamiento. Así pues, la segunda acepción de esta palabra en el *Diccionario de la lengua española* nos indica que un anglicismo es un “vocablo o giro de la lengua inglesa empleada en otra” (Real Academia Española, s.f.-b). A partir de esta definición, podemos concluir que pueden proceder tanto de vocablos como de giros lingüísticos. Un giro lingüístico es la estructura especial de la frase, o manera de estar ordenadas las palabras para expresar un concepto (Real Academia Española, s.f.-c).

En el ámbito académico, Howard Stone (1957) fue uno de los primeros en ofrecer una definición de anglicismo, aunque como recalca Rodríguez Medina (2000), más que una definición, es una delimitación vaga del concepto, fenómeno que, según Medina López (2004), se trata de una de las dificultades que plantea la definición de este término:

He considerado como anglicismos palabras usadas en su forma inglesa o derivadas del inglés; palabras que pasaron de otros idiomas al inglés, y de éste, al español; o bien del inglés al español a través del francés; términos y vocablos creados por gentes de habla inglesa e introducidos en el

español; palabras castizas usadas en un sentido inglés (préstamos semánticos o contaminaciones); y traducciones de tropos, complejos y modismos ingleses (Howard Stone 1957: 142).

Chris Pratt, con su obra *El anglicismo en el español peninsular contemporáneo*, tuvo un papel fundamental en el establecimiento del concepto moderno de anglicismo (Rodríguez Medina, 2000): “un anglicismo es un elemento lingüístico, o grupo de los mismos, que se emplea en el castellano peninsular contemporáneo y que tiene como étimo inmediato un modelo inglés” (Pratt, 1980 citado en Rodríguez Medina 2000: 32).

Tal y como recoge Rodríguez Medina (2000), Humberto López Morales propone una primera definición en la que señala que “serán considerados anglicismos todas las interferencias cuya lengua-fuente sea el inglés” (López Morales, 1987 citado en Rodríguez Medina 2000). Sin embargo, el propio autor matiza su definición posteriormente y modifica la idea de que los anglicismos sean palabras que provengan directamente del inglés, sino que también incluye palabras provenientes de otras lenguas que se han introducido al español a través del inglés:

[Los anglicismos son] no sólo palabras que procedan del inglés, independientemente de que sean ya generales en español, y de que hayan sido aceptadas por la Academia, sino también aquellas que proceden de otras lenguas, pero que han entrado al español a través *del inglés* (López Morales, 1987 citado en López Morales, 2004).

#### 2.4.2. Clasificación de los anglicismos

Tras consultar las diferentes propuestas de clasificación de anglicismos revisadas en el Trabajo Fin de Grado titulado *Los Anglicismos en los videojuegos MOBA y MMOG* (Castañeda Pino, 2017), a partir de la tesis doctoral de su directora, la profesora María Jesús Rodríguez Medina, en este apartado resumimos el trabajo de Castañeda Pino.

Al igual que en el caso de las definiciones, son varios los autores que han publicado una propuesta en cuanto a la clasificación de anglicismos, algunos ya mencionados anteriormente. Pratt (1980, citado en Rodríguez Medina (2000: 33) divide los anglicismos en dos grandes grupos en función de si están formados por una palabra (anglicismos univerbales) o más (anglicismos multiverbales). A su vez, dentro de los anglicismos univerbales, distingue entre anglicismos patentes y no patentes dependiendo de si la forma se identifica fácilmente como inglesa o española respectivamente e incluye los anglicismos sintácticos como una subcategoría de los anglicismos multiverbales. Rodríguez Medina (2000) señala que, a pesar de tratarse de una clasificación exhaustiva

e innovadora en el momento de su publicación, no profundiza lo suficiente en los anglicismos sintácticos ni en las funciones pragmáticas de los anglicismos.

Gómez Capuz (1992, citado en Rodríguez Medina 2000) presenta una clasificación útil para la traducción al diferenciar entre anglicismo léxico y préstamo integrado (Castañeda Pino, 2017), dividiendo los anglicismos en cuatro grupos: ortográficos, semánticos, léxicos y calcos sintácticos.

Lorenzo (1987: 77-79) fue otro de los autores que se atrevió a clasificar los anglicismos, distribuyéndolos en siete categorías: crudos, en periodo de aclimatación, totalmente asimilados, calcos, calcos semánticos, de origen extraeuropeo, de origen clásico y sintácticos. Del mismo modo que Pratt, la clasificación realizada por Lorenzo no profundiza en los anglicismos sintácticos aunque los refleje como categoría en su obra.

Rodríguez Medina (2000: 43) propone su propia clasificación, la cual se apoya en el modelo de Lorenzo (1987) y la complementa:

- 1) Anglicismos puros. Se denominan así aquellos utilizados en su forma original.
- 2) Anglicismos asimilados. Se denominan así aquellos adaptados al español mediante cualquier tipo de procedimiento:
  - Naturalización: adaptación de la grafía inglesa a la española.
  - Calco formal: traducción literal de los elementos.
  - Calco semántico: una palabra española ya existente adquiere un significado inglés que antes no poseía.
- 3) Anglicismos sintácticos. Se denominan así aquellos que surgen en la sintaxis española como resultado del calco de estructura inglesas inexistentes en nuestro idioma (anglicismos de innovación sintáctica) y aquellos que, por influencia del inglés, originan un aumento en la sintaxis española de construcciones existentes en español, pero con una frecuencia de uso menor que en la otra lengua (anglicismos de frecuencia).
- 4) Pseudoanglicismos o falsos anglicismos. Aquellas palabras de apariencia anglosajona, pero inexistentes en inglés, que, en la mayoría de los casos, se acuñan primero en francés, desde donde llegan al español. Existen también algunos muy utilizados de creación propia

Este modelo unifica las categorizaciones que se le han dado a los anglicismos a lo largo de su estudio y las distribuye en cuatro categorías de forma clara y concisa. Además, establece claramente la diferencia entre los anglicismos que mantienen su forma original (puros) y aquellos que han sido adaptados al español (asimilados). De la propuesta de cuatro categorías de Rodríguez Medina, en este trabajo usaremos solo las dos primeras (anglicismos puros y asimilados), siguiendo el TFG de Castañeda Pino (2017).

#### 2.4.2. Anglicismos y videojuegos

La industria de los VJ ha crecido a pasos agigantados en las últimas décadas, habiéndolos convertido en una de las formas de entretenimiento multimedia más populares hoy en día. Según el último anuario de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), tan sólo en España, este sector creció un 16,3 % en el año 2023 y aglomeró a más de 20 millones de usuarios de entre 6 y 64 años (AEVI, 2024).

La creación y la difusión de anglicismos tienen una finalidad denominativa, es decir, surgen para designar nuevos conceptos que no tenían un nombre, por lo que se recurre a al préstamo lingüístico nombrar estas nuevas realidades (Gallina *et al.*, 2022). Esto tiene lugar fundamentalmente en los MMO, donde las necesidades comunicativas de los jugadores propicia que estos interactúen entre ellos usando el inglés como lengua vehicular (Morales y Arrufat, 2017), que permite a los jugadores comunicarse de forma rápida con una terminología sencilla y específica (Morales Ariza, 2015). Además son los usuarios los que, como hablantes, deciden entre usar los anglicismos o sus equivalencias en español, en el caso de que existan, y adaptar estos términos a la morfología del español (Morales Ariza, 2015).

Por otro lado, el crecimiento de los VJ y de la llamada cultura *gamer* ha ido a la par del desarrollo de los *eSports* (deportes electrónicos), que es el ámbito de los VJ en los que los jugadores compiten a nivel profesional. El inglés también es de gran relevancia en este campo, ya que su celebración conlleva la organización de torneos y eventos que son retransmitidos en *streaming* a nivel internacional, por lo que transcurren en inglés (Postigo Fuentes, 2020). La autora destaca también la importancia de los metatextos (foros, entrevistas, noticias, etc.) como los recursos que usan los jugadores para mantenerse al tanto de las noticias, siendo las fuentes angloparlantes las primeras en actualizarse. A estas se les suman otras formas de comunicación y difusión de la comunidad *gamer*, también dominadas por contenido en inglés, como las plataformas de vídeo o *streaming* y los *pódcast* (Arrés López 2016).

Esta dominancia del inglés se debe a la gran importancia de los Estados Unidos en el sector como país donde se originó esta industria y donde se encuentran grandes empresas líderes en tecnología y VJ (Rodríguez San Julián, 2002). De hecho, las empresas estadounidenses dominan el mercado actualmente. Según los datos publicados en el portal Statista (Orús, 2024), 6 de las 10 mayores empresas del sector, según sus ingresos en

2023, son estadounidenses: Microsoft, Blizzard Entertainment, Electronic Arts, Epic Games, Take-Two Interactive y Roblox Corporation.

### **3. OBJETO DE ESTUDIO DEL TRABAJO: *LEAGUE OF LEGENDS***

*League of Legends* (en adelante LoL) es un videojuego multijugador de campo de batalla en línea, o MOBA (por sus siglas en inglés *Multiplayer Online Battle Arena*) desarrollado y distribuido por Riot Games. Desde su lanzamiento en 2009, se ha convertido en uno de los juegos en línea más populares y exitosos del mundo, atrayendo a millones de jugadores en todo el globo.

El género MOBA surgió como un subgénero de los juegos de estrategia en tiempo real (RTS). En un MOBA, dos equipos de jugadores (normalmente de entre tres y cinco miembros) se enfrentan en un campo de batalla virtual, en el que cada jugador controla a un personaje único con habilidades y características propias. El objetivo principal suele ser destruir la base enemiga mientras se defiende la propia. El factor fundamental es que cada equipo cuenta con unidades aliadas controladas por la IA del juego que surgen de su base en oleadas de forma periódica y que marchan hacia la base enemiga por caminos establecidos en el mapa (en LoL, carriles o líneas). Los MOBA combinan elementos de estrategia en tiempo real y juegos de rol, lo que exige la coordinación del equipo, la toma de decisiones rápida y habilidades tácticas para obtener la victoria. Atendiendo a la característica de género interactivo de Mejías (2021) y su clasificación citada anteriormente, el género MOBA se encuadraría dentro del grupo de los VJ de estrategia.

*League of Legends* se desarrolla en un amplio mundo de fantasía llamado Runaterra, donde los jugadores asumen el papel de "invocadores" que controlan a personajes llamados "campeones". En sus inicios, LoL contaba tan solo con 17 campeones. Sin embargo, en la actualidad, el juego ha crecido a lo largo de los años, contando en la actualidad con 167 campeones, cifra que sin duda seguirá aumentando puesto que Riot Games trabaja continuamente en el desarrollo de nuevos campeones. Cada uno de estos tiene su propio estilo y conjunto de habilidades, por lo que cumplen diversas funciones durante la partida en función de la clase a la que pertenezcan (tanques, magos, tiradores, asesinos, soportes o luchadores).

En LoL se enfrentan generalmente dos equipos de cinco jugadores. El objetivo final es destruir una estructura ubicada en plena base enemiga llamada Nexos. Antes de llegar a

este, ambos equipos deben destruir las torretas situadas en los tres carriles del mapa (tres por cada carril). Además, existen otros objetivos neutrales (por ejemplo, los dragones o el Barón Nashor), que otorgan diferentes ventajas durante la partida.

Además, Riot Games ha conseguido expandir LoL al terreno de los *eSports*, estableciendo una de las escenas competitivas más populares. Se celebran ligas profesionales en todo el mundo, aparte de torneos internacionales y eventos en vivo que congregan a millones de espectadores que sintonizan la retransmisión para ver cómo se enfrentan los mejores jugadores y equipos. La desarrolladora ha convertido los torneos competitivos en un verdadero espectáculo seguido en todo el mundo y que tiene también una gran influencia en el desarrollo del juego en general.

Para garantizar que jugadores de todas partes puedan disfrutar de LoL, el juego está localizado a 21 lenguas diferentes. Por otro lado, los jugadores están divididos en 10 grandes servidores regionales, lo que mejora la calidad de la conexión y la experiencia de juego en general.

Pese al gran número de localizaciones y la división regional de servidores, la comunidad internacional de *League of Legends* se comunica principalmente en inglés, siguiendo la tendencia vigente en el sector de los VJ expuesta anteriormente. Por un lado, el juego competitivo se desarrolla en inglés: comunicaciones oficiales, retransmisión de competiciones regionales y organización y transmisión de eventos internacionales. Por otro lado, la división regional ocasiona que jugadores de distintos países y diferentes lenguas convivan dentro del juego teniendo que comunicarse entre ellos durante las partidas, situación en la que el inglés se ha establecido como la lengua franca de los usuarios de LoL, lo que se puede atribuir a varias causas: el estatus del inglés como lengua universal, la influencia de los *eSports* y de la desarrolladora o la evolución de la comunidad *gamer* en general. Todo ello propicia que el vocabulario y la jerga específica que usan los jugadores para comunicarse entre ellos provenga directamente del inglés.

En este TFG, nos centraremos en el caso de la influencia de este fenómeno en el grupo de jugadores hispanohablantes de España. Los jugadores españoles juegan en la región Europa occidental, que abarca todos los territorios comprendidos en la Figura 1, y en la que se usa el inglés como lengua vehicular. Esto ha provocado un proceso de adopción lingüística entre los jugadores hispanohablantes, que adoptan, usan y adaptan anglicismos propios del vocabulario especializado de los VJ y de LoL.



Figura 1. Mapa de la región Europa occidental (Nancymon, 2023)

#### 4. METODOLOGÍA

Antes de describir la metodología de este trabajo, cabe mencionar su objetivo: analizar la adopción de anglicismos por parte de los jugadores de *League of Legends* y sus adaptaciones a la lengua española. Además, se analizará el proceso de adquisición de significado especializado de algunos de estos anglicismos y se propondrán posibles soluciones de traducción.

El glosario analizado en este trabajo comprende un total de 123 términos. De ellos, 66 fueron publicados en el glosario realizado por Castañeda Pino (2017) en su TFG, en el que analizó términos de *League of Legends* y *World of Warcraft* a partir de diferentes fuentes entre las que se encuentran los foros oficiales y *wikis* especializadas de *League of Legends*, la plataforma de reproducción en vivo Twitch.tv, YouTube y diccionarios especializados en terminología de videojuegos. A estos se han añadido 57 términos y se ha aportado una categorización conceptual en función del tipo de realidad que designen dentro del juego y un análisis cuantitativo más exhaustivo de los anglicismos atendiendo a diversos factores que se explicarán a continuación. Además, se han estudiado los mecanismos de adaptación de los anglicismos al español y su especialización semántica dentro del juego y se han propuesto equivalentes de algunos de estos términos, que no coinciden en muchos casos con los sugeridos por Castañeda Pino.

En el caso de Twitch y YouTube, Castañeda Pino (Ibíd) tuvo en cuenta la repercusión y el alcance de los usuarios y de las retransmisiones en cuestión. Gran parte pertenecen a canales y cuentas oficiales de *League of Legends* en los que unos *casters* (comentaristas) narran y comentan las competiciones oficiales (ligas regulares y eventos internacionales) haciendo uso de una gran cantidad de estos anglicismos para una gran cantidad de público

en directo. En España, hay canales que recientemente superaron el medio millón de usuarios en vivo durante la final del torneo internacional conocido como MSI (*Mid Season Invitational*).

El glosario, disponible en el Anexo, cuenta con nueve columnas para facilitar la organización y el trabajo de análisis terminológico:

1. Término original en inglés: aquí se incluyen los anglicismos seleccionados. Cabe destacar que, dependiendo de la fuente, la escritura de los anglicismos puede variar. En estos casos, se ha escogido la más frecuente.
2. Categoría gramatical: este campo clasifica los anglicismos en sustantivo, verbo o adjetivo en función de la categoría gramatical que presenta el término seleccionado para el glosario. Se debe mencionar que muchos de estos anglicismos han derivado en diversas formas léxicas que pueden tener diferente categoría gramatical, por ejemplo, *to babysit* (verbo) > *babysit* (sustantivo) > *babysitting* (sustantivo). En estos casos, se ha incluido la forma más representativa.
3. Adaptación: aquí se recogen las formas de los anglicismos amoldadas al español que ha hecho la comunidad de jugadores. Si el campo se encuentra en blanco, esto significa que el anglicismo se usa en su forma original, lo que es relevante para la siguiente columna.
4. Tipo: esta columna divide los anglicismos entre puros y asimilados, de acuerdo con la clasificación de Rodríguez Medina (2000) expuesta en el apartado 2.4.1 de este trabajo y con la metodología seguida por Castañeda Pino (2017).
5. Definición: se incluyen descripciones del significado de los anglicismos procedentes de diversas fuentes especializadas en LoL, del trabajo de Castañeda Pino (2017) y de mi conocimiento sobre el juego como jugador habitual.
6. Fuente: indica la fuente de la que se ha extraído la definición del anglicismo. Las definiciones propias aparecen con el campo rosado.

7. Equivalente en español: en este apartado se recogen las equivalencias en español usadas por los jugadores. No todos los anglicismos cuentan con una equivalencia, de ahí que este apartado pueda aparecer en blanco.
  
8. Etiqueta conceptual 1 y 2: estas columnas agrupan los anglicismos en función de la categoría conceptual a la que pertenezcan. En los casos en los que el anglicismo pueda pertenecer a dos categorías conceptuales diferentes, se colocará en la etiqueta 1 la más representativa. Esta división está basada en la del diccionario online *GamerDic* de términos sobre videojuegos y cultura *gamer* (DeVuego, s.f.). Las etiquetas incluidas en este glosario son:
  - a. Acciones: vocablos sobre las diferentes acciones que realizan los jugadores durante las partidas. Por ejemplo, *bait*, *dive*, *dodge*, *focus*, *pick* o *push*.
  - b. Estrategia: términos relacionados con el planteamiento general de las partidas y las tácticas empleadas para ganarlas. Por ejemplo, *metagame*, *macro*, *wave control* o *early game*.
  - c. Jerga: vocabulario específico de los jugadores. Por ejemplo, *tilt*, *smurfing*, *burst*, *carry* o *caster*.
  - d. Comunicación: términos y expresiones que usan los jugadores en el chat durante las partidas. Por ejemplo, *gg*, *ff*, *afk*, *omw* o *brb*.
  - e. Elementos del juego: términos que designan componentes básicos que forman parte del propio juego. Por ejemplo, *ace*, *minion*, *shutdown*, *knockup* o *red*.

## 5. RESULTADOS

### 5.1. Análisis de los anglicismos de *League of Legends*

#### 5.1.1. Anglicismos puros y asimilados

En primer lugar, analizaremos los anglicismos en función de la clasificación de Castañeda Pino (2017) para determinar la tendencia de los jugadores a mantener la forma original del anglicismo (puro) o bien adaptarlo a la norma española (asimilados).

De los 123 términos incluidos en el glosario, 55 (el 44,7 %) han sido asimilados y, por ende, adaptados a la morfología del español. Esto supone que 68 de los 123 mantienen su forma original, lo que representa el 55,3 % restante (Figura 2). No obstante, cabe destacar que estas cifras representan la tendencia de las fuentes consultadas. En la práctica, las grafías varían y es el jugador el que decide entre la forma original o la adaptada en su uso de los anglicismos. Algunos de los anglicismos asimilados encontrados son los siguientes: *baitear, carrear, kitear, nerfear, pushear, tradear, ultear, wardear*.

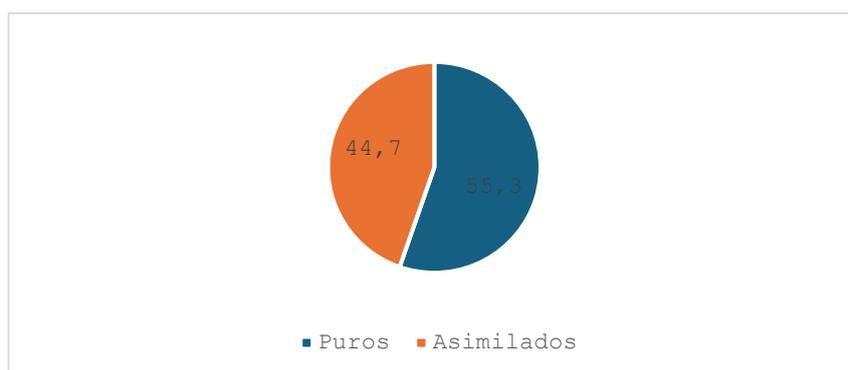


Figura 2. Anglicismos puros y asimilados

#### 5.1.2. Anglicismos que son siglas, abreviaturas o acortamientos

En segundo lugar, cabe destacar que, de los 123 términos del glosario, 21 (17 %) son siglas, abreviaturas o acortamientos que usan los jugadores para comunicarse rápida y eficazmente a través del chat del juego principalmente (Figura 3).

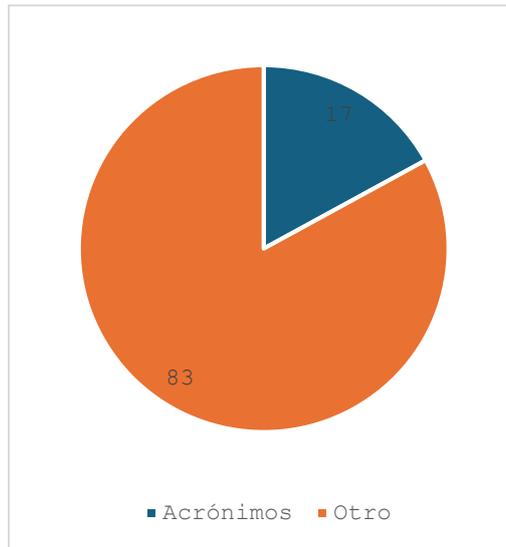


Figura 3. Siglas en el glosario

Las siglas se encuentran entre los anglicismos puros dado que su estructura morfológica no se presta a la adaptación. No obstante, destacan los casos de *CC* (*Crowd Control*) y *TP* (*teleport*) que sí presentan una adaptación al español (*cecear* y *tepear*, respectivamente), que se forman al adaptar la transcripción fonética de la sigla. La Figura 4 refleja la proporción entre siglas puras y asimiladas.

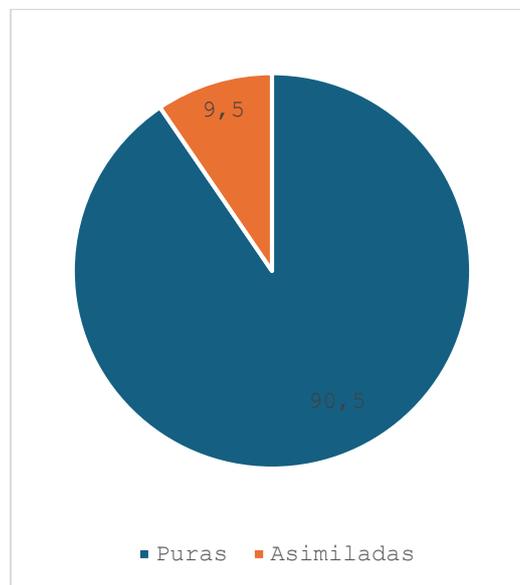


Figura 4. Siglas puras o asimiladas

También destacamos el caso de *ulti*, en el cual se produce una adaptación a partir de un abreviamento (*ultimate* > *ulti*).

En el apartado 5.4.2 mencionaremos algunas de las siglas incluidas en el glosario junto a sus propuestas de traducción.

### 5.1.3. Anglicismos con equivalentes

En tercer lugar, pasamos al análisis de los anglicismos en función de si presentan una equivalencia al español. De los 123 términos, 82 cumplen con esta característica, lo que supone el 66,6 % del total (Figura 5). Estos equivalentes provienen en su mayoría de calcos del término original del inglés (por ejemplo: *crowd control* > control de masas, *hit box* > caja de colisiones, *powerspike* > pico de poder) o de elementos del juego que cuentan con una localización al español (por ejemplo: *ace* > eliminados, *shut down* > se acabó, *flash* > destello, *knock up* > en el aire).

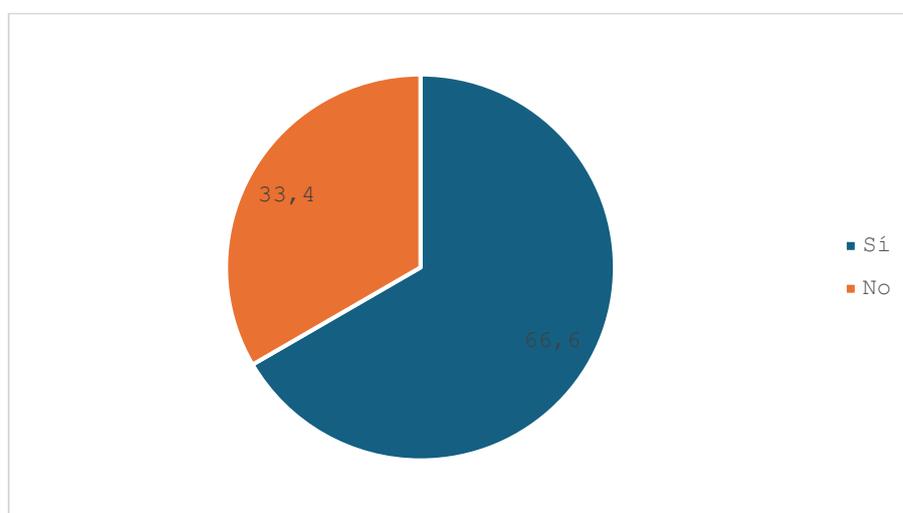


Figura 5. Anglicismos con equivalentes

### 5.1.4. Categoría conceptual de los anglicismos

Por último, examinaremos los anglicismos según la categoría conceptual a la que pertenezcan. Atendiendo únicamente a la etiqueta conceptual 1, que es la predominante, la distribución sería la siguiente (Figura 6):

- Acciones: 40 (32,5 %)
- Comunicación: 10 (8,1 %)
- Elementos del juego: 37 (30,1 %)
- Estrategia: 16 (13 %)
- Jerga: 20 (16,3 %)

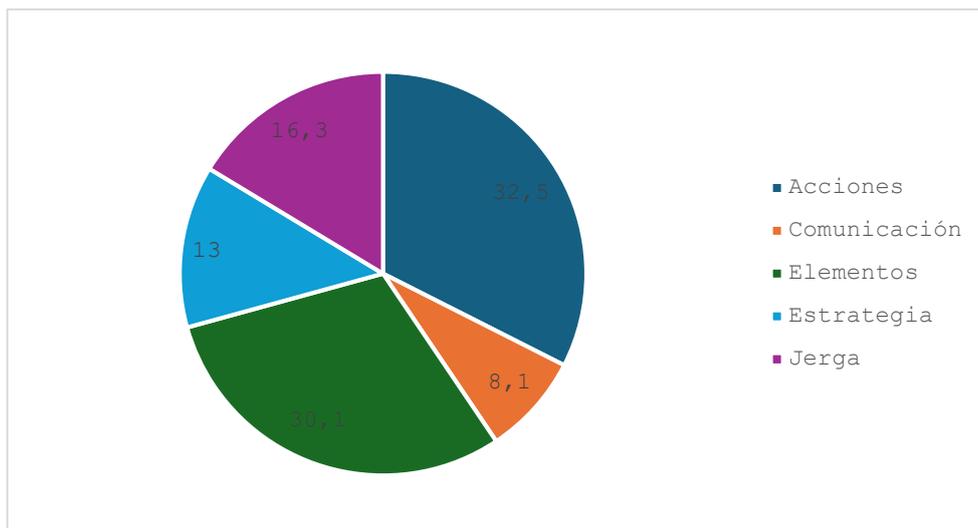


Figura 6. Anglicismos según la etiqueta conceptual 1

Es decir, de los anglicismos que solamente pertenecen a una categoría conceptual, predominan aquellos correspondientes a la de acciones, como son *babysitting*, *chase*, *focus*, *respawn*, *solokill* o *zone*.

De los 123 términos, tan solo 35 pertenecen a dos categorías conceptuales diferentes, quedando el segundo campo de la siguiente forma (Figura 7):

- Comunicación: 1 (17,1,8%)
- Estrategia: 6 (2,9 %)
- Jerga: (80 %)

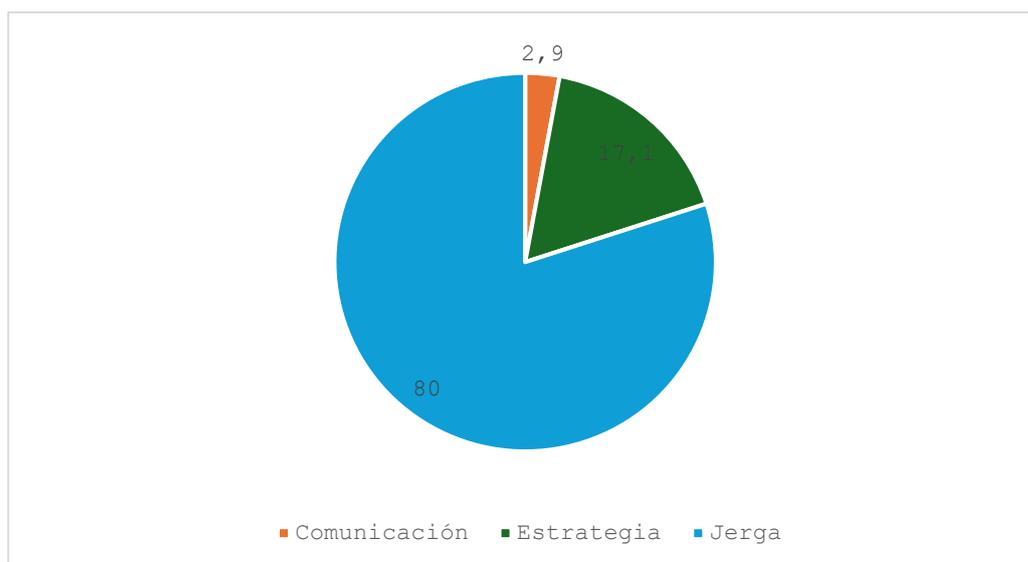


Figura 7. Anglicismos según la etiqueta conceptual 2

Teniendo en cuenta la combinación de las dos etiquetas conceptuales, observamos que las combinaciones más frecuentes son Acciones – Jerga y Elementos del juego – Jerga.

## 5.2. Adaptación de anglicismos

Respecto a los mecanismos empleados para adaptar los anglicismos, este aspecto no ofrece mucha información que analizar, puesto que, en la totalidad de los casos en los que aparece una adaptación, esta se ha producido mediante la adición del sufijo *-ear*, que resulta ser muy productivo en la asimilación del vocabulario *gamer*.

El análisis del glosario muestra que este proceso parte principalmente de formas sustantivadas de verbos ingleses a los que se añade el prefijo *-ear*, convirtiéndolos formalmente en verbos de la primera conjugación de la gramática española. Este es el caso de *farm* > *farmear*, *freeze* > *freezeear*, *roam* > *roamear* o *stomp* > *stompear*.

No obstante, de acuerdo con la clasificación de Rodríguez Medina (2000), estas formas, aunque asimiladas, no han sido naturalizadas. Es decir, la grafía inglesa no ha sido adaptada a las normas ortográficas y convenciones fonéticas del español (*football* > *fútbol*).

## 5.3 Especialización semántica de los anglicismos

El siguiente punto se enfocará en analizar cómo palabras comunes del inglés son transformadas y adquieren un nuevo significado más concreto dentro del contexto del juego. Lo ilustraremos con ejemplos extraídos del glosario y contrastando la definición que aporta un diccionario monolingüe de lengua inglesa como es el *Cambridge Dictionary*, con la definición que hemos aportado en nuestro trabajo (véase el Anexo). Los casos en los que no sea posible aportar una definición aparecen marcados en gris. Estos son principalmente términos compuestos que han surgido o son utilizados en el ámbito de los VJ y no provienen de una palabra del léxico de la lengua inglesa.

También se reflejarán los casos en los que algún diccionario ya haya recogido este fenómeno de especialización semántica y hayan incluido esta significación como una acepción más de la palabra en cuestión.

### 5.3.1. Babysitting

Definición del <i>Cambridge Dictionary</i>	Definición de nuestro glosario
The work of taking care of someone's baby or child while that person is out, often as a paid job (Cambridge University Press, s.f.-b).	Acción que consiste en cubrir un carril constantemente para ayudar a un miembro del equipo. Esta acción la suele llevar a cabo el jungla.

Este anglicismo procede del inglés *to babysit* y hace referencia a una acción que consiste en cubrir y ayudar constantemente a un aliado para que este pueda jugar la partida más cómodamente y conseguir ventajas más fácilmente. Se establece un paralelismo en el que el jugador que ayuda constantemente a su compañero es una niñera (*babysitter* en inglés), mientras que el jugador que recibe la ayuda es el niño al que tiene que cuidar.

También se puede aludir a este significado mediante el término “campear”, adaptación al español del inglés *to camp* (acampar). En este caso, se visualiza al jugador que asiste a su aliado como un campista que establece su campamento cerca del carril en el que juega su compañero y, por tanto, siempre está cerca en caso de que necesite ayuda.

### 5.3.2. Backdoor

Definición del <i>Cambridge Dictionary</i>	Definición de nuestro glosario
A door at the back or side of a building, or at the back of a vehicle. (Cambridge University Press, s.f.-c).	Uno o más campeones atacan el nexo rival sin el apoyo de sus <i>minions</i> para terminar la partida. Es decir, llegan a la base enemiga sin que se les vea.

La palabra *backdoor* surge de la unión de *back* (espalda, atrás) y *door* (puerta), que se usan en conjunto para designar una puerta trasera. Por otro lado, *backdoor* también es un adjetivo que significa clandestino o furtivo. En LoL, un *backdoor* es una jugada en la que uno o más jugadores se infiltran en la base enemiga evitando ser vistos y sin la ayuda de sus súbditos para destruir las estructuras del enemigo. Para establecer la relación entre este significado y el término, se podría decir que los jugadores que realizan esta acción entran en la base enemiga a través de una puerta trasera sin vigilar.

Entre los jugadores más veteranos de la comunidad española, hacer un *backdoor* también se conoce como “hacer un xPeke”, en honor al jugador español Enrique “xPeke” Cedeño Martínez, quien ganó con un *backdoor* la partida decisiva de una serie eliminatoria en un torneo internacional.

Este término se utiliza también en otros ámbitos con significados similares. Por ejemplo, en baloncesto para hace referencia a un movimiento en el que un jugador le gana la espalda a su defensor mediante una finta.

### 5.3.3. *Buff* y *nerf*

	<b>Definición del <i>Cambridge Dictionary</i></b>	<b>Definición de nuestro glosario</b>
Buff	If a man is buff, he has a body that is a good shape, and looks as if he has done a lot of exercise (Cambridge University Press, s.f.-d).	Modificar las estadísticas o el funcionamiento de un campeón, habilidad, objeto, etc. con el fin de mejorarlo.
Nerf		Empeorar las características de un elemento del juego para equiparar su poder y rendimiento al del resto.

*Buff* señala la mejora de las estadísticas o del funcionamiento de algún elemento del juego (campeón, objeto, etc.) que se realizan durante los cambios de balance generales del juego para hacerlo más poderoso.

El término proviene del vocabulario de los juegos de rol de mesa, en los que *buff* designa a una mejora temporal que proporcionaba un jugador a sus compañeros. Esto se debe a la extrapolación del significado de *buff* en la jerga inglesa: musculoso.

En LoL, *nerf* es el antónimo de *buff*, es decir, empeorar las características o el funcionamiento de algún elemento del juego para equiparar su poder y rendimiento al del resto. El origen del empleo de este término reside en la compañía de armas de juguete del mismo nombre. Tras el lanzamiento del juego *Ultima Online* (Electronics Arts, 1997), los jugadores se dieron cuenta rápidamente de que las espadas eran las armas más poderosas

del juego con mucha diferencia, por lo que los desarrolladores se vieron obligados a reducir sus características drásticamente. Tras este cambio, los jugadores empezaron a comparar las espadas con juguetes de espuma de la compañía Nerf y rápidamente se acuñó este término como una forma breve de hacer referencia al empeoramiento de las características de algún elemento de un juego.

#### 5.3.4. *Burst* y *delete*

	<b>Definición del <i>Cambridge Dictionary</i></b>	<b>Definición de nuestro glosario</b>
Burst	To break open or apart suddenly, or to make something do this (Cambridge University Press, s.f.-e).	Hacer una gran cantidad de daño en poco tiempo.
Delete	To remove or draw a line through something, especially a written word or words (Cambridge University Press, s.f.-f).	Sinónimo de <i>burst</i> .

Tanto *burst* como *delete* significan dañar significativamente al enemigo en poco tiempo, lo que, como en el caso de *buff*, es el resultado de extrapolar el significado en inglés de estas palabras (explotar y borrar, respectivamente).

Los jugadores españoles usan las adaptaciones “burstear” y “deletear”, no obstante, la estructura morfológica no es lo único que ha sido asimilado, sino también el significado original, puesto que los usuarios también usan “explotar” y “borrar”, que se puede relacionar también con la locución verbal “borrar del mapa”.

#### 5.3.5. *Dive*

<b>Definición del <i>Cambridge Dictionary</i></b>	<b>Definición de nuestro glosario</b>
To jump into water, especially with your head and arms going in first, or to move down under the water (Cambridge University Press, s.f.-g).	Ponernos a tiro de una torre enemiga con el objetivo de acabar con un jugador rival. Hay que estar muy seguro.

“Divear” es una acción en la que se mata a un enemigo que se encuentra dentro del rango de ataque de su propia torre. El término proviene del inglés *to dive*, cuyo significado es bucear o zambullirse.

El motivo de la atribución de este significado es metafórico, ya que se concibe como si el jugador que realiza un “diveo” o *dive* se zambullera dentro del rango de la torre enemiga. En otras palabras, se puede considerar al jugador como un buzo y el área de acción de la torre, el agua en la que se va a sumergir. Sin embargo, otra explicación también es posible, puesto que *to dive* también puede hacer referencia a lanzarse al vacío. Se establece entonces otro paralelismo, en el que el jugador es un paracaidista o acróbata que se precipita por el aire, que se correspondería con el área de la torre.



Figura 8. Ejemplo de dive (Synapse. 2020)

La Figura 8 muestra a los jugadores del equipo rojo *diveando* al jugador del equipo azul bajo su torre.

### 5.3.6. Facecheck

Definición del <i>Cambridge Dictionary</i>	Acepción especializada de un diccionario monolingüe	Definición de nuestro glosario
	In a video game, to gather information on an area hidden in fog of war by charging in. To check for enemies with your face (DEMACIA!, 2010).	Entrar a una zona sin visión sin saber dónde está el enemigo. Es una acción peligrosa.

Este anglicismo procede de la unión de *face* (cara) y *check* (comprobar) y, en LoL, designa una acción en la que un jugador entra en una zona sin visión y sin saber dónde está el enemigo.

En LoL, la visión es uno de los elementos más importantes de la estrategia, puesto que el mapa se encuentra “a oscuras” salvo las zonas en las que haya elementos que otorguen visión que permiten controlar los movimientos del enemigo en el mapa.

En este caso, es el significado el que crea el significante de una forma muy descriptiva y visual. Si nos ceñimos al significado literalmente, el jugador que “facechekea” comprueba con su cara la zona sin visión, es decir, entra de cara o de frente.

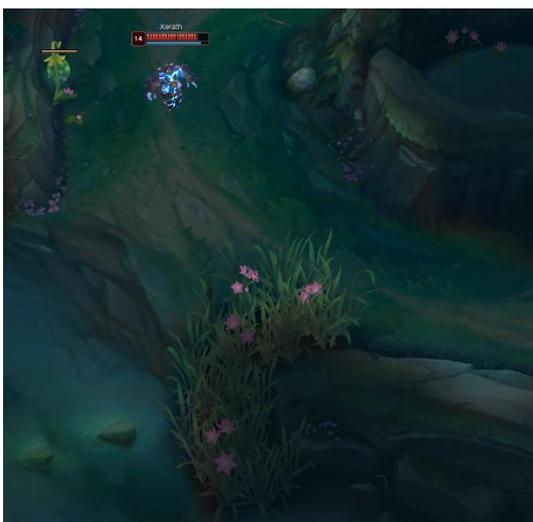


Figura 9A. Ejemplo de face check

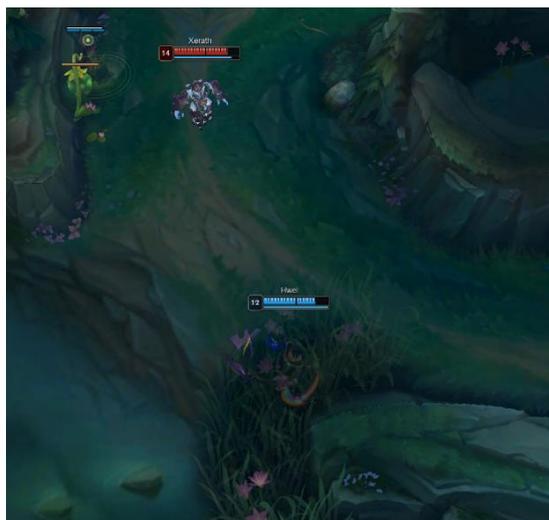


Figura 9B. Ejemplo de face check

La Figura 9A muestra el campo de visión del que dispone el jugador del equipo rojo, mientras que en la Figura 9B se observa que en realidad este jugador está *facecheckeando*, puesto que está entrando en una zona sin visión en la que hay enemigos.

El siguiente *post* de X de *League of Legends* España lo ilustra a la perfección: [https://x.com/lol\\_es/status/1099023192977489920?lang=es](https://x.com/lol_es/status/1099023192977489920?lang=es)

### 5.3.7. Farm

<b>Definición del <i>Cambridge Dictionary</i></b>	<b>Acepción especializada de un diccionario monolingüe</b>	<b>Definición de nuestro glosario</b>
To use land for growing crops and/or keeping animals as a business (Cambridge University Press, s.f.-h).	To stay in one specific place in order to acquire more of a certain item or money (roxyhrt, 2007).	Del inglés <i>farming</i> (agricultura). Obtener oro y experiencia eliminando súbditos y campamentos neutrales.

Este término viene del inglés *farming* (agricultura). El origen de su uso en el ámbito de los VJ está principalmente en los juegos de rol, haciendo referencia a la recolección de objetos como hierbas curativas (de ahí su relación con la agricultura). Sin embargo, con el tiempo se ha extendido a cualquier tipo de acción repetitiva que otorgue algún tipo de beneficio al jugador.

En el caso de LoL, *farming* alude a eliminar súbditos y enemigos neutrales, de lo que se obtiene oro y experiencia.

### 5.3.8. Feed

<b>Definición del <i>Cambridge Dictionary</i></b>	<b>Acepción especializada de un diccionario monolingüe</b>	<b>Definición de nuestro glosario</b>
To give food to a person, group, or animal (Cambridge University Press, s.f.-i).	A selfish act where what you're doing is helping (ie: feeding) yourself or the enemy, either on purpose or by being a noob, sacrificing the entire teams potential (speedlitechamp, 2014).	Morir repetidamente, con lo que el enemigo obtiene una ventaja de oro y experiencia. Un jugador que hace esto es un <i>feeder</i> .

*Feed* proviene del inglés *to feed* (alimentar) y en LoL hace referencia a morir constantemente, por lo que el rival consigue una ventaja de oro y experiencia. En este caso, el jugador que muere continuamente sirve como fuente de “alimentación” al enemigo, que se “alimenta” del oro y la experiencia que consigue de la muerte de su oponente, con lo que se vuelve más poderoso y fuerte en la partida.

### 5.3.9. Push, slowpush y freeze

	<b>Definición del <i>Cambridge Dictionary</i></b>	<b>Definición de nuestro glosario</b>
Push	To use physical pressure or force, especially with your hands, in order to move something into a different position, usually one that is further away from you (Cambridge University Press, s.f.-j).	Hacer avanzar a los súbditos para que lleguen a las torretas enemigas.

Slowpush		Matar a los súbditos enemigos lentamente para que los súbditos aliados avancen poco a poco hacia las estructuras enemigas.
Freeze	If a person or animal that is moving freezes, it stops suddenly and becomes completely still, especially because of fear (Cambridge University Press, s.f.-k).	Técnica de control de oleadas que consiste en dejar que la oleada se mantenga en la misma posición del carril, cerca de la torre aliada, pero fuera de su rango. El enemigo se ve forzado a exponerse en una posición peligrosa para intentar conseguir los recursos que otorgan los súbditos o a cederlos para mantenerse a salvo.

Estas tres palabras se emplean para denominar diferentes técnicas de control de oleadas. A grandes rasgos, las oleadas avanzan por los carriles hasta encontrarse con una oleada o estructura enemiga y los jugadores pueden emplear tácticas diferentes para hacer que lleguen más rápido a las estructuras o decidir el punto en el que se encuentran la oleada aliada y la del rival.

“Push”, del inglés *to push* (empujar) consiste en eliminar lo más rápido posible los súbditos de la oleada enemiga para que la oleada aliada llegue lo más rápido posible a la torre del rival. Se podría decir que el jugador que realiza esta acción empuja a sus súbditos para que avancen rápidamente.



Figura 10. Ejemplo de *pushear*

La Figura 10 muestra como el jugador del equipo azul ha *pusheado* la oleada, por lo que esta consigue avanzar hasta la torreta enemiga.

“Slowpushear” es el resultado de añadirle *slow* (lento, despacio) a *pushear*. Por lo tanto, *slowpushear* consiste en eliminar la oleada enemiga lentamente.



Figura 11. Ejemplo de *slowpushear*

La Figura 11 muestra al jugador del equipo rojo *slowpusheando* la oleada, por lo que la oleada roja no ha avanzado en exceso por el carril y cuenta con más súbditos que la enemiga al haberse acumulado dos de ellas.

Por último, *freezing* o *freeze* proviene del verbo inglés *to freeze* (congelar) y hace alusión a una técnica de control de oleadas que consiste en dejar que esta se mantenga en el mismo punto del carril cercano a la torreta aliada, forzando al enemigo a decidir entre: a) exponerse en una posición peligrosa para conseguir el oro y la experiencia de los súbditos o b) ceder estos recursos a cambio de mantener una posición segura. En el caso de este anglicismo, su uso no se relaciona con la acepción original de congelar (someter algo a bajas temperaturas), sino a la de detener un movimiento. En este caso, dicho movimiento sería el de la oleada, que es forzada a mantenerse en un punto fijo.



Figura 12. Ejemplo de freezeear

La Figura 12 muestra al jugador del equipo rojo *freezeando* la oleada, por lo que esta se encuentra fina en una posición, obligando al jugador del equipo rojo a exponerse para conseguir recursos.

### 5.3.10. Peeling

Definición del <i>Cambridge Dictionary</i>	Acepción especializada de un diccionario monolingüe	Definición de nuestro glosario
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. To remove the skin of fruit and vegetables.</li> <li>2. The skin of fruit and vegetables, especially after it has been removed (Cambridge University Press, s.f.-l).</li> </ol>	<p>In PVP video games, to peel is to divert a focused attack away from your allied member (Zi'Tah. 2017).</p>	<p>Proteger a un aliado durante una pelea. Generalmente, implica desviar la atención del enemigo sobre un aliado o mitigar el efecto de los ataques y las habilidades del enemigo.</p>

*Peeling* viene del verbo inglés *to peel* (pelar) y se usa en LoL para designar la acción de defender a un compañero durante una pelea, generalmente a aquellos que son débiles y mueren con facilidad y aportan el daño. Para entender esta significación podemos imaginar que el compañero que queremos defender es la pulpa de una fruta y el enemigo es la cáscara, por lo que, para proteger la pulpa, tenemos que “pelar” al enemigo de nuestro aliado. También se podría observar desde otra perspectiva en la que el aliado sigue siendo la pulpa de la fruta, pero en este caso somos nosotros la cáscara que lo protege. En esta última explicación no se extrapolaría el significado de *peel* como verbo, sino como sustantivo (cáscara, monda).

### 5.3.11. *Snowballing*

<b>Definición del <i>Cambridge Dictionary</i></b>	<b>Definición de nuestro glosario</b>
A ball of snow pressed together in the hands, especially for throwing (Cambridge University Press, s.f.-m).	Conseguir una ventaja sobre el equipo rival y aprovecharla para aumentarla exponencialmente.

*Snowballing* se traduce como bola de nieve. En el contexto de LoL, este término hace referencia al hecho de conseguir una ventaja, sin importar lo pequeña que sea, y aprovecharla para conseguir más recursos y aumentarla exponencialmente. En este caso, el significado ressemble una bola de nieve que desciende por la ladera de una montaña nevada y va creciendo rápidamente a medida que acumula más nieve mientras que avanza.

### 5.3.12. *Leashing*

<b>Definición del <i>Cambridge Dictionary</i></b>	<b>Acepción especializada de un diccionario monolingüe</b>	<b>Definición de nuestro glosario</b>
A piece of rope, chain, etc. tied to an animal, especially to a dog at its collar when taking it for a walk (Cambridge University Press, s.f.-n).	In the game ' <i>League of Legends</i> ', the jungler is helped by his laners with killing his first camp of the game (Adaptivity, 2017).	Ayudar al jungla aliado atacando un monstruo de la jungla, atrayendo su atención y dañándolo, por lo que tu aliado gana tiempo y pierde menos salud.

*Leashing* proviene del sustantivo *leash* (correa). En LoL, se usa para describir una acción en la que un jugador ayuda a su jungla atacando a un monstruo neutral, debilitándolo y atrayendo su atención, por lo que su compañero pierde menos tiempo y salud.

El jugador que ataca a un monstruo neutral atrae su atención, lo que ocasiona que este se mueva de su campamento y persigue al jugador que lo ha dañado, como si fuera su mascota y este lo llevara de una correa (*leash*).

Existe también otra palabra que se usa con el mismo significado: *pull* (del inglés *to pull*, tirar de algo). En este caso, se le atribuye este significado al concebir al jugador que atrae la atención del monstruo neutral como si estuviera tirando de él y moviéndolo de su posición.



Figura 13. Ejemplo de leash (Aku, 2019)

En la Figura 13 se puede observar a los jugadores del equipo azul de la parte derecha ayudar a su compañero y al monstruo neutral (en el centro de la escena) fuera de su campamento y persiguiendo al jugador que ha atraído su atención.

### 5.3.13. Poke

Definición del <i>Cambridge Dictionary</i>	Definición de nuestro glosario
To push a finger or other pointed object quickly into someone or something (Cambridge University Press, s. f.-ñ).	Debilitar al rival desde una posición segura con ataques y habilidades de larga distancia.

*Poke* designa el hecho de reducir la salud del enemigo gradualmente con ataques y habilidades a distancia. *To poke* en inglés significa dar un toque con el dedo o un objeto puntiagudo a alguien o a algo, significado que se extrapola a LoL convirtiendo a los ataques y habilidades a distancia en el objeto que da el toque (daño) al enemigo.



Figura 14. Ejemplo de poke

La Figura 14 muestra como el jugador del equipo rojo *pokea* con una habilidad a larga distancia al jugador del equipo azul.

### 5.3.14. Smurfing

<b>Definición del <i>Cambridge Dictionary</i></b>	<b>Acepción especializada de un diccionario monolingüe</b>	<b>Definición de nuestro glosario</b>
	To conceal one's true level of skill and experience in order to compete against more inexperienced players (Collins, s.f.).	Jugar en una cuenta secundaria de nivel más bajo que tu cuenta principal, por lo que tienes una ventaja de habilidad sobre los jugadores a los que te enfrentas.

*Smurfing* es una palabra que proviene del inglés *smurf* (pitufo) que se refiere jugar en cuentas secundarias de nivel más bajo que la principal, por lo que se tiene una ventaja de habilidad sobre el resto de los jugadores.

El origen de este término se les atribuye a dos jugadores *Warcraft II* (Blizzard Entertainment, 1995) a los que el juego se les daba tan bien que los demás los evitaban al encontrárselos. Por ello, decidieron crearse dos nuevas cuentas y las llamaron “PapaSmurf” (papá pitufo) y “Smurfette” (pitufina) para poder pasar desapercibidos. Desde entonces se ha conocido esta práctica como *smurfing*.

### 5.3.15. Inting y ganking

	<b>Definición del <i>Cambridge Dictionary</i></b>	<b>Acepción especializada de un diccionario monolingüe</b>	<b>Definición de nuestro glosario</b>
Inting		An abbreviation of "intentionally feeding," a term used to describe a player repeatedly dying to the enemy team or player with the purpose of making the enemy team/player stronger or otherwise leaving them in an advantageous position (TheLoneWolf, 2022).	Perder o <i>feedear</i> (alimentar) intencionadamente para fastidiar a tu propio equipo.
Ganking		To attack or kill (a player who is vulnerable or at a disadvantage) (Oxford University Press, s.f.).	Acción que consiste en hacer una emboscada a un enemigo para eliminarlo con uno o más aliados.

Estos dos términos se forman y adquieren su significado específico de la misma forma. Ambos son la forma abreviada de dos palabras y concentran el significado de estas dos en una sola abreviatura.

Por un lado, *inting* es la abreviatura de ***Intentional Feeding*** (alimentación intencionada, traducidas de forma literal). Al anglicismo *feeding*, que ya hemos analizado anteriormente, se le une el significado de *intentional* para añadir el matiz de la intencionalidad a su descripción. Por tanto, *inting* se usa para hacer alusión al acto de morir repetida e intencionalmente para sabotear la partida a su equipo.

Por otro lado, *ganking* es la abreviatura del inglés ***Gang Killing*** (matanza en grupo). Este término se originó en los videojuegos de rol masivos en línea (MMORPG) para referirse a una situación en la que un jugador era eliminado en desventaja numérica. En LoL, este término se usa para designar una acción en la que un jugador acude a otro carril del mapa para eliminar al enemigo fácilmente gracias a la ventaja numérica que crea con su aparición.

El término ha sido abreviado a *gank*, el cual puede usarse tanto como sustantivo como verbo (*to gank*) y está estrechamente relacionado con *babysitting*, debido a que sin algún jugador *gankea* seguidamente al mismo compañero, está haciendo *babysitting*.



Figura 15. Ejemplo de gank

La Figura 15 muestra al jugador del equipo azul recibiendo un *ganqueo* del equipo rojo.

De los ocho términos que contaban con alguna acepción especializada en algún diccionario (*facecheck*, *farm*, *feed*, *peeling*, *leashing*, *smurfing*, *inting* y *ganking*), seis provienen del *Urban Dictionary*, diccionario que sigue el funcionamiento de una *wiki* y, por tanto, son los usuarios voluntarios y los editores los que realizan las definiciones. En el caso de las definiciones extraídas de esta fuente e incluidas en este apartado, son jugadores y personas familiarizadas con este ámbito los que las han llevado a cabo. Tan sólo *ganking* y *smurfing* cuentan con una entrada en algún diccionario monolingüe convencional, aunque cabe recalcar que son términos que han surgido y son usados casi exclusivamente en el ámbito de los VJ y no provienen de la especialización semántica de una palabra del léxico del inglés.

#### **5.4. Propuestas de traducción y naturalización de los anglicismos**

Tras haber recopilado, clasificado y analizado los anglicismos empleados por los jugadores de LoL, pasamos a la propuesta de equivalencias al español de una selección de términos. Además, proporcionaremos naturalizaciones de las formas adaptadas de aquellos que las presenten para ajustarlas a las convenciones ortográficas y fonéticas del español.

También incluiremos posibles equivalencias de algunas de las siglas recogidas en el glosario, puesto que son parte fundamental de la comunicación entre los jugadores durante las partidas.

### 5.4.1. Términos

<b>Término original</b>	<b>Adaptación</b>	<b>Equivalencia / Naturalización</b>
aggro		foco / agro
babysitting	babysitear	cangurear / hacer de canguro / hacer el canguro / hacer babysit
back	backear	irse / volver a base / basear / baquear
backdoor		puerta de atrás
backline		retaguardia
bait	baitear	echar el anzuelo
ban	banear	bloquear / vetar
blindpick	blindpickear	pick ciego / pick a ciegas
broken		roto / desequilibrado / descompensado / desproporcionado
buff	buffear / buffar	mejorar / empoderar / bufear
build	buildear	comprar los objetos / bildear
burst	burstear	explotar / estallar / hacer mucho daño / borrar del mapa
carry	carrear	hacer el carro / tirar del carro / tirar del equipo

counterpick		contrapickear / contrapiquear /
dive	divear	matar bajo torre
dodge	dodgear	esquivar / evadir
engage	engagear	iniciar una pelea
facecheck	facechekear	entrar sin visión / entrar de cara / facechequear
farm	farmear	recolectar / cosechar / obtener oro y experiencia
feed	feedear	cebar / fedear / fidear
focus	focusear	hacer foco / enfocar
freeze	freeze	congelar / mantener la oleada fija / frizear /
frontline		primera línea
gank	gankear	emboscar / matar en grupo / matar en cuadrilla / ganquear
gap closer		acortadistancias / recortadistancias / acortahuecos / recortahuecos / cierrahuecos
harass	harassear	castigar / hostigar
kite	kitear	cometear / hacer la cometa / quitear

ks / kill steal		hacer ks / robar o quitar una muerte
lasthit	lasthitear	dar el último golpe / toque a los súbditos
leashing	leashear	echar el lazo / ayudar al jungla
oneshot	onshotear	matar de un golpe / matar de un toque
peeling	peelear	proteger / cubrir / pilear
ping	pingear	alertar / advertir / pinguear
point & click		habilidad guiada / clicshot
poke	pokear	desgastar / poquear
push	pushear	empujar / avanzar la oleada
roam	roamear	ir / moverse a otra línea / rotar
shotcall	shotcallear	comandar / dirigir / liderar al equipo
smurfing	smurfear	pitufar / esmurfear
snowball	snowballear	(hacer) efecto bola de nieve / hacer bola de nieve
sustain		sustento / mantenerse en línea
ward	wardear	colocar, poner o plantar visión / un guardián

Tabla 2. Propuestas de traducción de los anglicismos

La Tabla 2 muestra propuestas de traducción y naturalización para una selección de anglicismos del glosario. La naturalización de algunos de estos términos puede resultar forzada y se debe tener en cuenta también la aceptación e interiorización de las formas inglesas por parte de los jugadores.

Por ello, se han realizado naturalización solo en los casos en los que resultara más simple y natural. Para las equivalencias, se han empleado estrategias como el calco, la paráfrasis o la sufijación con *-ear* y se ha intentado respetar la especialización semántica siempre que haya sido posible.

#### 5.4.2. Siglas

<b>Sigla original</b>	<b>Significado</b>	<b>Propuesta de sigla en español</b>	<b>Significado</b>
WP	well played	BJ	bien jugado
GG	good game	BP	buena partida
GJ	good job	BT	buen trabajo
GL	good luck	BS	buena suerte
HF	have fun	PB	pásalo bien
AFK	away from keyboard	Aus	ausente
FF	forfeit	RR	rendirse

*Tabla 3. Propuestas de traducción de las siglas*

La Tabla 3 muestra las propuestas de traducción para algunas de las siglas del glosario. No obstante, el uso de las siglas en español está mucho menos extendido que en inglés, a lo que se le suma el arraigo y la presencia en la comunidad de jugadores de las siglas originales, lo que pone en duda la utilidad del éxito de traducirlas al español.

## 6. CONCLUSIONES

Los anglicismos se han consolidado como parte fundamental de la comunicación en el ámbito de los VJ, como ocurre en muchos ámbitos especializados. Se trata de un fenómeno creciente que surge de las necesidades comunicativas de los jugadores, especialmente de usuarios de los VJ multijugador en línea, que han creado su propio lenguaje especializado para comunicarse de forma rápida, sencilla y eficaz. La gran cantidad de fuentes especializadas (como glosarios, foros o artículos) que tratan de este tema ponen de manifiesto la globalización del lenguaje *gamer* y la influencia predominante de la terminología anglosajona en el entorno de los VJ. Además, la gran diversidad de géneros hace que este lenguaje se especialice aún más en función del VJ y la comunidad de jugadores en el que se aplique.

Este trabajo se ha centrado en los anglicismos usados en el videojuego *League of Legends*, y más específicamente, en su uso por parte de los jugadores hispanohablantes. Este fenómeno se ha convertido en una característica distintiva de la identidad de esta comunidad. Su análisis muestra cómo estos términos se integran en el habla cotidiana de los jugadores, llegando incluso a surgir adaptaciones de estos términos al español. Con respecto a esto, se debe destacar la importancia de la sufijación, y más específicamente, la del sufijo *-ear*, que, tal y como muestra el estudio del glosario de este trabajo, es el único mecanismo para la adaptación de estos términos al español. Este tipo de sufijación permite convertir anglicismos (que muchas veces se emplean como sustantivos y como nombres) en verbos españoles totalmente funcionales de manera rápida e intuitiva, lo que a su vez permite la aparición de formas derivadas. Actualmente no se vislumbra el surgimiento o la adopción de otra estrategia de adaptación de estos anglicismos al español, tal y como se deduce del uso que hacen los jugadores en foros, redes sociales y chats y comentarios de plataformas de vídeo y *streaming*. Cabe la posibilidad de que la comunidad de jugadores mantenga el uso exclusivo del *-ear* por facilidad y costumbre, aunque todo dependerá de la evolución de este fenómeno y de las necesidades comunicativas y lingüísticas que surjan.

No obstante, estas adaptaciones no atienden a la naturalización, es decir, se limitan a añadir esta terminación a la forma original del anglicismo, obviando las convenciones gramaticales y fonéticas del español. Puede que este sea el siguiente paso de la comunidad de jugadores, pero actualmente se trata de un fenómeno reciente que tiene lugar en un

ámbito ampliamente dominado e influenciado por el inglés. Por otro lado, se debe tener en cuenta que el lenguaje *gamer* y del videojuego *League of Legends* solo son aplicados en este contexto y, de momento, no se han extendido a la lengua común, de modo que su transmisión, difusión y uso se producen principalmente de manera oral. Todo ello sugiere que la ausencia de naturalización de estos anglicismos pueda deberse a cuestiones prácticas como la rapidez y la economía del lenguaje que se impone en este tipo de juegos y a la falta de necesidad en estos momentos.

El estudio del glosario muestra la importancia de las siglas en el lenguaje de los jugadores, reflejando la popularidad que estas tienen en el inglés cotidiano. No obstante, como se ha expuesto anteriormente, el uso de las siglas en español es significativamente menor que en inglés, lo que plantea la cuestión de si los equivalentes propuestos podrían prosperar. La gran presencia y el reconocimiento de las siglas inglesas en la comunidad de jugadores sugiere que sus equivalencias se enfrentaron a grandes dificultades para lograr su aceptación y uso generalizado. No obstante, de este modo se ofrecen más posibilidades y variedad lingüística a los jugadores, quienes son los que se decantan por una opción u otra, del mismo modo que sucede con el resto de los anglicismos.

El análisis contrastivo del significado de los términos del glosario y de la definición que se les da en los diccionarios monolingües de lengua inglesa muestra el proceso de especialización semántica mediante el cual palabras comunes del inglés adquieren un significado más concreto dentro del juego. Podemos observar cómo los jugadores emplean herramientas cognitivas como la metáfora, el símil o la extrapolación para crear significado de forma muy visual. De esta forma, se crean neologismos en inglés que acaban incorporándose al vocabulario de los jugadores hispanohablantes como anglicismos. Además, incluso hay diccionarios monolingües de inglés tal y como el *Cambridge Dictionary* o el *Oxford English Dictionary*, que se hacen eco de este proceso e incluyen algunos de estos términos en sus definiciones.

No debemos olvidar la relación de los anglicismos con la localización, que también es objeto de estudio de trabajo. La localización del videojuego LoL al español es una fuente fundamental de equivalentes de una gran parte de los términos analizados. Además, esto no se limita únicamente a los elementos que forman parte del propio juego en sí. La traducción de las comunicaciones oficiales de Riot Games respecto al estado del juego y los ajustes de balance también aportan equivalencias.

La localización ha propiciado la creación de un ecosistema en el que cohabitan términos localizados y anglicismos, lo que subraya la importancia de esta en la traducción de VJ y también como un proceso dinámico que incorpora elementos culturales y lingüísticos propios no solo del inglés, sino también de la comunidad de jugadores. Surge así la pregunta sobre si la localización debe rechazar el fenómeno de los anglicismos o si es necesario un enfoque más inclusivo que acepte esta tendencia y considere tanto la adopción de términos extranjeros como su adaptación y naturalización en el contexto de los VJ.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

Arrés López, E. (2016). *Videojuegos: el lenguaje gamer*. Earres.Com. Traducción y Comunicación. <https://earres.com/videojuegos-el-lenguaje-gamer/>

Asociación Española de Videojuegos. (2024). *La industria de los videojuegos en España en 2023*. AEVI. [https://aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2024/05/AEVI\\_Anuario-2023-2.pdf](https://aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2024/05/AEVI_Anuario-2023-2.pdf)

Bermejo Bermejo, J. (2013). El videojuego: Cibertexto y Cajón de arena. En *XVIII Simposio de la SELGYC* (Vols. 9-11 de septiembre, p. 32). Biblioteca Digital Miguel de Cervantes. <https://www.cervantesvirtual.com/obra/el-video-juego--cibertexto-y-cajon-de-arena/>

Bernal-Merino, M. Á. (2006). On the Translation of Videogames. *The Journal of Specialised Translation*, 6. [https://jostrans.soap2.ch/issue06/art\\_bernal.php](https://jostrans.soap2.ch/issue06/art_bernal.php)

Bernal-Merino, M. Á. (2007). Challenges in the translation of video games. *Revista Tradumàtica*, 5. <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista>

Bernal-Merino, M. Á. (2013). *The Localisation of Video Games*. Imperial College.

Cambridge University Press. (s.f.-a). Video game. *En Cambridge Dictionary*. Recuperado el 26 de marzo de 2024, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video-game>

Castañeda Pino, M. Á. (2017). *Los anglicismos en los videojuegos MOBA Y MMOG*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de las Palmas de Gran Canaria]. accedaCris. <https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/22867/5/TFGDefinitivo.pdf>

- Chandler, H. M., & Deming, S. O. (2012). *The game localization handbook* (2a ed.). Jones and Bartlett.
- Clearwater, D. A. (2013). What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide. *Loading: The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 5(8), 29–49. <http://loading.gamestudies.ca>
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. Georgia Institute of Technology.
- Jiménez Crespo, M. Á. (2008). *El proceso de localización web: estudio contrastivo de un corpus comparable del género sitio web corporativo* [Universidad de Granada]. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/1908/17515324.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- LISA (Localization Industry Standards Association). (2003). *The Localization Industry Primer* (2a ed.). <https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/LISA/L030625Pdf>
- López-Rodríguez, C. I. (2023). *Localización para lingüistas y traductores*. Editorial Comares.
- Lorenzo, E. (1987). Anglicismos en la prensa. In *Actas de la I Reunión de Academias de la Lengua Española sobre el Lenguaje y los Medios de Comunicación* (pp. 71–79). Real Academia Española.
- Mangiron, C., & O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with “Restricted Translation.” *The Journal of Specialised Translation*, 6. [https://jostrans.soap2.ch/issue06/art\\_ohagan.php](https://jostrans.soap2.ch/issue06/art_ohagan.php)
- Medina López, J. (2004). *El anglicismo en el español actual* (2a ed.). Arco Libros.
- Mejías-Climent, L. (2021). Clasificaciones de videojuegos. Una propuesta práctica para estudios empíricos. *Tradumàtica Technologies de La Traducció*, 19, 22–46. <https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.242>
- Morales Ariza, L. (2015). La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea. *Revista Electrónica Del Lenguaje*, 2.

<https://www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2015/10/vol-02-05.pdf>

Morales Ariza, L., & Arrufat, M. A. (2017). Learning through Video Games. Using League of Legends in a collaborative project framed in the eTwinning platform. En R. Ruiz-Cecilia & A. Lopes (Eds.), *Current Issues in Language Teaching. Developing and Innovating Approaches in the Language Classroom* (pp. 63–69). Editorial Académica Española.

Muñoz Sánchez, P. (2017). *Localización de videojuegos*. Síntesis.

Nawrocka, E. B. (2016). Cultural and linguistic challenges of video games translation with some examples from Grey's Anatomy by Ubisoft. *Beyond Philology: An International Journal of Linguistics, Literary Studies and English Language Teaching*, 13, 263–284. [https://fil.ug.edu.pl/sites/default/files/\\_nodes/strona-filologiczny/33797/files/beyond\\_philology\\_no\\_13.pdf](https://fil.ug.edu.pl/sites/default/files/_nodes/strona-filologiczny/33797/files/beyond_philology_no_13.pdf)

O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localization. Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins.

Orús, Abigail. (2024). *Ranking mundial de empresas de videojuegos con mayores ingresos en 2023*. Statista. <https://es.statista.com/estadisticas/805398/ranking-mundial-de-empresas-de-videojuegos-con-mayores-ingresos/>

Postigo Fuentes, Ana Yara. (2020). *El aprendizaje de las lenguas extranjeras en los eSports*. *Magister: revista de Formación del Profesorado y la Investigación Educativa*, 32 (1), 9-15. <https://reunido.uniovi.es/index.php/MSG/article/view/15552/13036>

Prieto Velasco, J. A., López-Rodríguez, C. I., & Tercedor Sánchez, M. (2013). Multimodal representation of specialised knowledge in ontology-based terminological databases: the case of EcoLexicon. *The Journal of Specialised Translation*, 20, 49–67. <https://doi.org/10.1007/S10579-012-9204-1>

Real Academia Española. (s.f.-a). Videojuego. En *Diccionario de La Lengua Española*. Recuperado el 17 de abril de 2024 de <https://dle.rae.es/videojuego?m=form>

Real Academia Española. (s.f.-b). Anglismo. En *Diccionario de La Lengua Española*. Recuperado el 30 de abril de 2024 de <https://dle.rae.es/anglismo?m=form>

- Real Academia Española. (s.f.-c). Giro. En *Diccionario de La Lengua Española*. Recuperado el 30 de abril de 2024 de <https://dle.rae.es/giro?m=form>
- Rodríguez Medina, M. J. (2000). *Los Anglicismos de Frecuencia Sintácticos en los Manuales de Informática Traducidos* [Universidad de las Palmas de Gran Canaria]. <https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/2100>
- Rodríguez San Julián, E. (2002). *Jóvenes y videojuegos. Espacio, significación y conflictos*. Injuve-FAD. [https://www.injuve.es/sites/default/files/jovenes\\_y\\_videojuegos\\_completo.pdf](https://www.injuve.es/sites/default/files/jovenes_y_videojuegos_completo.pdf)
- Stone, H. (1957). Los anglicismos en España y su papel en la lengua oral. *Revista de Filología Española*, 41(1), 141–160. <https://revistadefilologiaespañola.revistas.csic.es/index.php/rfe/article/view/1046/1329>
- Vela Valido, J. (2005). *Traducción y localización: mercado, gestión y tecnologías*. Anroart Ediciones.
- Vólkhina, G., Solorio Rodríguez, D., Flores Salgado, L. M., Pérez Chiquito, R. L., & Yáñez Ducoing, R. (2022). *Neologismos léxicos de videojuegos*. JÓVENES EN LA CIENCIA, 16, 1–10. <https://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/view/3736>

## 7.1. Fuentes usadas para la extracción de anglicismos

Canales de Twitch y YouTube consultados entre febrero y mayo de 2024

### Canales de Twitch

- Drututt. (s.f.). *Inicio* [Canal de Twitch]. Twitch. Recuperado el 23 de mayo de 2024, de <https://www.twitch.tv/drututt>
- Ibai. (s.f.). *Inicio* [Canal de Twitch]. Twitch. Recuperado el 23 de mayo de 2024, de <https://www.twitch.tv/ibai>

knekro. (s.f.). *Inicio* [Canal de Twitch]. Twitch. Recuperado el 23 de mayo de 2024, de <https://www.twitch.tv/knekro>

LVPes. (s.f.). *Inicio* [Canal de Twitch]. Twitch. Recuperado el 23 de mayo de 2024, de <https://www.twitch.tv/search?term=lvp>

Riot Games. (s.f.). *Inicio* [Canal de Twitch]. Twitch. Recuperado el 23 de mayo de 2024, de <https://www.twitch.tv/riotgames/videos>

Werlyb. (s.f.). *Inicio* [Canal de Twitch]. Twitch. Recuperado el 23 de mayo de 2024, de <https://www.twitch.tv/werlyb>

## **7.2. Canales de YouTube**

Drututt. (s.f.). *Inicio* [Canal de YouTube]. YouTube. Recuperado el 23 de mayo de 2024 de <https://www.youtube.com/@Drututt1>

ElmilloR. (s.f.). *Inicio* [Canal de YouTube]. YouTube. Recuperado el 23 de mayo de 2024 de <https://www.youtube.com/@NewElmilloR>

IbaiTV. (s.f.). *Inicio* [Canal de YouTube]. YouTube. Recuperado el 23 de mayo de 2024 de [https://www.youtube.com/@Ibai\\_TV](https://www.youtube.com/@Ibai_TV)

Josededo. (s.f.). *Inicio* [Canal de YouTube]. YouTube. Recuperado el 23 de mayo de 2024 de <https://www.youtube.com/@josededo5171>

LVPesLoL. (s.f.). *Inicio* [Canal de YouTube]. YouTube. Recuperado el 23 de mayo de 2024 de <https://www.youtube.com/@LVPward>

Thebausffs. (s.f.). *Inicio* [Canal de YouTube]. YouTube. Recuperado el 23 de mayo de 2024 de <https://www.youtube.com/@Thebausffs>

Werlyb. (s.f.). *Inicio* [Canal de YouTube]. YouTube. Recuperado el 23 de mayo de 2024 de <https://www.youtube.com/@Werlyb>

## **7.3. Fuentes para la extracción de anglicismos y de las definiciones del glosario**

Alcolea Huertos, A. (2017). *Diccionario de eSports para entender los deportes electrónicos*. HobbyConsolas.

<https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/diccionario-esports-entender-deportes-electronicos-176654>

Delgado, M. (2022). *Diccionario de términos Gamer - ¿Qué significan ...?* Vandal. <https://vandal.elespanol.com/reportaje/diccionario-para-entender-mas-o-menos-los-videojuegos-actuales>

DeVuego. (s.f.). *GamerDic. Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer.*

*Diccionario esports.* (s.f.). Xataka ESports. <https://esports.xataka.com/tag/diccionario-esports>

González, D. (2021). *Diccionario de League of Legends: ¿Qué significa ...?* Vandal. <https://vandal.elespanol.com/guias/guia-league-of-legends-trucos-consejos-y-secretos/diccionario-de-terminos>

*League of Legends.* (s. f.). <https://www.leagueoflegends.com/es-es/>

*Leaguepedia | League of Legends Esports Wiki .* (s.f.). Fandom. Recuperado el 23 de mayo de 2024 de [https://lol.fandom.com/wiki/League\\_of\\_Legends\\_Esports\\_Wiki](https://lol.fandom.com/wiki/League_of_Legends_Esports_Wiki)

*Terminología de League of Legends.* (s.f.). League of Legends Wiki. [https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/Terminología\\_de\\_League\\_of\\_Legends](https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/Terminología_de_League_of_Legends)

*Terminology (League of Legends).* (s.f.). League of Legends Wiki. Recuperado el 23 de mayo de 2024, de [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Terminology\\_\(League\\_of\\_Legends\)](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Terminology_(League_of_Legends))

#### **7.4. Fuentes de las definiciones del apartado 5.3**

Adaptivity. (2017). Leashing. En *Urban Dictionary*. Recuperado el 25 de mayo de 2024, de <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Leashing>

Cambridge University Press. (s.f.-b). Babysitting. Cambridge Dictionary. Recuperado el 24 de mayo de 2024, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/babysitting>

Cambridge University Press. (s.f.-c). Back door. Cambridge Dictionary. Recuperado el 24 de mayo de 2024, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/back-door>

Cambridge University Press. (s.f.-d). Buff. Cambridge Dictionary. Recuperado el 24 de mayo de 2024, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/buff>

Cambridge University Press. (s.f.-e). Burst. Cambridge Dictionary. Recuperado el 24 de mayo de 2024, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/burst>

Cambridge University Press. (s.f.-f). Delete. Cambridge Dictionary. Recuperado el 24 de mayo de 2024, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/delete>

Cambridge University Press. (s.f.-g). Dive. Cambridge Dictionary. Recuperado el 24 de mayo de 2024, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/dive>

Cambridge University Press. (s.f.-h). Farm. Cambridge Dictionary. Recuperado el 24 de mayo de 2024, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/farm>

Cambridge University Press. (s.f.-i). Feed. Cambridge Dictionary. Recuperado el 24 de mayo de 2024, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/feed>

Cambridge University Press. (s.f.-j). Push. Cambridge Dictionary. Recuperado el 24 de mayo de 2024, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/push>

Cambridge University Press. (s.f.-k). Freeze. Cambridge Dictionary. Recuperado el 24 de mayo de 2024, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/freeze>

Cambridge University Press. (s.f.-l). Peel. Cambridge Dictionary. Recuperado el 24 de mayo de 2024, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/peel>

Cambridge University Press. (s.f.-m). Snowball. Cambridge Dictionary. Recuperado el 24 de mayo de 2024, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/snowball>

Cambridge University Press. (s.f.-n). Leash. Cambridge Dictionary. Recuperado el 24 de mayo de 2024, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/leash>

Cambridge University Press. (s.f.-ñ). Poke. Cambridge Dictionary. Recuperado el 24 de mayo de 2024, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/poke>

Collins. (s.f.). Smurf. En *Collins English Dictionary*. Recuperado el 25 de mayo de 2024, de <https://www.collinsdictionary.com/es/diccionario/ingles/smurf>

DEMACIA! (2010). Facecheck. En *Urban Dictionary*. Recuperado el 25 de mayo de 2024, de <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=facecheck>

Oxford University Press. (s.f.). Gank. En *Oxford English Dictionary*. Recuperado el 25 de mayo de 2024, de [https://www.oed.com/dictionary/gank\\_v?tab=meaning\\_and\\_use#1209017340](https://www.oed.com/dictionary/gank_v?tab=meaning_and_use#1209017340)

roxyhrt. (2007). Farm. En *Urbana Dictionary*. Recuperado el 25 de mayo de 2024, de <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=farm>

speedlitechamp. (2014). Feeding. En *Urban Dictionary*. Recuperado el 25 de mayo de 2024, de <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Feeding>

TheXLoneWolf. (2022). Int. En *Urban Dictionary*. Recuperado el 25 de mayo de 2024, de <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=inting>

Zi'Tah. (2017). Peel. En *Urban Dictionary*. Recuperado el 25 de mayo de 2024, de <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Peeling>

### 7.5. Videojuegos citados

Blizzard Entertainment (1995). *Warcraft II: Tides of Darkness* [Videojuego].

Electronic Arts (1997). *Ultima Online* [Videojuego].

Riot Games (2009). *League of Legends* [Videojuego].

### 7.6. Imágenes citadas

/Aku. (2019, 7 de julio). *[LoL] Zyra – I give a good leash!* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=p-kiYxXF7hk>

Nancymon. (2023). [Mapa de la región Europa occidental]. Recuperado el 15 de mayo de 2024 de <https://www.scribbr.es/normas-apa/ejemplos/imagen/>

Synapse. (2022, 18 de febrero). *-51-5 IQ Dive – Best of LoL Streams 1832*. [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=7QgbCvUHkiU>

## 8. ANEXO

Término original	Categoría gramatical	Adaptación	Tipo	Definición	Fuente	Equivalencia	Etiqueta #1	Etiqueta #2
ace	Sustantivo		Puro	Eliminación completa de los cinco campeones del equipo rival.	Vandal	Eliminados	Elementos del juego	
AD			Puro	Sigla del inglés <i>Attack Damage</i> . Estadística de daño físico de los objetos y campeones.		Daño de ataque (DA)	Elementos del juego	
afk			Puro	Sigla del inglés <i>away from keyboard</i> . Se usa para expresar que un jugador no está jugando y su personaje está quieto	Vandal		Comunicación	
aggro	Sustantivo		Puro	El foco de atención de un <i>NPC</i> enemigo: cuando un personaje nos ataca a nosotros decimos que "nos hemos llevado el <i>aggro</i> ". Lo suelen acaparar los tanques (personajes con más resistencia) mientras el resto ataca sin recibir daño.	Vandal		Elementos del juego	
AOE			Puro	Siglas del inglés <i>Area of Effect</i> . Habilidades cuyo efecto abarca un área determinada y afecta a los objetivos dentro de ella.	GamerDic	Área de efecto	Elementos del juego	

<b>AP</b>			Puro	Sigla del inglés <i>Ability Power</i> . Estadística de daño mágico de los objetos y campeones.		Poder de habilidad (PA)	Elementos del juego	
<b>babysitting</b>	Sustantivo	babysitear	Asimilado	Del inglés <i>to babysit</i> (hacer de niñera). Acción que consiste en cubrir un carril constantemente para ayudar a un miembro del equipo. Esta acción la suele llevar a cabo el jungla.	Wiki		Acciones	
<b>back</b>	Verbo	backear	Asimilado	Irse a base.			Acciones	
<b>backdoor</b>	Sustantivo		Puro	Uno o más campeones atacan el nexo rival sin el apoyo de sus <i>minions</i> para terminar la partida. Es decir, llegan a la base enemiga sin que se les vea.	GamerDic		Acciones	
<b>backline</b>	Sustantivo		Puro	Los campeones que se colocan más lejos de los enemigos en las peleas. Suelen ser los campeones que aportan el daño y los más fáciles de matar.	Wiki		Estrategia	
<b>bait</b>	Verbo	baitear	Asimilado	Hacer de señuelo para atraer al rival hacia una trampa	Wiki		Acciones	Jerga
<b>ban</b>	Verbo	banear	Asimilado	En la fase de selección de campeones de partidas <i>Draft Pick</i> , bloquear un campeón en concreto para que no se pueda elegir en esa partida.		Bloquear	Jerga	
<b>blind pick</b>	Sustantivo		Puro	Tipo de selección de campeones en la que todos los jugadores eligen a su campeón al mismo tiempo. Ninguno de los dos equipos puede ver la selección de los rivales hasta	Wiki	Selección a ciegas	Elementos del juego	

				la pantalla de carga y un campeón puede ser elegido por ambos equipos en la misma partida.				
<b>blindpick</b>	Verbo	blindpickear	Asimilado	En la fase de selección de campeones de partidas de <i>Draft Pick</i> , seleccionar un campeón sin saber la elección del rival la que te enfrentas directamente en la fase de líneas.			Estrategia	Jerga
<b>blue</b>	Sustantivo		Puro	Monstruo neutral llamado Guardian Azul y a la mejora temporal ( <i>buff</i> ) que otorga: aumento de la regeneración de maná. El nombre hace referencia al color de ambos.	Wiki	(Bufo) Azul	Elementos del juego	Jerga
<b>bot(lane)</b>	Sustantivo		Puro	Carril inferior del mapa. En ella juegan las posiciones de tirador y de apoyo.		Carril/calle/línea inferior	Elementos del juego	
<b>brb</b>			Puro	Sigla del inglés <i>Be Right Back</i> . Se emplea cuando un jugador tiene que ausentarse de la partida durante un momento.	GamerDic	Vuelvo en seguida / ahora vuelvo	Comunicación	
<b>broken</b>	Adjetivo		Puro	Dicho de un personaje, habilidad, etc, que es demasiado poderoso respecto al resto.	GamerDic	Roto	Jerga	
<b>buff</b>	Verbo	bufear / bufar	Asimilado	Del inglés <i>buff</i> (muscoloso). Modificar las estadísticas o el funcionamiento de un campeón, habilidad, objeto, etc. con el fin de mejorarlo.		Mejorar / mejoras	Jerga	
<b>build</b>	Sustantivo	buildear	Asimilado	Conjunto de objetos que adquiere un campeón durante una partida.	Wiki		Elementos del juego	

<b>burst</b>	Verbo	burstear	Asimilado	Del inglés <i>to burst</i> (explotar). Hacer una gran cantidad de daño en poco tiempo.	GamerDic	Explotar	Jerga	
<b>carry</b>	Verbo	carrear	Asimilado	Cuando un jugador hace ganar a un a su equipo por sí mismo.	GamerDic	Tirar del carro / hacer carrito	Jerga	
<b>caster (a)</b>	Sustantivo	castear	Asimilado	Persona que narra y comenta la retransmisión de partidas competitivas. Se realiza en directo durante retransmisiones en vivo.	GamerDic	Comentarista	Jerga	
<b>caster (b)</b>	Sustantivo		Puro	Campeón que tiene la habilidad de usar magia o hechizos a larga distancia.	GamerDic	Súbditos magos	Jerga	
<b>CC</b>		cecear	Asimilado	Sigla del inglés <i>Crowd Control</i> . Toda habilidad que interfiere en el movimiento y en las acciones del enemigo.	GamerDic	Control de masas	Acciones	
<b>CD</b>			Puro	Abreviatura de <i>Cooldown</i> . Hace referencia al tiempo que tarda una habilidad, objeto ,etc. en volver a estar disponible.		Enfriamiento	Elementos del juego	
<b>chase</b>	Sustantivo	chasear	Asimilado	Perseguir a otro jugador.	GamerDic	Perseguir	Acciones	Jerga
<b>counterpick</b>	Verbo	counterpickear	Asimilado	Antónimo de <i>blindpick</i> . Seleccionar a tu personaje teniendo en cuenta qué personajes ha escogido el equipo contrario para poder detener o hacer frente a sus habilidades más conocidas.	Vandal		Estrategia	Jerga
<b>delete</b>	Verbo	deletear	Asimilado	Del inglés <i>to delete</i> (borrar, eliminar). Sinónimo de <i>burst</i> .		Explotar	Acciones	Jerga
<b>disengage</b>	Verbo		Puro	Antónimo de <i>engage</i> . Evitar una pelea o retirarse de ella de forma segura.			Acciones	

<b>dive</b>	Verbo	divear	Asimilado	Del inglés <i>to dive</i> (zambullirse). Ponernos a tiro de una torre enemiga con el objetivo de acabar con un jugador rival. Hay que estar muy seguro.	Hobby Consolas		Acciones	
<b>dodge</b>	Verbo	dodgear	Asimilado	Esquivar una habilidad del rival.		Esquivar	Acciones	Jerga
<b>DPS</b>			Puro	Sigla de <i>Damage per Second</i> . Daño medio que un personaje puede causar por segundo.	GamerDic	Daño por segundo	Elementos del juego	
<b>draft (pick)</b>	Sustantivo		Puro	Modo de selección de campeones en el que hay una fase de bloqueo de campeones seguida de una fase de selección por turnos en el que son visibles las elecciones de los enemigos.	Wiki	Reclutamiento	Elementos del juego	
<b>early game</b>	Sustantivo		Puro	Fase inicial de la partida.	GamerDic	Juego temprano	Estrategia	
<b>engage</b>	Verbo	engagear	Asimilado	Iniciar una pelea.		Iniciar	Acciones	
<b>ez</b>			Puro	De la pronunciación de <i>easy</i> . Generalmente se usa en torno de burla al terminar una partida para indicar que esta ha sido fácil.	GamerDic	Fácil	Comunicación	
<b>face check</b>	Verbo	facecheckear	Asimilado	Entrar a una zona sin visión sin saber dónde está el enemigo. Es una acción peligrosa.	Wiki		Acciones	
<b>farm</b>	Verbo	farmear	Asimilado	Del inglés <i>farming</i> (agricultura). Obtener oro y experiencia eliminando súbditos y campamentos neutrales.	Wiki		Acciones	Jerga
<b>fear</b>	Sustantivo		Puro	Tipo de control de masas que provoca que la unidad afectada camine hacia el lado opuesto de la fuente del miedo viendo a su vez	Wiki	Miedo	Elementos del juego	Jerga

				reducida su velocidad de movimiento.				
<b>feed</b>	Verbo	feedear / fedear	Asimilado	Del inglés <i>to feed</i> (alimentar). Morir repetidamente, con lo que el enemigo obtiene una ventaja de oro y experiencia. Un jugador que hace esto es un <i>feeder</i> .	Wiki		Acciones	Jerga
<b>ff</b>			Puro	Abreviatura de <i>forfeit</i> . Se usa para dar la partida por perdida y pedir la rendición del equipo.		Rendición	Comunicación	
<b>flame</b>	Verbo	flamear	Asimilado	Del inglés <i>flamer</i> (incendiario). Insultar a otros jugadores con el fin de provocar una situación hostil.	GamerDic	Insultar	Jerga	
<b>flash</b>	Sustantivo	flashear	Asimilado	Un hechizo de invocador que, activándolo, transporta al campeón a una corta distancia en dirección al cursor	Wiki	Destello	Acciones	Jerga
<b>focus</b>	Verbo	focusear	Asimilado	Centrar el ataque en un enemigo u objetivo concreto.	GamerDic		Acciones	
<b>freeze</b>	Verbo	freezear	Asimilado	Del inglés <i>to freeze</i> (congelar). Técnica de control de oleadas que consiste en dejar que la oleada se mantenga en la misma posición del carril, cerca de la torre aliada, pero fuera de su rango. El enemigo se ve forzado a exponerse en una posición peligrosa para intentar conseguir los recursos que otorgan los súbditos o a cederlos para mantenerse a salvo.	Wiki	Congelar	Acciones	Estrategia
<b>frontline</b>	Sustantivo		Puro	Los campeones que se colocan más cerca de los enemigos en las	Wiki		Estrategia	

				peleas. Son los que reciben la mayor parte del daño, por lo que suelen ser campeones con mucha salud y estadísticas defensivas.				
<b>full AD</b>	Adjetivo		Puro	Equipo que está compuesto únicamente por campeones que realicen daño físico.			Jerga	
<b>full build</b>	Adjetivo		Puro	Cuando un campeón tiene todos los objetos posibles durante una partida (6)			Jerga	
<b>ganking</b>	Sustantivo	gankear (v) ganqueo (sust)	Asimilado	Del inglés <i>Gang Killing</i> (matanza en grupo). Acción que consiste en hacer una emboscada a un enemigo para eliminarlo con uno o más aliados.	Wiki		Acciones	Jerga
<b>gap closer</b>	Sustantivo		Puro	Habilidad o hechizo que reduce las distancias con el rival.	Wiki		Elementos del juego	
<b>gg</b>			Puro	Sigla de <i>Good Game</i> (buena partida).	GamerDic	Buena partida	Comunicación	
<b>gj</b>			Puro	Sigla de <i>Good Job</i> (buen trabajo).	GamerDic	Buen trabajo	Comunicación	
<b>gl hf</b>			Puro	Sigla de <i>Good Luck, Have Fun</i> (buena suerte, disfruta)	Vandal	Buena suerte, pásalo bien	Comunicación	
<b>harass</b>	Verbo	harassear	Asimilado	Causar daño al rival progresivamente, evitando recibirlo.	Wiki	Castigar, hostigar	Acciones	
<b>hitbox</b>	Sustantivo		Puro	Forma invisible que rodea a los modelos tridimensionales de las unidades en el juego, con el que se detectan las colisiones de habilidades y los colisiones entre unidades.	Wiki	Caja de colisiones	Elementos del juego	

<b>inting</b>	Verbo	intear	Asimilado	Del inglés <i>Intentional Feeding</i> (alimentación intencionada). Perder o feedear (alimentar) intencionadamente para fastidiar a tu propio equipo.	GamerDic		Acciones	
<b>invade</b>	Verbo		Puro	Ir al territorio enemigo, particularmente a su jungla. Suele hacerse antes de la salida de los <i>minions</i> , buscando robar algún campamento del rival.	Wiki	Invadir	Acciones	Jerga
<b>jungle</b>	Sustantivo		Puro	Nombre que recibe la porción del mapa que se encuentra entre los tres carriles principales (top, mid, bot).		Jungla	Elementos del juego	
<b>kite</b>	Verbo	kitear	Asimilado	Del inglés <i>kite</i> (cometa). Realizar todo tipo movimientos aleatorios para evitar que un enemigo de ataque cuerpo a cuerpo se acerque mientras se le ataca a distancia.	GamerDic		Acciones	Jerga
<b>knockup</b>	Sustantivo		Puro	Tipo de control de masas que levanta a la unidad afecta por los aires, interrumpiendo cualquier acción que estuviera realizando.	Wiki	En el aire	Elementos del juego	
<b>ks</b>			Puro	Sigla de <i>kill steal</i> (robo de muerte). Dejar que un aliado esté a punto de eliminar a un enemigo y dar el último golpe (intencionalmente) para llevarse la muerte junto al oro por ella.	Wiki		Acciones	Comunicación
<b>laning phase</b>	Sustantivo		Puro	Etapa de la partida que tiene lugar desde el inicio de la partida hasta que caen alguna de las primeras torretas de las líneas.	Wiki	Fase de líneas	Estrategia	

<b>last hit</b>	Verbo	lasthitear	Asimilado	Matar a los súbditos pero dando solo el último golpe necesario para que mueran.			Acciones	
<b>lastpick</b>	Sustantivo	lastpickear	Asimilado	Durante la selección de campeón en partidas <i>Draft Pick</i> , el jugador que elige en último lugar.			Estrategia	
<b>late game</b>	Sustantivo		Puro	Fase final de la partida.	GamerDic	Juego tardío	Estrategia	
<b>leashing</b>	Sustantivo	leashear	Asimilado	Del inglés <i>leash</i> (correa). Ayudar al jungla aliado atacando un monstruo de la jungla, atrayendo su atención y dañándolo, por lo que tu aliado gana tiempo y pierde menos salud.	Wiki		Acciones	
<b>macrogame</b>	Sustantivo		Puro	Las estrategias y decisiones que afectan a la partida de manera global.		Macroestrategia	Estrategia	
<b>matchup</b>	Sustantivo		Puro	Emparejamiento directo entre campeones de la misma línea.	GamerDic	Emparejamiento / enfrentamiento	Estrategia	
<b>mechanics</b>	Sustantivo		Puro	Cada uno de los medios del juego a disposición del jugador para que pueda alcanzar los objetivos propuestos.	GamerDic	Mecánicas	Elementos del juego	
<b>meta(game)</b>	Sustantivo		Puro	Acrónimo de <i>Most Efficient Tactic Available</i> . Hace referencia a las opciones más eficientes del juego (estrategias, campeones, objetos, etc.) que varían en función de los cambios de balance.	Xataka	Metajuego	Estrategia	
<b>microgame</b>	Sustantivo		Puro	Las estrategias y decisiones adoptadas por un jugador de manera individual para conseguir una pequeña ventaja sobre el rival.		Microestrategia	Estrategia	

<b>mid game</b>	Sustantivo		Puro	Fase intermedia de la partida.	GamerDic	Juego intermedio	Estrategia	
<b>mid(lane)</b>	Sustantivo		Puro	La calle central del mapa. El jugador que la cubre es el <i>midlaner</i> .	Hobby Consolas	Carril central	Elementos del juego	
<b>minion</b>	Sustantivo		Puro	Unidad controlada por la IA que surgen en el nexa aliado y marchan por las líneas hacia las estructuras enemigas. Otorgan oro y experiencia al ser eliminados.	Wiki	Súbditos	Elementos del juego	
<b>MR</b>			Puro	Sigla de <i>Magic Resistance</i> . Estadística de los objetos y campeones que palia el daño mágico.		Resistencia mágica (RM)	Elementos del juego	
<b>nerf</b>	Verbo	nerfear	Asimilado	Empeorar las características de un elemento del juego para equiparar su poder y rendimiento al del resto.		Debilitar / debilitaciones	Jerga	
<b>noob</b>	Sustantivo		Puro	Del inglés <i>newbie</i> . Novato, principiante.	GamerDic	Novato, principiante	Jerga	
<b>omw</b>			Puro	Sigla del inglés <i>On My Way</i> (de camino).		De camino	Comunicación	
<b>oneshot</b>	Verbo	oneshotear	Asimilado	Sinónimo de burst, pero con una matización. Aunque usados indistintamente, <i>oneshot</i> hace referencia a matar de un solo golpe o habilidad.			Acciones	Jerga
<b>OP</b>			Puro	Abreviatura del inglés <i>Overpowered</i> . Se dice de algo que es demasiado poderoso respecto al resto. Normalmente en referencia a campeones u objetos.	GamerDic	Roto	Jerga	

<b>OTP</b>			Puro	Sigla de <i>One-Trick Pony</i> . Jugador que utiliza siempre un único campeón			Jerga	
<b>peeling</b>	Sustantivo	peelear (verbo)	Asimilado	Del inglés <i>to peel</i> (pelar, mondar). Proteger a un aliado durante una pelea. Generalmente, implica desviar la atención del enemigo sobre un aliado o mitigar el efecto de los ataques y las habilidades del enemigo.	Wiki		Acciones	
<b>pick</b>	Verbo	pickear	Asimilado	Elegir un campeón durante la fase de selección de campeones.		Seleccionar	Acciones	Jerga
<b>ping</b>	Verbo	pingear	Asimilado	Del inglés <i>ping</i> (onomatopeya de sonido metálico). Alertas que sirven para comunicarse con los aliados sin necesidad de usar el chat p. ej., cuidado.		Alertas	Jerga	
<b>point and click</b>	Sustantivo		Puro	Habilidad que va dirigida al enemigo sobre el que está el cursor, sin necesidad apuntar.	Wiki		Elementos del juego	
<b>poke</b>	Verbo	pokear	Asimilado	Del inglés <i>poke</i> (golpecito, toque). Debilitar al rival desde una posición segura con ataques y habilidades de larga distancia	GamerDic		Acciones	Jerga
<b>powerspike</b>	Sustantivo		Puro	Momento de la partida en el que un campeón entra en un punto dulce y se vuelve considerablemente más poderoso de lo que era. Suele coincidir con la compra de algún objeto en específico.		Pico de poder	Estrategia	Jerga
<b>premade</b>	Sustantivo		Puro	Del inglés <i>pre made</i> (prefabricado). En juegos online	GamerDic		Jerga	

				por equipos, grupo de jugadores - generalmente amigos o conocidos que juegan habitualmente- que entran a una partida ya juntos en un mismo equipo.				
<b>push</b>	Verbo	pushear	Asimilado	Del inglés <i>to push</i> (empujar). Hacer avanzar a los súbditos para que lleguen a las torretas enemigas.	GamerDic	Empujar	Acciones	Jerga
<b>red</b>	Sustantivo		Puro	Monstruo neutral llamado Espino Rojo y a la mejora temporal (buff) que otorga: aumento de la regeneración de vida. El nombre hace referencia al color de ambos.		(Bufo) Rojo	Elementos del juego	Jerga
<b>rep</b>	Verbo		Puro	Abreviatura de <i>report</i> (reportar). Acción llevada a cabo al terminar la partida buscando la sanción de algún jugador que ha tenido un comportamiento antideportivo.	Wiki	Reportar	Elementos del juego	Jerga
<b>respawn</b>	Verbo	respawnear	Asimilado	Del inglés <i>to respawn</i> (generar) y el prefijo re- (volver a) > regenerar. Volver a la vida después de haber muerto en la partida.		Reaparecer	Acciones	
<b>roaming</b>	Verbo	roamear	Asimilado	Del inglés <i>to roam</i> (deambular). En videojuegos tipo MOBA, acción por la cual un jugador se mueve de su posición habitual para interactuar con otras posiciones.	GamerDic		Acciones	Jerga
<b>scaling</b>	Sustantivo		Puro	El grado en el que un campeón se hace más fuerte a medida que avanza la partida.		Escalado	Jerga	

<b>shotcall</b>	Verbo	shotcallear	Asimilado	Guiar al equipo y tomar decisiones durante la partida. El jugador que se encarga de esta función se denomina <i>shotcaller</i> .			Acciones	Jerga
<b>shutdown</b>	Sustantivo		Puro	Eliminar a un campeón que está en racha de asesinatos. Otorga más oro de lo habitual	Wiki	Se acabó	Elementos del juego	
<b>skillshot</b>	Sustantivo		Puro	Habilidad que requiere puntería para alcanzar a su objetivo	Wiki		Elementos del juego	
<b>slow</b>	Sustantivo	solowear (verbo)	Asimilado	Tipo de control de masas que ralentiza a la unidad afectada.	Wiki	Ralentización	Elementos del juego	
<b>slowpush</b>	Verbo	slowpushear	Asimilado	Del inglés <i>slow</i> (lento) y <i>push</i> (empujar). Matar a los súbditos enemigos lentamente para que los súbditos aliados avancen poco a poco hacia las estructuras enemigas.			Acciones	Estrategia
<b>smite</b>	Sustantivo	smitear (verbo)	Asimilado	Hechizo de invocador que causa daño verdadero a un monstruo neutral o súbdito en función del nivel del campeón.	Wiki	Aplastar	Elementos del juego	
<b>smurfing</b>	Verbo	smurfear	Asimilado	Del inglés <i>smurf</i> (pitufo). Jugar en una cuenta secundaria de nivel más bajo que tu cuenta principal, por lo que tienes una ventaja de habilidad sobre los jugadores a los que te enfrentas.			Jerga	
<b>snowballing</b>	Sustantivo	snowballear	Asimilado	Conseguir una ventaja sobre el equipo rival y aprovecharla para aumentarla exponencialmente.	GamerDic	Efecto bola de nieve	Acciones	Estrategia
<b>solokill</b>	Sustantivo	solokillear	Asimilado	Matar el enemigo sin ayuda de un aliado. Suele hacer referencia a las		Muerte en solitario	Acciones	

				muerdes hechas durante la fase de línea.				
<b>SS</b>			Puro	Alerta que se usa para advertir a los aliados de que un enemigo ha desaparecido y recomendar que tengan cuidado.	Wiki	Desaparecido	Comunicación	
<b>stomp</b>	Verbo	stompear	Asimilado	Del inglés <i>to stomp</i> (pisar muy fuerte). Ganar una partida online de manera contundente.	GamerDic	Paliza	Jerga	
<b>summoner</b>	Sustantivo		Puro	Nombre que reciben los jugadores dentro de la historia del juego.	Wiki	Invocador	Elementos del juego	
<b>summoner (spell)</b>	Sustantivo		Puro	Herramienta de diversos efectos que pueden usar los jugadores durante la partida. Sólo se pueden seleccionar dos durante la partida.		Hechizos invocador de	Elementos del juego	
<b>support</b>	Sustantivo	supportear	Asimilado	Posición que juega en la <i>botlane</i> y cuya función principal es la de proteger y mejorar el desempeño de sus compañeros, en especial la del tirador.		Apoyo	Elementos del juego	Estrategia
<b>surrender</b>	Verbo		Puro	Rendirse.		Rendirse / rendición	Elementos del juego	Jerga
<b>sustain</b>	Sustantivo		Puro	Capacidad de un campeón de mantenerse en línea sin necesitar de volver a la base para regenerar vida y maná.	Wiki		Elementos del juego	
<b>teamfight</b>	Sustantivo		Puro	Todos los miembros de ambos equipos peleando a la vez	Hobby Consolas	Pelea de equipo	Acciones	
<b>tilt</b>	Verbo	tiltear(se)	Asimilado	Estar en estado de frustración o enfado tal que este causa una bajada de rendimiento en su capacidad de juego. Es un término	GamerDic	Enfadarse / picarse	Jerga	

				heredado de otros juegos como el Póker.				
<b>top (lane)</b>	Sustantivo		Puro	La calle superior del mapa. El jugador que la cubre es el <i>toplaner</i> .	Hobby Consolas	Carril superior	Elementos del juego	Estrategia
<b>TP</b>		tepear	Asimilado	Sigla de <i>Teleport</i> . Hechizo de invocador que transporta al campeón que lo usa a otro punto del mapa.		Teleportación	Elementos del juego	
<b>trade</b>	Verbo	tradear	Asimilado	Del inglés <i>to trade</i> (comerciar, intercambiar). Intercambiar daño con el enemigo	Wiki	Intercambiar / intercambio	Acciones	Jerga
<b>ulti</b>	Sustantivo	ultear	Asimilado	Abreviatura de <i>Ultimate</i> . Habilidad definitiva de cada campeón. Se activa mediante la tecla R.	Wiki	Definitiva	Elementos del juego	Jerga
<b>ward</b>	Verbo	wardear	Asimilado	Elemento del juego que sirve para otorgar visión sobre un área reducida del mapa.	Wiki	Guardián	Acciones	Jerga
<b>wave</b>	Verbo		Puro	Grupo de <i>minions</i> que aparecen y avanzan por las líneas a la vez.	Wiki	Oleada	Elementos del juego	Estrategia
<b>wave control</b>	Sustantivo		Puro	Elemento del <i>microgame</i> que implica el control del funcionamiento de las oleadas de súbditos para generar pequeñas ventajas.		Control de oleadas	Estrategia	
<b>waveclear</b>	Sustantivo		Puro	Rapidez con la que un campeón puede eliminar una oleada de súbditos.		Limpieza de oleadas	Estrategia	
<b>wp</b>			Puro	Sigla de <i>Well Played</i> (bien jugado). Se usa para felicitar una buena jugada o al final de la		Bien jugado	Comunicación	

				partida como símbolo de deportividad.				
<b>zone</b>	Verbo	zonear	Asimilado	Ganar distancia de terreno contra el rival cuando se posee una ventaja en general, para impedir que el rival consiga cualquier tipo de recurso como oro, experiencia o simplemente que avance por dicha zona.	GamerDic		Acciones	Jerga