

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALPARAÍSO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y EDUCACIÓN
INSTITUTO DE LITERATURA Y CIENCIAS DEL LENGUAJE



**PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
VALPARAÍSO**

**INGLÉS EN LOS VIDEOJUEGOS: LA INFLUENCIA DE LA LENGUA
EXTRANJERA EN EL DISCURSO ESCRITO DE LOS JUGADORES DE
OVERWATCH**

Trabajo de graduación para optar al
Grado Académico de Licenciado en Lengua Inglesa y
al Título Profesional de Traductor Inglés-Español

Estudiante: Augusto Antonio Acosta Zepeda
Profesor Guía: Alejandro Torres Vergara
2020

Agradecimientos

En primer lugar, quisiera agradecer a todos los profesores de la carrera de traducción, en especial a mi profesor guía Alejandro Torres por su infinita paciencia y buena voluntad. También agradecer a Rocío Rivera y Ronald Dotte por su amistad y la confianza que tuvieron en mí para asistirlos en sus labores docentes. También agradecer a mi gran amiga Débora Vera por su paciencia y por toda la ayuda que me brindaste durante la carrera. You are my sister from another mother.

En segundo lugar, quisiera agradecer a mi madre por su apoyo incondicional durante todos los años de mi vida universitaria. Nada de esto hubiese sido posible sin ella. Mamá, todo lo que soy te lo debo a ti. También agradecer a Bárbara, mi amor, por estar conmigo durante este proceso, por la paciencia y por la tan necesaria calma que me brindas.

Finalmente, pero no menos importante quisiera agradecer a los dioses por guiarme, darme la fortaleza y la sabiduría para llegar hasta aquí. Prometo seguir sus enseñanzas y así, seguir en la búsqueda de mi mejor versión. Vincit qui se vincit.

Resumen

Debido a su naturaleza, los videojuegos solo se han considerado como elementos de entretenimiento, pero en las últimas décadas han logrado posicionarse como herramientas útiles en otras áreas, entre ellas, la enseñanza y adquisición de lenguas extranjeras. Sin embargo, no existe gran cantidad de literatura que estudie este fenómeno fuera del lente de la pedagogía. Debido a esto, se decide enfocar la investigación dentro de un contexto real de comunicación. El objetivo de este estudio es determinar si existe o no una influencia del inglés de los videojuegos en la lengua materna de los jugadores de Overwatch, particularmente en su discurso escrito. Para esto, se aplica un método cuantitativo que consiste en la lectura de las interacciones de los jugadores en los foros de la comunidad LatAm, luego, la extracción de préstamos del inglés, un análisis porcentual de los préstamos encontrados y, finalmente, una clasificación por categoría gramatical.

Los resultados cumplieron con las expectativas de la investigación, ya que se logró asignar un porcentaje a la cantidad de préstamos y se logró establecer que existe una asimilación del inglés del videojuego que se refleja en la presencia de elementos ajenos a la lengua materna en el discurso en español de los jugadores.

Palabras clave: inglés, influencia, préstamos, discurso escrito

Abstract

Due to their nature, videogames have only been considered as means of entertainment. But in the last decades they have managed to establish themselves as useful tools for other areas such as teaching and foreign language acquisition. However, there is no much literature that studies this phenomenon with a focus other than that of pedagogy. Because of this, this study is focused on a real-life communication context. The objective of this study is to determine if the English in video games influences the Overwatch players' mother tongue, specifically, their written discourse. For this, a quantitative method consisting in the reading of players' interactions within the LatAm community forums, then, the extraction of borrowed words from English, a porcentual analysis of these borrowings and lastly, a classification based on their grammatical category.

Results met the study's expectations as it was possible to assign a percentage to the quantity of borrowings and it was also to establish that there is a assimilation of the English used in the video game which can be seen as elements alien to the mother tongue within the written discourse of the players.

Key words: English, influence, borrowings, written discourse

Índice

Introducción	1
1. Capítulo 1: marco teórico	2
1.1 <i>Definición del concepto de videojuegos</i>	2
1.2 <i>Multicompetencia</i>	3
1.3 <i>Préstamos</i>	4
1.4 <i>Teorías de separación, integración e interconexión</i>	6
2. Capítulo 2: marco metodológico	7
2.1 <i>Overwatch</i>	7
2.2 <i>Criterios de selección</i>	8
2.3 <i>Análisis del corpus</i>	8
3. Resultados y análisis	9
Referencias bibliográficas	17
Anexos	19
<i>Corpus “Bloquear servidores latinos”</i>	19
<i>Corpus “Comportamiento de los jugadores de Overwatch”</i>	25
<i>Préstamos clasificados</i>	38

Introducción

Durante las últimas décadas, los videojuegos se han convertido en una parte importante de la sociedad digital, ya que no solo se han establecido como una de las actividades recreativas por excelencia, sino que también se han utilizado con otros propósitos como la educación y la publicidad (Mangiron, 2018). Una de las principales razones es que no distinguen rangos etarios, sino que son un punto de encuentro para distintas generaciones. Este fenómeno ha tenido consecuencias (positivas y negativas) en el lenguaje de las personas. Por un lado, un mejor desarrollo de las habilidades metalingüísticas en niños y por otro lado la interferencia de vocabulario, sintaxis u otros aspectos del lenguaje (Cook, 2003). Sin embargo, este impacto no ha sido considerado como objeto de estudio, al menos en profundidad, por los sociólogos (Belli y López Raventós, 2008).

Sin embargo, se puede observar que en los últimos 30 años se ha producido un aumento en la cantidad de jugadores. Principalmente por la aparición de los *multiplayer games* que han logrado romper no solo las barreras físicas entre jugadores, sino también las barreras culturales. Precisamente, una de las causas de por qué se han roto estas últimas es el uso del inglés en los videojuegos y el impacto que este ha tenido en la lengua materna de los jugadores al influenciar su sistema lingüístico (Cook, 2003).

El presente estudio tiene como objetivo determinar si existe o no una relación entre la L2 (inglés utilizado en los videojuegos) y la presencia de préstamos inter-lingüísticos en la L1 de los jugadores, específicamente en el discurso escrito. Para llevar a cabo esta investigación se analizarán dos hilos en el foro oficial latinoamericano del videojuego Overwatch. El primero se titula “El comportamiento de los jugadores de Overwatch” y el segundo “Bloquear servidores latinos”. El propósito de este análisis es calcular la frecuencia de préstamos interlingüísticos utilizados por los jugadores y así responder a la interrogante de cuál es la relación entre el inglés utilizado en el videojuego Overwatch y la presencia de préstamos interlingüísticos en el discurso escrito de los jugadores.

La importancia de esta investigación radica en detectar y cuantificar la influencia que tiene la L2 (inglés) en la L1 (español latinoamericano) especialmente cuando son causados por elementos de uso general y cotidiano como los videojuegos. De esta manera, debido a su

importancia, el estudio de la influencia de los videojuegos en el lenguaje podría considerarse como un objeto de estudio que debería ser analizado en mayor profundidad, ya que no se ofrece una amplia gama de literatura respecto al tema. Para realizar este estudio se llevará a cabo un análisis estadístico de las interacciones escritas de los jugadores en los foros elegidos para determinar su porcentaje y frecuencia de uso.

Esta investigación se estructura en capítulos. En el primero se presenta el marco teórico, en el que se encuentran los fundamentos de la investigación. En el segundo, se describe la metodología utilizada para calcular la frecuencia de uso de préstamos interlingüísticos de los hilos del foro de Overwatch. En tercer lugar, se expone el análisis del corpus y posteriormente, en el cuarto capítulo, se presentan los resultados obtenidos. Finalmente, se presenta la conclusión y un resumen de los aspectos más importantes.

1. Capítulo 1: marco teórico

En esta sección, se presentarán los conceptos esenciales que se utilizarán en la investigación. En primer lugar, se entregará una definición de los videojuegos y algunos de sus tipos que se consideran pertinentes para el análisis. De la misma manera, se abordarán conceptos clave del área de la lingüística y la psicolingüística. Además, se explicarán conceptos respecto a la adquisición y efectos de una L2 en la L1 de los individuos. Finalmente, se entregarán definiciones de los conceptos relacionado a los fenómenos sociolingüísticos que se pretende abordar en esta investigación.

1.1 Definición del concepto de videojuegos

A pesar de que la industria de los videojuegos es una de las más populares del mundo, no existe una clara definición del concepto. Esto se debe a que dentro de la disciplina que estudia los videojuegos no existe un interés o entusiasmo por definirlo (Tavinor, 2009). Sin embargo, hay autores que se han atrevido a entregar una definición, por ejemplo “a videogame is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be bases on a story” (Esposito, 2005). Los videojuegos también se pueden definir como un software creado para el entretenimiento, que se basa en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico, ya sea computadora, *arcade*, consola de videojuegos, teléfono móvil y se

conocen como plataformas (Chao, Flores y Yanahuaya, 2016). Para los efectos de esta investigación se utilizará esta última definición.

Los videojuegos también se dividen en distintos tipos, por ejemplo, de un jugador o multijugador. Este último, según Doolan, Duggan, Tabirca y Yang (2009), se define como:

“[a] game may involve two or more players that compete with each other; as players are competing with one another, it brings an extra level of excitement to the game that a single player game with some artificial intelligence could not achieve. Such games usually require some form of computer networking to connect the systems.” (p.594)

Este tipo de videojuegos se destaca por la utilización de servidores en línea a los que jugadores de todo el mundo pueden acceder. Debido a esto, encontrar jugadores hablantes de otros idiomas es normal, especialmente si se considera que el idioma original de la mayoría de los videojuegos de la industria es el inglés.

Sin embargo, los videojuegos tienen efectos que van más allá de la entretención momentánea de los jugadores. También se ha detectado que tienen la capacidad de producir cambios cognitivos y de comportamiento en las personas (Squire y Steinkuehler, 2014). Este hecho es de suma importancia, ya que, a causa de la predominancia del inglés, los jugadores, más precisamente, su propio idioma, se ha visto influenciado por el uso de videojuegos. Desde las interacciones dentro del juego hasta las interacciones fuera de línea, el inglés se ha establecido dentro del lenguaje de los jugadores. No obstante, a pesar de ser un fenómeno que puede pasar desapercibido, se puede explicar al analizar la teoría que se presenta a continuación.

1.2 Multicompetencia

Esta influencia se puede percibir a través de los préstamos presentes en el discurso, los que se definen como situaciones que se desvían de las normas del lenguaje y que ocurren dentro del discurso de los bilingües según estableció Weinreich (1953, citado en Cook, 2003). Dicho esto, es importante mencionar que los jugadores puede que no sean bilingües, por lo tanto, para esta investigación se considerará la definición de Weinreich en un sentido amplio y en concordancia con la definición de usuario de L2 (*L2 user*) que establece que son personas que tienen conocimiento de una segunda lengua y pueden hacer uso de esta a cualquier nivel (Cook, 2012).

Como se mencionó anteriormente, estas situaciones donde el inglés interfiere con el español se producen debido a que tanto la L1 como la L2 existen dentro de una misma mente en lo que se denomina “multicompetencia” (Cook, 1991). Incluso, una de las características que definen a los hablantes o usuarios de una L2 es su capacidad para utilizar el idioma (Cook, 1991) aunque este se utilice en un sistema lingüístico distinto como el español. Esta multicompetencia se puede definir de dos maneras, en primer lugar, se define como el estado de composición de una mente con dos gramáticas (Cook, 1991) y, en segundo lugar, se define como el conocimiento de más de un lenguaje dentro de la misma mente (Cook, 2003). Sin embargo, en ambas definiciones se concibe el lenguaje solo como algo estático y no son lo suficientemente precisas. Por el contrario, al definir multicompetencia como el sistema lingüístico general de una mente o una comunidad que utiliza más de un lenguaje (Cook, 2016), se nos presenta una definición más aplicable para los fines de esta investigación.

Para llevar a cabo un análisis más profundo de este fenómeno, se debe recurrir a la psicolingüística. Esta se define como aquella disciplina que trata de describir cómo se produce, comprende, adquiere y pierde el lenguaje (Frías, 2002). Asimismo, es aquella que se ocupa de describir los mecanismos por los que las secuencias de una lengua (L2) aparecen en enunciados bilingües pertenecientes a otra lengua (L1) en un fenómeno llamado alternancia intrafrástica, es decir, que no supera los límites del enunciado. Aquí, el préstamo interlingüístico es de carácter individual, por lo que se incluye en la interlengua del bilingüe. Dicho esto, se puede establecer que la generalización social relativa de este tipo de alternancia puede conferir a un rasgo de interferencia el carácter de préstamo, ya que dicha interferencia se integra a un sistema (lingüístico) común a un grupo (Bermúdez, 1997).

1.3 Préstamos

Como se mencionó anteriormente, los usuarios de L2 se caracterizan por utilizar efectivamente el idioma. En este caso particular, utilizan palabras del inglés para comunicarse dentro de un contexto hispanohablante y en la lengua española, dichas palabras se pueden clasificar como se detalla a continuación.

En primer lugar, se encuentran los anglicismos, que son palabras que debido a la influencia directa o indirecta de la lengua inglesa en el léxico de otra lengua puede incorporar

significados nuevos o añadir otros existentes a la lengua receptora (López, 1998). Por ejemplo; blog, banner, club, sponsor y doping.

En segundo lugar, se encuentran los préstamos o que son aquellas palabras donde se importa el significado de la lengua donante (L2) y luego se incorpora al léxico de la lengua receptora (L1), con grados sucesivos de adaptación a sus estructuras fónicas. Estas estructuras pueden ir desde una reproducción similar a la configuración fónica original hasta la integración total de la palabra (Bermúdez, 1997). Algunos ejemplos de préstamos son: *holding*, *football*, *yoghurt* y *delivery*.

En tercer lugar, se encuentran los extranjerismos, que según García Yebra (1984, citado en Castillo, 2002) son aquellas palabras de origen extranjero que no han sido adaptadas al sistema fónico o morfológico de la lengua receptora.

En cuarto lugar, se encuentran los híbridos, los que son unidades léxicas que se forman por dos elementos; uno autóctono y otro importado. A su vez, estas unidades léxicas se subdividen en dos: lexemas importados con afijo sustituido y lexemas sustituidos con afijo importado (Bermúdez, 1997).

Estos préstamos o transferencias léxicas pueden presentarse en distintos niveles. Según Castillo (2002), pueden ser a nivel fónico, ortográfico y morfológico. En primer lugar, los códigos o lenguas deben adaptarse al sistema fónico de aquella que es receptora, sin embargo, hay casos donde no se produce una adaptación total, sino parcial, lo que hace que los hablantes de la lengua receptora perciban estos elementos como extranjeros.

En segundo lugar, las transferencias léxicas a nivel ortográfico también pueden parciales o totales. En el primer caso, los préstamos mantienen elementos ajenos a la lengua receptora debido a que ambas lenguas difieren en lo que Castillo (2002) denomina inventario (morfemas gramaticales). En el segundo caso, las transferencias léxicas se estiman totales cuando su ortografía se basa mayoritariamente en la pronunciación del préstamo más que en su correcta forma de escribirlo.

Finalmente, en cuanto a las transferencias léxicas a nivel morfológico, estas se adaptan al sistema morfológico de la lengua receptora por la misma razón que en casos anteriores, debido al inventario de morfemas disponible. Sin embargo, existen situaciones donde los

préstamos no se adaptan de manera íntegra al sistema receptor, sino que logran mantener elementos propios de su sistema.

A su vez, existen otros subprocesos que se basan en el tipo de transformación que reciben los préstamos. Estos son los procesos de asimilación; supresión, adición y metátesis. El proceso de asimilación consiste en la sustitución de uno o más de los fonemas de la lengua receptora por fonemas propios de la lengua extranjera (Castillo, 2002). En lo que respecta al proceso de supresión y adición, generalmente se presentan juntos, ya que refieren a la acción de suprimir (o eliminar) un fonema y añadir uno o más fonemas, respectivamente.

1.4 Teorías de separación, integración e interconexión

Dentro de las teorías de por qué la L2 influencia la L1, se consideran la del modelo de separación, de integración y de interconexión. Por un lado, se establece que no existe relación alguna entre ambos sistemas lingüísticos y, por lo tanto, la L2 no produce efectos en la L1 (Cook, 2003). Por otro lado, la teoría de integración postula que ambas lenguas se encuentran en un sistema lingüístico en común, específicamente a nivel de vocabulario, ya que las palabras de la L2 se guardan junto a las de la L1 (Brones y Caramazza, 1980) Finalmente, se postula la teoría del modelo de integración en donde se presentan dos sistemas lingüísticos distintos que se encuentran conectados y que se influyen entre sí (Cook, 2003). De esta manera, es posible que exista una *interferencia* desde la L2 a la L1 en las áreas de vocabulario y sintaxis, ya que el sistema de procesamiento de un bilingüe o multilingüe se caracteriza por ser no selectivo en cuanto a los idiomas y mantiene activo el léxico a pesar de no utilizarlo con frecuencia (Brones y Caramazza, 1980).

Estas teorías se pueden ver reflejadas en un estudio que establece que la L2 se puede adquirir gracias al contexto sociocultural realista que ofrecen los videojuegos como señala Schwienhorst (2002, citado en Calvo-Ferrer, 2012). Además, en este mismo estudio, se establece que los videojuegos al favorecer la inmersión y el entorno colaborativo entre jugadores (en este caso usuarios de L2) crean un entorno de práctica basado en ensayo y error donde los usuarios se retroalimentan gracias al *feedback* inmediato que reciben respecto a sus acciones (Calvo-Ferrer & Belda-Medina, 2015). Asimismo, en un estudio realizado por Anderson et al. (2008, citado en Calvo-Ferrer, 2012) se afirmó que los videojuegos preparan

a los jugadores (en el caso del estudio, estudiantes) para interactuar y formar vínculos con otros jugadores de distintas nacionalidades y de esta manera, posibilitan el aprendizaje y adquisición de una lengua extranjera. A razón de lo anterior, se produce el fenómeno de transferencia léxica, que es aquella que resulta en la adquisición de un nuevo signo al léxico de la lengua receptora (Bermúdez, 1997) que puede resultar en la presencia de préstamos dentro del discurso de los jugadores.

2. Capítulo 2: marco metodológico

En este capítulo se llevará a cabo una descripción de la metodología utilizada en el análisis de este estudio. En primer lugar, se explicarán los criterios de selección de los hilos del foro de *Overwatch* utilizados. En segundo lugar, se entregarán detalles acerca del videojuego *Overwatch*, los criterios de selección del corpus y cómo se ejecutará el análisis. Finalmente, se explicarán los procedimientos que se utilizaron para el análisis de la frecuencia de préstamos interlingüísticos en los corpus seleccionados.

2.1 Overwatch

Overwatch es una saga de videojuegos multijugador online por equipos en primera persona de la empresa Blizzard que fue lanzado el 24 de mayo de 2016. Desde su fecha de estreno, ha recaudado US\$1.7 billones de dólares y se ha convertido en la franquicia con el crecimiento más rápido de Blizzard. Además, *Overwatch* se ha adjudicado numerosos premios, entre ellos: Juego del Año 2016 (The Game Awards), Video Game Voice Acting (Behind the Voice Actors Awards) y Mejor Juego en Evolución (BAFTA Games Awards 2018). El juego está ambientado en un universo futurista que ha sido devastado por la guerra y como respuesta para devolver la paz a la Tierra, se crea el escuadrón *Overwatch*. De ahí el nombre de la saga.

El videojuego ofrece una serie de personajes, cada uno con sus propias armas y “amplificadores” (habilidades especiales de cada personaje) que pueden ser utilizados en dos modos de juego en línea; carga explosiva y puntos de control.

2.2 Criterios de selección

Los criterios de selección que se utilizaron para este estudio fueron los siguientes:

1. Las interacciones entre jugadores no deben ser *in-game*, es decir, no se pueden dar durante el desarrollo de una partida del juego
2. El foro debe ser la versión LatAm
3. Los hilos seleccionados deben tener al menos 10 respuestas

Basándose en estos criterios, se seleccionaron dos hilos provenientes del foro de Blizzard, específicamente hilos de la comunidad de Overwatch. El primer hilo se titula “El comportamiento de los jugadores de Overwatch”, el que se inició el mes de mayo del año 2018 y cuenta con 48 respuestas, siendo la última en noviembre del año 2019. El segundo hilo se titula “Bloquear servidores latinos”, el que se inició el 6 de enero del 2019 y cuenta con 44 respuestas, siendo la última el 27 de julio del mismo año. Una vez seleccionados ambos hilos, se procedió a realizar un análisis para cerciorarse de que las respuestas entregadas por los usuarios del foro fueran lo suficientemente extensas para ser utilizadas como corpus. Debido al carácter permanente de los hilos, no se estableció una fecha límite en cuanto a la creación del foro ni a las respuestas a este.

2.3 Análisis del corpus

En primer lugar, se debe realizar la extracción del corpus. En este estudio, el corpus se extrajo de forma manual al seleccionar solo las respuestas de los usuarios de cada uno de los foros elegidos. De esta manera, se omitieron comentarios a las respuestas, nombres de usuarios que comentaron y texto que formara parte de la página web en sí (fecha, hora, número asignado a la respuesta, etc.). Luego, se crearon dos archivos .docx, uno para cada hilo del foro y posteriormente, se procedió a copiar y pegar cada respuesta utilizando los parámetros de exclusión recién descritos.

Una vez extraídos ambos hilos, se llevó a cabo una lectura del corpus para tener una idea general de cantidad de préstamos utilizados. Luego, se llevó a cabo una lectura exhaustiva de cada respuesta para detectar, marcar -de forma manual- y así, poder diferenciar los

distintos tipos de préstamos. Luego, se creó un archivo Excel que contiene dos hojas, una para cada hilo, donde se enlistaron los préstamos y su respectiva categoría.

En primer lugar, los préstamos encontrados se analizaron y clasificaron en tres tipos. Para diferenciarlos en la tabla se les asignó el color azul, naranja y verde, respectivamente.

En segundo lugar, una vez contabilizados todos los préstamos, se realizó un conteo de palabras (incluyendo préstamos) y se determinó qué porcentaje representan los préstamos respecto a la cantidad total de palabras del corpus. Este análisis estadístico se basa en el método utilizado en el estudio que se titula *Los anglicismos de frecuencia sintácticos en español: estudio empírico* (Rodríguez, 2002).

En tercer lugar, se clasificaron los verbos según su categoría gramatical y se calculó el porcentaje de cada categoría. Luego, los resultados se presentan en tablas que muestran el corpus del que se extrajeron los préstamos, el número de préstamos encontrados y a qué categoría pertenecen. También se incluirá una tabla con la totalidad de préstamos encontrados y el porcentaje que estos representan en relación con el número total de palabras.

3. Resultados y análisis

Los resultados obtenidos se presentan en las siguientes tablas:

Corpus	Número total de palabras	Número total de préstamos
El comportamiento de los jugadores de Overwatch	5161	95
Bloquear servidores latinos	1657	22

Tabla 1. *Palabras totales y cantidad de préstamos encontrados*

Como se puede apreciar en la Tabla 1, la cantidad de préstamos encontrados en los corpus es considerablemente menor con relación al número total de palabras. En el primer hilo, los 95 préstamos encontrados corresponden al 1,84% del total de palabras, mientras que, en el segundo, los préstamos encontrados corresponden al 1,33% del total de palabras.

	Préstamos		
	Extranjerismos adaptados	Extranjerismos no adaptados	Híbridos
El comportamiento de los jugadores de Overwatch	21	57	17
Bloquear servidores latinos	2	19	17

Tabla 2. *Tipos de préstamos encontrados*

En la Tabla 2 se puede apreciar la cantidad y el tipo de préstamos que se encontraron en cada hilo analizado. En el caso del primero, de los 95 préstamos, 21 corresponden a extranjerismos adaptados, lo que se traduce en un 22,1%; mientras que 57 corresponden a extranjerismos no adaptados que representan un 60% y, finalmente, 17 híbridos, que representan el 17,9% del total de préstamos. En cuanto al segundo hilo, de los 22 préstamos encontrados, 2 corresponden a extranjerismos adaptados, lo que se traduce en un 9,09%; mientras que 19 corresponden a extranjerismos no adaptados que representan un 86,36% y, finalmente, 1 híbrido, que representa el 4,55% del total de préstamos.

En el caso del primer hilo, de los 96 préstamos, 21 eran adaptados, 57 no adaptados y 17 híbridos. A su vez, 66 correspondían a sustantivos y 29 eran verbos. Con respecto a estos últimos se detecta una tendencia a coincidir con un tipo de préstamo determinado, ya que 17 de los 29 verbos son híbridos. Esto puede reflejar la relación con la naturaleza del contenido del hilo, ya que el tema tratado es el comportamiento de los jugadores y los verbos denotan procesos o acciones ejecutados por objetos o personas. Además, la hibridación de palabras se puede considerar como una consecuencia de la conexión e influencia que existe entre dos

sistemas lingüísticos distintos (Cook, 2003). A continuación, se muestran algunos ejemplos de híbridos:

Mutear, -banean, -banearon -trollear, -throwear, -tipear, -pickear

En todos los ejemplos, se puede apreciar que los extranjerismos, si bien han tenido cierto nivel de adaptación a la L1, no ha sido de forma completa, sino que ha sido de forma parcial mediante la sufijación al agregar sufijos propios de la L1 manteniendo la raíz de la L2. Como se muestra en los ejemplos, se encuentran los sufijos -ar, -an y -ron que representan la conjugación de los verbos en infinitivo, presente y pretérito, respectivamente.

Dentro de los ejemplos, cabe destacar los casos de las palabras *throwear, trollear, tipear* y *pickear* donde el nivel de adaptación que presenta la palabra se atiene solo al sufijo, sin embargo, la raíz *throw-*, *troll-*, *tip-* y *pick-* mantienen una estructura completamente ajena al español, particularmente la combinación de letras *th* presente en el primer híbrido. De esta manera, estos verbos muestran cómo el léxico de la L2 influencia —en distintos niveles— al de la L1 al tomar elementos morfológicos del inglés e insertarlos en los del español.

El primer hilo también presenta un número considerable de sustantivos a modo de extranjerismos no adaptados que, en su mayoría hacen referencia a elementos del juego en sí como es el caso de:

players, -ban, -chat, -main, -support

Estos sustantivos son los más utilizados por los jugadores dentro del hilo, principalmente porque son elementos directamente asociados a la temática del foro (comportamiento de los jugadores), sin embargo, se debe destacar que, dentro del contexto de los videojuegos, estos extranjerismos tienen su equivalente en español con excepción de “ban”, que se utiliza a una escala general en la industria para referirse a la prohibición o castigo que se le aplica a un jugador como consecuencia de no respetar las normas de la comunidad.

De este modo, a pesar de que existen equivalentes —jugadores, personaje principal, apoyo— se registra el uso constante del extranjerismo lo que concuerda con lo expuesto por Brones y

Caramazza (1980) respecto al uso inconsciente y no selectivo del léxico de los usuarios de L2. En este tipo de casos, aunque parezca existir una tendencia o preferencia de uso de la L2 por parte de los jugadores, no es una decisión consciente, sino más bien una consecuencia directa del contexto realista donde se establece la comunicación (Schweinhorst, 2002), ya que este activa el léxico acorde a la necesidad comunicativa del usuario.

En lo que respecta al segundo hilo, se detectan 22 extranjerismos en total, 2 adaptados, 19 no adaptados y 1 híbrido. En este hilo se detecta una cantidad reducida de extranjerismos en comparación al primero, no obstante, también se detecta el uso de verbos no adaptados y también de híbridos, por ejemplo:

bannear, -quit, -edit, -baneada

Se puede apreciar la misma situación del primer corpus, ya que en el caso del verbo híbrido *-bannear* se mantiene la raíz de la L2 y se agrega el sufijo propio de la L1. Lo mismo sucede en el caso del adjetivo *-baneada*, se mantiene la raíz de la L2 y se agrega el sufijo de la L1, por lo tanto también podría coincidir con lo expuesto por Cook (2003) en su teoría de la integración.

En cuanto a la predominante cantidad de extranjerismos no adaptados como *-trolls, -post, -smurf, -healer*, entre otros, una vez más se detecta una tendencia a la integración del léxico de la L2 en la L1 de los jugadores.

Es importante mencionar que dentro de los híbridos se incluyeron unidades de más de una palabra, como es el caso de:

-pickear a sombra

-cuentas smurf

-banearon el chat

-canal de party

En estos casos, también se detecta una hibridación, pero la alternancia de código (cambio de un lenguaje a otro durante una misma conversación) se presenta de una manera más explícita, ya que la hibridación -o el reemplazo en términos más prácticos- se produce en un solo

segmento de estas unidades. De esta manera a pesar de que cada extranjerismo tiene su equivalente: *elegir a sombra, cuentas secundarias, expulsaron del chat, canal de voz/canal del equipo*, respectivamente, los usuarios persisten en *fusionar* ambas lenguas.

Esta constante integración del léxico de la L2 hacia la L1 demuestra que puede existir una influencia del inglés al español, ya que no se detiene a nivel de enunciado como sería solo reemplazar una palabra, sino que comienza a cambiar cómo se expresan los usuarios en su lengua materna, integrando elementos ajenos de forma cada vez más recurrente.

Esta fusión de lenguas que llevan a cabo los usuarios de L2 se pueden fundamentar en la competencia lingüística que poseen, específicamente en la multicompetencia. Principalmente, porque la integración que se puede apreciar entre el léxico de la L2 y la L1 es una característica del sistema lingüístico bilingüe que la comunidad de jugadores (usuarios) utiliza. De un punto de vista psicolingüístico, esta multicompetencia puede considerarse como la base de los procesos de adquisición del lenguaje, ya que no se enfoca estrictamente en el conocimiento de una segunda lengua, sino en cómo se desarrolla la capacidad de uso que tienen los usuarios. El primer ejemplo claro es la influencia que tiene el léxico de la L2 utilizado por los jugadores en su lengua materna, donde se aprecia que, a nivel general, comienzan a reemplazar elementos simples del español por aquellos utilizados en el videojuego (*support, subir de rate, main, los low, entre otros*). Esto demuestra una capacidad de uso de la L2, al menos a nivel general.

Otro ejemplo más complejo y que demuestra lo que podría establecerse como una influencia más profunda es el fenómeno de hibridación que se encontró en ciertas palabras (*throwear, flamear, banear, etc.*). Aquí ya no solo existe un cambio de código o solo un reemplazo de una palabra en español por una en inglés, sino que se presentan cambios morfológicos.

En ambos casos se refleja la capacidad de los jugadores para utilizar la L2 en distintos niveles y se puede decir que es una consecuencia del contexto comunicativo en el que se encuentran insertos, ya que es una característica en común de ambos corpus. En ese sentido, la adquisición del lenguaje en sí se produce debido a que dicho contexto comunicativo es inmersivo y colaborativo, lo que a su vez facilita una adquisición de lenguaje por asociación e incluso imitación. Además, el sistema de procesamiento no selectivo de los usuarios de L2 es aquel que, a primera vista, facilita la alternancia de código durante el discurso.

Estos casos prueban que existe una clara tendencia de utilizar la L2 en combinación con la L1 —al menos a nivel léxico— entre los jugadores. Asimismo, se detecta que la mayoría de los casos coinciden con lo expuesto por las teorías de integración e interconexión en cuanto a la influencia de una lengua por sobre la otra. Además, se estima que en este estudio no se puede considerar aplicable la teoría de separación debido a que quedó demostrado que existe un nivel de influencia entre la L2 y la L1.

4. Discusión

Los resultados muestran que existen marcadas tendencias donde los jugadores utilizan el léxico de la L2 en vez del de su L1 materna y, en algunas ocasiones, incluso combinan ambos sistemas para dar lugar a los denominados híbridos. Sin embargo, es importante mencionar que desde un punto de vista estrictamente porcentual, los préstamos encontrados en ambos corpus representan un bajo porcentaje en relación a la cantidad total de palabras.

En el primer corpus, los préstamos encontrados representan solo el 1.84% de un total de 5161 palabras, mientras que en el segundo, los préstamos representan el 1.33%. Estos resultados difieren con lo esperado antes de realizar la investigación, ya que se estimaban porcentajes más altos. Sin embargo, a pesar de que los préstamos no representan un mayor porcentaje, esto no quiere decir que se deba descartar la importancia que tienen dentro de la adquisición del lenguaje y cómo la L2 influencia a la L1, ya que es un proceso gradual y, en el caso de este estudio, se puede considerar que los préstamos tienen un uso instrumental que es facilitar la comunicación entre los jugadores, por lo tanto, son utilizados en segmentos clave dentro del discurso.

Dicho esto, en cuanto a las preguntas de investigación planteadas, se puede afirmar que sí fueron respondidas. En primer lugar, se logró cuantificar mediante cantidades específicas y porcentajes el número de préstamos utilizados en ambos corpus. En segundo lugar, si bien se logró determinar que sí existe un grado de influencia de la L2 en la L1 de los jugadores, aún no se puede afirmar con total seguridad debido a que solo se consideró como objeto de estudio el discurso escrito. Es por esto que sería interesante llevar a cabo un estudio donde se considere el aspecto oral de la comunicación para comparar resultados y así tener una propuesta más determinante. También, luego de haber analizado todos los préstamos, se debe destacar el caso de los verbos híbridos. A pesar de que en este estudio se analizan en virtud

de la formación de nuevas palabras y cómo (a nivel general) se lleva a cabo este proceso en el sistema lingüístico de los jugadores, esta hibridación es un fenómeno más complejo que podría investigarse con mayor profundidad.

5. Conclusión

Este estudio tenía dos objetivos principales; cuantificar la cantidad de préstamos y determinar si el inglés del videojuego influenciaba la lengua materna de los jugadores. En primer lugar, respecto a cuantificar la cantidad de préstamos, se estima que sí se cumplió el objetivo del estudio. El análisis estadístico demostró ser útil al momento de cuantificar la cantidad de préstamos de los corpus, ya que permitió elaborar un estimado de los posibles resultados del análisis completo. Este permitió establecer que la considerable cantidad de verbos y sustantivos pertenecientes a la L2 que los jugadores utilizan dentro de su discurso escrito en español son una prueba de que existe una tendencia a preferir, ya sea consciente o inconscientemente, elementos léxicos ajenos a su L1 que faciliten la comunicación con sus pares. A pesar de que se esperaban mayores porcentajes respecto a la cantidad de préstamos, los resultados concuerdan con las expectativas que tenía el estudio.

En segundo lugar, en cuanto a determinar si la L2 influencia la L1 de los jugadores, se estima que sí se pudo determinar en este caso particular, pero se necesita llevar a cabo otras investigaciones para complementar y/o contrastar con los resultados de este estudio. El análisis también detecta la reiterada alternancia de código que los jugadores tienen en su discurso, factor que no se consideraba al momento de llevar a cabo la investigación y que se podría haber incluido desde un principio.

En cuanto a las limitantes del estudio, se considera que el análisis llevado a cabo solo pretende entregar una primera aproximación a nivel general acerca de cómo podría cuantificarse un fenómeno complejo como la influencia entre lenguas y/o la adquisición de una lengua extranjera. Además, el estudio se lleva a cabo sin considerar el rango etario ni el nivel de inglés de los participantes de los foros estudiados y considera interacciones que se dan exclusivamente fuera del contexto del videojuego en sí, es decir, no se toman en cuenta aquellas que se presentan dentro de una sesión de juego.

Los resultados de este estudio pueden ser vistos como una base para investigaciones futuras, ya que no existe gran cantidad de literatura respecto al tema. La metodología que se utilizó podría ser la base para estudios que incluyan el discurso oral como objeto de estudio, así como también trabajar con un corpus de mayor tamaño o incluso una combinación de idiomas distinta para dar cuenta si solo el inglés tiene la capacidad de influenciar la L1 o si es una característica compartida por cualquiera sea la L2. Asimismo, sería interesante profundizar en cómo interactúan los idiomas dentro de un mismo sistema lingüístico y poder determinar con certeza si son dos entes que coexisten o si forman parte de un cúmulo de palabras que se seleccionan a convenir.

Referencias bibliográficas

- Belda-Medina, J. R. & Calvo-Ferrer, J. R. (2015). Análisis de la satisfacción del alumnado de L2 con respecto a la adquisición de terminología especializada por medio de videojuegos: estudio de caso. *Porta Linguarum*, 24, 179-190.
- Belli, S. & López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athena Digital*, 14, 159-179.
- Bermúdez, J. M. (1997). El estudio del préstamo interlingüístico: otra propuesta taxonómica. *Interlingüística*, 6, 17-22.
- Brones, I & Caramazza, A. (1980). Semantic classification by bilinguals. *Canadian Journal of Psychology*, 34 (1), 77-81.
- Calvo-Ferrer, J. R. (2012). *Videojuegos y aprendizaje de segundas lenguas: análisis del videojuego The Conference Interpreter para la mejora de la competencia terminológica*. Tesis de Doctorado para la obtención del título de Doctor en Traducción e Interpretación, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Alicante, Alicante, España.
- Castillo, M. (2002). El préstamo léxico y su adaptación: un problema lingüístico y cultural. *ONOMAZEIN*, 14, 469-496.
- Chao, R., Flores, A. & Yanahuaya, A. (2016). Video juego 3D historia de la Amazonia Pandina. *Investigación y Tecnología*, 4, 67-71.
- Cook, V. (1991). Wholistic multi-competence - jeu d'esprit or paradigm shift?. 2020, enero 18, de *Online Versions of Papers and Articles by Vivian Cook*. Disponible en: <http://www.viviancook.uk/Writings/Papers/Salz91.htm>
- Cook, V. (2003). Introduction: The changing L1 in the L2 user's mind. En Cook, V. (Ed.), *Effects of the second language on the first* (pp. 1-18). Bristol: Multilingual Matters.
- Cook, V. (2012). Working definition of multi-competence. 2020, enero 18, de *Online Versions of Papers and Articles by Vivian Cook*. Disponible en: <http://www.viviancook.uk/Writings/Papers/MCEntry.htm>

- Cook, V. (2016). Premises of multi-competence. Reino Unido. *Online Versions of Papers and Articles by Vivian Cook*. Disponible en:
<http://www.viviancook.uk/Writings/Papers/MC16Premises.html>
- Doolan, D. C., Duggan, K. & Tabirca, S., & Yang, L. T. (2009). From single to multiplayer mobile Bluetooth gaming. En Khalil, I. (Ed.), *Handbook of research on mobile multimedia* (2^{da} Ed.) (pp. 584-594). IGI Global.
- Esposito, N. (2005, junio). *A short and simple definition of what a videogame is*. Trabajo presentado en DiGRA 2005 Conference: Changing Views- Words in Play, Vancouver, Canadá.
- IMDb. (2020). *Overwatch (Video Game 2016) – IMDb* (en línea). Disponible en:
<https://www.imdb.com/title/tt4332152/>
- López, J. M. (1998). Clasificación de los anglicismos. En Arco Libros (Ed.), *El anglicismo en el español actual* (2^{da} Ed.) (pp. 18-77). Madrid: Arco Libros
- Mangiron, C. (2018). Reception studies in game localisation. En Di Giovanni, E., & Gambier, Y. (Eds), *Reception studies and audiovisual translation* (pp. 277-296). Ámsterdam y Filadelfia: John Benjamins.
- Play Overwatch. (2020). *Overwatch, a Team-Based Shooter* (en línea). Disponible en:
<https://playoverwatch.com/en-us/about>
- Squire, K. & Steinkuehler, C. (2014). Videogames and learning. En Sawyer, R. K. (Ed.), *Cambridge handbook of the learning sciences* (pp. 377-396). Nueva York: Cambridge University Press.
- Tavinor, G. (2008). Definition of videogames. *Contemporary Aesthetics*, 6, 1-17.
- Frías, X. (2002). Introducción a la psicolingüística. *IANUA Revista Philologica Romanica*, 1616-413X, 3-9.
- Rodríguez, M. (2002). Los anglicismos de frecuencia sintácticos en español: estudio empírico. *Revista Española de Lingüística Aplicada*, 15, 149-170.

Anexos

Corpus “Bloquear servidores latinos”

alguien me podría decir como bloquear los servidores latinos solo me empareja con platinos y oros y estoy 3400 mucha diferencia de niveles 0 coordinación, quiero ir a jugar al servidor de N.A. pero este launcher es muy limitado no da la opción de poder escoger servidores, creo que debí haber echo esta pregunta pasando los 3100 sr xD

Hola PiumPium

No es posible Bloquear servidores!

me dijeron que se podía bloqueando las ips pero no se como hacerlo

No tengo esa información por el momento , pero te comentaré que si bloqueas IPS de los servidores tendrás un ping elevado a 200 de ping aprox.e jugado con ese ping es mas llege a 3900 sr jugando en na en el selector de roles cuando salio ahora ya nadie lo usa

Editado: Guia de cambiar servidores eliminado para evitar problemas!

Destaco que si ocurren problemas dentro del juego no será problema de Blizzard . Estos problemas pueden ser:

Cierres inesperados

Ping alto todo el tiempo

Que triste tener que recurrir a guias de paginas dudosas y meter mano en la configuracion de la pc para poder jugar tranquilo OW xD

Si se pueden bloquear, yo lo hago todo el tiempo, ahí te dejo un video en la descripción del video hay un enlace a un pdf con los pasos bien detallados

No recomiendo cambiar de Servidor , luego no queremos ver en los foros diciendo : “Tengo latencia” porque están modificando archivos que no deben ser cambiados.

Como mencioné anteriormente esto puede ocasionar problemas como Cierres inesperados y Latencia , ya que se está conectando con un servidor que no pertenece a tu dirección IP.

Como dice Deadshot, no es algo recomendable. Cada uno lo hace bajo su propio riesgo.

Por ejemplo si haces grupo con gente de acá que no tenga bloqueados los servidores, probablemente te de error al encontrar partida.

O en competitivo, puede que el juego intente encontrar partida en algún servidor de acá, pero al estar bloqueados, tira error y te penaliza.

anda a un pc bang en tu ciudad si el lag es un problema

nunca hagas grupo con alguien de sa, el juego en lugar de llevar a la persona de sa a na va a lanzar un error y te van a suspender

Bueno haber tampoco la exageración... que yo antes bloqueaba las IP para poder jugar con mis amigos de NA y jamás fui Suspendida o Baneada, sí es cierto que jugas con lag pero jamás experimente ese lag que ustedes dicen tener al pasar a NA, yo cuando jugaba en NA la latencia rondaba entre 110-140, ahora si jugas en NA y sabes que tenés una latencia alta obviamente no vas a entrar a competitivo, Esto de bloquear IP en parte si está mal pero si entendés la parte de que hay gente de LATAM que ya está cansada de siempre lo mismo, buscarán la forma de irse a otra región, servidor o como última instancia, abandonar el juego... Pero no les miento que en NA me he encontrado varios latinos jaja... bueno hay dejo mi opinión y no me vengan con que es ilegal y no se hacen cargo por que soy media pesada y le voy a seguir jaja adiós!

PD: ellos tienen todo el derecho de hacer lo que quieran, pero es bajo su propio riesgo

Dudo que alguien que sabe que está jugando en NA a propósito, se venga a quejar del ping.

No es ilegal, pero como dijiste es algo que corre por su propio riesgo.

Blizzard so se hará cargo de los riesgos que se toman al modificar archivos y las desconexiones dentro del juego.

iene muchas formas , la mas simple si tienes windows7 o 10 tmb es Crear una nueva regla desde firewall de windows , busca los ip de los servidores de argentina y chile (si quieres jugar en brasil) o tambien el de brasil si quieres jugar en NA . Despues ten cuidado porq si tienes esa regla habilitada y estas en grupo con alguien que no lo a hecho , te puede buscar

esos servidores que tu tienes bloqueados y por ende te va a banear porque no te deja ingresar en esos mismos, te lo digo por experiencia jaja.

(hay varios videos en youtube)

saludos, la guia es algo simple y no afecta en nada al juego e su estructura pero es bajo tu riesgo, yo lo use para jugar solo en NA y no me arrepiento, y no lo hice por la latencia, lo hice por que me entiendo mejor con los jugadores de NA, y en su mayoria no son tan toxicos, y confio mucho en mi conexcion pero eso si si uno lo hace, no tiene derecho a quejarse de la latencia alta o desconexiones, por que se tiene que tener bien en claro que que el envio de datos y respuesta con los servidores de NA son mas largos, salvo que tu servicio de internet sea uno de los mejores, pero vale la redundancia si lo haces, es bajo tu propio riesgo de tu propia desicion voluntaria sin nada de presiones y textual **PIERDES EL DERECHO A QUEJARTE DE LA LATENCIA ALTA**, y comerte la desicion que has tomado y aceptarlo, ... Nota: solo entre a averiguar e informarme lo del soldado Gai, y me tope con este hilo xD...

gracias por su ayuda, la verdad no me da miedo las posibles consecuencias

juego solo Q asi que no es problema con lo del grupo y con las desconexiones inesperadas igual ocurren en servidores latinos sin contar con los quit de players que es partida perdida de todas maneras.

la ultima pregunta alguien me daria las ips de los servidores de chile arg y brasil, gracias

Comento algo que ya dije en otro lado. Yo cuando bloquee el servidor de Chile, me mandaba a Brasil y nunca a Argentina.

Aviso por si a alguno le llega a pasar.

actualizaron el ip de saac1 (argentina) y al agregarlo a la regla de firewall te dice que no es compatible o que no estas poniendo una direccion de ip , alguien sabe como agregarlo ?

¿Sabes si es reportable el que una persona se cambie de servidor por mero capricho a uno que se encuentra a medio mundo de distancia y cuando su latencia genera molestia al resto del equipo?

Ya en varias partidas he visto que personas alegan una latencia muy alta (al quedarse estáticas, tener movimiento erráticos o poco coordinados) pero no se si se pueda usar como excusa cuando esto es consecuencia generada por el propio usuario.

No, no está prohibido.

Lo que si no está es soportado por Blizzard, si llega a haber un inconveniente Blizz no dará Asistencia.

¿Y como es la ip ahora?

Hace poco había visto que además de esta IP:

200.32.0.0 - 200.32.255.255

Está ésta:

200.31.0.0 - 200.31.255.255

Puede que hayan agregado una 3era, pero no creo.

Aclaro que yo no tengo ningun problema de ping , mi tema son las Queque re mal balanceadas por falta de players , es simplemente eso , Gracias Fanga ahora pruebo , y actualizo con el ip que yo veo cuando ingreso.

Dale! Es T no F mi nickname eso sí jajajja Sólo que con una T de otro alfabeto para que en el juego aparezca mi nombre distinto .

Eso sí, como dato curioso, cuando juego en las mañanas (antes de las 11 am) suele enviarme a Argentina, después a Chile, a Brasil nunca desde que están los otros dos servidores. ¿supongo que se madruga más para jugar en la Argentina?

No te creas eh, al menos competitivo estaba muerto hasta no hace mucho a la mañana.

Oh, vale vale, puede ser porque no juego comp en la mañana.

200.32.52.22:26522 ami me salta ese ip como el de argentina al apretar control+shift+n

edit : como deberia agregarlo en la regla del firewalls de windows? me dice ip incorrecto

200.32.54.14:26522 y en la siguiente esta ip wtf , no entiendo.

Los números detrás de los dos puntos son el puerto. Los tienes que eliminar para agregarlo a exclusiones, la IP quedaría en (es): 200.32.54.14.

cada vez que ingreso me aparecen distintas ip , serian estas :

200.32.54.14

200.32.54.227

200.32.52.221

200.32.52.31

o claramente no entiendo , o agregaron muchas ip ?

Pues si aparecen cada vez que entras y corresponden a SAA1 o SAC1, pues parece que si. Tendrías que bloquearlas hasta que no aparezcan.

okey gracias

no los agregue uno por uno (eran 4) y de todos modos me envio al servidor que tenia agregado en exclusiones y siempre es el Saa1 , si hay alguien que le alla resultado esta forma si me pasara los ip que puso agradeceria.

Y bloquea los servidores de Brasil también.

Te aparecen diferentes porque tienes que bloquear el intervalo completo, no sólo el por ejemplo 200.32.54.14, es decir, del 200.32.0.0 al 200.32.255.255. Por lo que son esa cantidad entre 0.0 a 255.255 que te puede dar en el servidor.

En la regla de salida vas a propiedades, scope (no sé cómo es en castellano) y la segunda opción que es por intervalos.

Edit: click derecho en la regla creada -> propiedades -> ámbito (scope en inglés) -> Direccion IP Remota -> Estas direcciones IP

¿Que? ¿Por qué me decís eso?

Fanga gracias por volver a responderme si efectivamente lo puse bien pero sigue conectandome a ese servidor , les dejo aca por las dudas , borrare la regla y lo volvere a hacer de 0 .

<https://gyazo.com/df>

44bc8079bd9b433321d2f7260ba79a

Te comparto este post que explico de cero, espero que te sirva.

descubri que era, avast premier habia tomado control de mi firewall y mis configuraciones no tomaban efecto ya me estaba volviendo loco ajajaja , gracias por la ayuda!!

Que bien que pudiste descubrir qué era, saludos!

que ridiculo eres ajajaja

Hola, alguien sabe si a la fecha se agregaron mas ips?

Corpus “Comportamiento de los jugadores de Overwatch”

Este mensaje fue publicado por Scott Mercer, les comparto la traducción:

¡Hola a todos! Hoy quisiera hablar sobre muchos cambios y mejoras que implementaremos para crear un entorno más amigable para jugar Overwatch y, de este modo, ofrecerles un mayor control sobre su experiencia de juego. El equipo de desarrollo de Overwatch ha formado un “equipo de asalto” para coordinar y llevar adelante esta iniciativa a la par de nuestros equipos de servicio al cliente, equipo de comunidad y varios otros departamentos de Blizzard.

La herramienta principal de la cual dependemos para identificar el mal comportamiento es el sistema de denuncias de jugadores. Hace poco, cambiamos las categorías para denunciar jugadores dentro del juego eliminando la categoría “Mal trabajo en equipo” y cambiando “Griefing” a “Sabotaje del juego”. Realizamos dichos cambios para facilitar la elección de categoría de denuncia y que se corresponda con el mal comportamiento denunciado.

Las denuncias fiables sobre el mal comportamiento en el juego son la forma ideal de ayudarnos a mejorar el comportamiento de la comunidad, y queremos asegurarnos de que dicho proceso sea fácil y claro para todos. Además, también supervisamos nuestras cuentas de redes sociales de Overwatch para recibir denuncias sobre jugadores que exhiben un mal comportamiento. A partir de ello, hacemos un seguimiento de dichas denuncias mediante investigaciones, las cuales pueden llevar a las penalizaciones correspondientes.

He visto muchos comentarios sobre jugadores que creen que sus denuncias no tienen sentido, pero quiero hacer hincapié en que, en realidad, son muy útiles e increíblemente importantes para mejorar la comunidad de Overwatch. Hace poco agregamos mensajes de agradecimiento en el juego para que nunca olviden que el tiempo que invierten en realizar una denuncia es efectivamente una contribución positiva. Apenas la semana pasada, corregimos un problema que impedía que muchos jugadores recibieran dichos mensajes, de modo que a partir de ahora deberían recibir incluso más agradecimientos por sus denuncias. Para mejorar aún más dichos sistemas, estamos trabajando en un emocionante proyecto para desarrollar sistemas de “aprendizaje automático”, que asistirán en la identificación precisa de chats abusivos y sabotaje en el juego. Estas tecnologías actuarán en conjunto con las denuncias de los

jugadores, lo cual le brindará a la comunidad mayor poder para centrar rápidamente su atención en el mal comportamiento. De esta manera, se podrán tomar medidas apropiadamente para desalentar el mal comportamiento e impedir que se arruine la experiencia de los demás cuando juegan Overwatch. Estos mismos sistemas también protegerán a los jugadores ante falsas denuncias.

Habiendo dicho esto, somos conscientes de que todos pueden tener un mal día. Entendemos que incluso podrían no darse cuenta de que utilizan un comportamiento abusivo en el chat o que actúan de manera negativa frente a otros jugadores. Para ayudar a que los jugadores tomen consciencia de sus acciones frente a los demás, hemos incorporado hace poco advertencias en el juego para avisar a dichos jugadores que están actuando de forma inaceptable para la comunidad de Overwatch.

Recientemente, también incorporamos otra herramienta activa para ofrecer un mayor control sobre su experiencia en Overwatch. Ahora podrán marcar a aquellos jugadores a quienes no desean tener como compañeros de equipo. Nuestra versión inicial de la función solo permite evitar a dos jugadores, pero queremos incrementar ese límite a medida que pase el tiempo y estemos más seguros de que no afectará negativamente al buscador de partidas.

A su vez, realizamos cambios en la manera de penalizar a los reincidentes por chat abusivo. Antes, los reincidentes eran silenciados como penalización, lo cual restringía la comunicación con otros jugadores en el juego. Con cada infracción consecutiva, se incrementaba la duración de dicho silenciamiento. Decidimos cambiar esta modalidad, de modo que hoy se puede suspender a los reincidentes, lo cual implica que no podrán jugar Overwatch durante períodos cada vez mayores. Si alguien sigue utilizando el chat de manera abusiva, incluso luego de haber sido advertido, silenciado y suspendido una cantidad de veces razonable, se entenderá que dicho jugador no desea actuar como miembro positivo de la comunidad de Overwatch y se le impedirá jugar Overwatch de forma permanente.

Mirando hacia el futuro, también estamos muy emocionados acerca de algunas nuevas funciones sociales que estarán disponibles pronto. Contaremos más detalles sobre ellas cuando se encuentren más cerca de estar listas para ser probadas en la RPP, pero les anticipamos que otorgarán incluso más mecanismos para controlar la experiencia de juego en línea. ¡Gracias a todos!

A-MEI-Zing. Algo me dice que ya con la baja cantidad de Trolls que me encuentro en partidas, bajará aún más con esto.

La mejor solución es eliminar la comunicación, ya quedó demostrado que en los videojuegos es imposible tener una comunidad sana, todos vienen a volcar sus frustraciones y desquitarse con quién encuentre.

Ah posta, tenés razón. Porque en la cancha los jugadores no se putean, pegan, tocan el orto, arañan, escupen, se barren con los tapones de punta, insultan al árbitro, etc, etc.

Es en los videojuegos que la gente es una verga...

Yo de chico hice basquet y es lo mismo. Tenía gente muy copada con la que practicábamos tiro antes y después de la práctica y otros soretes que por ser más altos, más grandotes o un poco mejor se creían de la NBA y te decían de todo.

pongan la opción de mutear el chat escrito a elección en las opciones y que no se puedan habilitar durante partidas, ya que la opción de ahora es para merodeadores de "hit and run", otros juegos online en equipos lo tienen, no entiendo como a este, no le pusieron aun esa opción

en lugar de ponerse hacer esas cosas absurdas porfavor hagan algo con el balance del juego, que se sienta justo perder saludos

No sirven los reportes si las decisiones son tomadas de forma automática! He visto que por el hecho de solo usar el main de otro jugador este ha solicitado en el chat general que lo reporten!!! Y lo peor del caso es que casi la mayoría confirmaba con un OK. Los reportes son automaticos y la acumulacion de los mismos suspenden una cuenta. Y cuando se crea un ticket para cualquier reclamo lo responde OTRO player y no gente de Blizzard directamente. Todo queda en vía muerta. Y lo mas grave y terrible es que para crear un Ticket y reclamar algo ahora tengamos que subir nuestro documento de identidad en una base de datos de BLIZZARD bajo dudosas medidas de seguridad y que nuestra identidad quede al alcance de cualquiera en internet. No creo, y dudo de quien afirme lo contrario, que las bases de datos de Blizzard cuentan con mayor seguridad que GOOGLE, FACEBOOK o demás empresas de internet que últimamente han sido hackeadas. La verdad, nos encontramos atrapados entre

los jugadores agresivos y la política de BLIZZARD de hacer lo imposible para que no hagamos reclamos. No están cuidando a la comunidad que los hizo millonarios.

después de meses de implementado el sistema de reportes, creo que ha mejorado la cosa. Ante encontraba trolls 1 de cada 2 partidas, ahora aunque sea es 1 de cada 4 partidas

¿cómo puedo decir? a blizzard no le importa absolutamente nada los reportes, ultimamente me han tocado tantos saboteadores en mis partidas y los he reportado y ni un solo reporte ha procedido ... mucho menos los que actúan de manera tóxica, llegan a ser tan tóxicos y molestos que me logran volver tóxico tmb

A su vez, realizamos cambios en la manera de penalizar a los reincidentes por chat abusivo. Antes, los reincidentes eran silenciados como penalización, lo cual restringía la comunicación con otros jugadores en el juego. Con cada infracción consecutiva, se incrementaba la duración de dicho silenciamiento.

Esto es muy bueno, ya que al no poder comunicarse nos arruina el juego a nosotros xD

También el sistema nuevo de recomendaciones ajajajja . La gente solo vota por los puntos que les dan.

¿En qué categoría de reportes entraría el estar diciendo "gracias" todo el tiempo cuando vas a "perder"?

también crees en los unicornios, verdad?

haz lo que hice la primera vez que me banearon, pon una imagen en formato jpg en paint, funciona ya lo hice, después de todo te responde cualquier pelmazo.

Mi pregunta es... que tipo de sistema usa BLIZZARD para dar de " BAJA " una cuenta son mas de 100.000 partidas que se juega solo por día en OVERWATCH como saben ellos que los reportes son genuinos y que se pueden verificar cuando intente preguntar eso a BLIZZARD solo me respondieron que " NO PODEMOS DISCUTIR ESTE TEMA CON USTED " por que si solo es un juego por que EXIGEN documentos aprobados por el ESTADO ? que por que si solo es un juego por que te dan de BAJA sin motivos ni explicacion yo invierto DINERO como todos los jugadores por que a BLIZZARD no le interesa discutir estos temas ? OVERWATCH ES UN ESTAFA ???

Buenas, escribo aqui porque no se muy bien a quien dirigirme. En relación a un mensaje que he recibido hoy de blizzard por haber probado la caca del visor, decirles que ya lo tengo desinstalado. Aclarado esto, me gustaría decir que pocas cuentas se banean con la cantidad de troll que hay en este juego. Es probablemente el juego mas divertido que se haya hecho nunca, y la gente lo esta desgraciando con su actitud. Y por dios, arreglar la ulti de reinhardt hijos mios que mete pánico. Ah se me olvidaba, seria la leche si hicieseis un servidor especial para los franceses, para que jueguen entre ellos.

Atentamente, un jugador de overwatch que disfruta enormemente con vuestro juego.

El ban temporal que dan, es para hablar o escribir en el juego y con eso lo unico que hacen es jo der al equipo al no poder comunicarse, Tengo amigos que ya tienen como un año de ban osea nunca mas comunicacion.

Esto es latam. Tenés que ir al foro de Europa para lo del servidor.

Lo que se tendria que penalizar es a los jugadores que en partida competitiva abandonan haciendo que todo el equipo pierda.

Lo que se tendria que hacer es que si alguien abandona a media partida, al equipo el cual se ha ido un jugador, en caso de perder, no se le restaran puntos, debido a que ha sido culpa de un jugador que se ha salido.

Lo digo porque a veces mi equipo se ha quedado con 3 menos, y como comprenderéis, 3 vs 6 no tiene sentido nada...

despues de leer esto y todos sus comentarios, siendo que venia al foro a hacer un post sobre la gente que nos acosa verbalmente en las partidas, por que la verdad me ha tocado hoy un tipo muy violento y que verbalmente nos insulto de una forma muy violenta, estaba muy sacado y ademas estaba borracho, llego a la conclusión de que esta es otra comunidad que ya murio y lo mejor que se puede hacer es desinstalar el juego y seguir con los juegos de solo gaming, por que esto es una constante, sobre todo desde que se dividieron los servidores.

estoy de acuerdo, en el chat solo debería existir el canal de equipo y el canal de party y el canal general debería eliminarse.

Bajar la cantidad de Trolls? Cuando jugaba era platino, volvi despues de un par de años y no puedo salir de silver, es la comunidad mas TOXICA que conozco despues del LoL.

No podes subir de rate, xq te tocan 4 personas que no cooperan y encima si te enojas, te banean a vos. Muy mal encaminada la comunidad. Al menos en los rates bajos.

buen día quisiera saber si algún día me van a desbloquear el competitivo llevo mas de medio año bloqueado y fue por culpa de mi red ya que estaba fallando por favor quisiera saber una respuesta

yo creo que te han baneado de por vida, y si lo han hecho es por que, o bien te has desconectado de las partidas competitivas muchisimas veces, o bien has usado algún tipo de software de terceros, que es lo que me huelo. Aun que quizas este no es el mejor sitio para solicitar esa clase de ayuda. Debería mandar un ticket si no ha hecho nada para ganarse ese castigo. Saludos

overwatch cada vez peor, este sistema no sirve

Y si reportas muchas veces a un jugaor positivo le clausuran la cuenta, bien blizzard

Veo que hacen mucho énfasis en el Sistema de quejas por Chat Abusivo, lo cual me parece perfecto y conozco varias personas que perdieron su cuenta. Ahora mi pregunta es, cuando van a buscar la manera de que haya un reporte por “falta de habilidad/cooperacion”.

Explico: No digo castigar a los que “no saben jugar” o no tienen tanta experiencia, pero sinceramente es agotador. Yo termine platino las primeras 4 temporadas que juege. Deje varios meses, volvi en la temporada 10 y ya estaba todo terriblemente cambiado, deje pasar varias temporadas mas por q capas era yo q estaba “oxidado”. Un insulto de un toxico lo podes bloquear y si no le contestas hasta ayudas a q el toxico se concentre en jugar mas q en escribir. Pero que pasa cuando te toca una persona que claramente no tiene habilidad y sobretodo no coopera con el resto del equipo? Es justo? Yo tengo muy poco tiempo para dedicarle al OW y en ese tiempo doy lo mejor, soy main supp y considero que hago un muy buen trabajo en casi todas las partidas q juego. No logro pasar los 2.200 por que de 5 partidas q puedo jugar 4 me tocan facil 2 o 3 personas que no cumplen su rol ni juegan en equipo.

Sinceramente el OW últimamente me tiene bastante desilusionado. El nivel de la comunidad bajo terriblemente.

De todo el post, éste extracto que mencionas es sancionable, es sabotaje de juego.

Lo de la habilidad es cuestionable.

Desde Mayo del 2018 no se toca el tema blizzard no les importa el sistema de reporte esta automatizado siempre te responde una maquina . y en todas las partida en low elo esta lleno de gente toxica trolls , y no te dejan jugar tu main por que lo único que hacen es ir dps no saben usar tanks ni support es realmente literal una qp en competitivo ya tienen artos a todos los que quieren jugar en serio y subir de rango . así no dan la oportunidad de poder progresar en el juego , el sistema de emparejamiento esta roto te empareja con cualquiera low lvl low rango etc. el progreso en el juego es nulo en los low elos por gente toxica que no quiere aportar en equipo o que realmente entran a throwear la partida. sinceramente el sistema de Mm esta roto . no cuenta tu progreso personal para poder subir tu elo solo si ganas subes puntos si pierdes resta puntos y esto condiciona enormemente a las personas sobre todo cuando estas por pasar tu máximo de todas las temporadas el sistema te empareja en una partida para que tu la pierdas si o si . salvo que carrees la partida solo y logres superar tu máximo cap . eso me parece deplorable están matando el juego , implementando a que la gente se frustre y que tenga una experiencia desagradable del juego . y convengamos que cuando firmamos y aceptamos los términos y condiciones ahí mismo dice que experimentaremos una experiencia de juego agradable , cosa que así este acuerdo no se cumple. lo peor es que blizzard necesita gente en todos los rangos , por eso el sistema este que no evalúa tu desempeño individual y acorde a eso tu puedes subir de rango no , si ganas subes si pierdes bajas esto es lo peor que existe en el juego y de verdad frustra a mas de uno a querer aprender y superarse por que así no se puede basta de este sistema de emparejamiento horrible , basta de la evaluación de MM discriminatoria Dejen a la gente que merece subir de rango que lo haga evaluando su desempeño individual en la partida , y no lo comparen con los demás jugadores de la región eso es discriminar evalúen las partidas individualmente , basta del monopolio de los top 500 y sus 5 cuentas smurf , hay miles de cuentas smurf y la mayoría son de estos usuarios así sacando la posibilidad de que alguien que merezca estar en este rango no pueda llegar por que su cuenta smurf este ocupando ese lugar , o mismo los

smurf que entran en low elo para reventar , o smurf que entran para throwear las partidas o trollear las partidas . ESTA TODO MAL ojala den la posibilidad de que la gente como yo que quiere jugar y progresar, por que de esta forma lo único que generan es odio , discordia , toxicidad , altruismo , malicia , y puedo seguir pero para que ya mas estamos ante una comunidad MUY PERO MUY TOXICA dejen de comparar a los jugadores con OTROS evalúen desempeño individual .

Nose si te decepcionare con esto pero juego en diamante como hace 3 seasons y en 7 de cada 10 partidas me encuentro con toxicos, gente que no aporta, que no sabe pickear y casi 0 comunicacion xD la unica diferencia que he visto con oro y platino es que aca lo hacen con estilo, bien un troll que no ha hecho nada en la partida, se puede mandar una quintuple en el ultimo push y ganar la partida

Esta es mi opinión acerca de los ajustes que deben de hacerle al juego y ya:

Smurfs: en lo social destroza a Blizzard, al juego y a los jugadores. Lo que no entiendo es como la única ventaja que tiene esto es una pequeña suma de dinero extra para la compañía. Propongo una solución: deberían poner el límite mínimo para entrar a competitivo al nivel 50 en vez de 25. Todos sabemos que los smurfs no van a parar, por lo que mínimo habría que dejarsela más complicada.

Competitivo: Deberían cambiar el sistema de posicionamiento. Es un asco solo poder usar DPS en las de posicionamiento. Ya que al usar otro rol, te estás exponiendo al riesgo de que tu rango sea menor al que en verdad mereces estar ya sea porque el sistema está mal armado o porque te pueden tocar trolls.

Que maravilla, yo veo toneladas.

podria ser que de hecho sea asi pero lo dudo la gente hace lo que quiere y eso te pudre tarde o temprano

Veo muchisima gente desconforme con el sistema al igual que yo.

Penalizan por acumulación, y por cualquier pavada como pickear a sombra o torb en ataque; por tipear 'boludo' en un servidor argentino y ponen 'grupos de caza' de personas que no entiende la jerga coloquial y piensa que todo es un insulto, para hacerse el trabajo mas facil.

Después en las partidas la gente se va, no colabora con el equipo, dificulta el juego técnico. Y se dedican incluso a molestar (perdí la cuenta de cuantas veces las Mei DE MI TEAM usan el muro para hacerme morir y evitar que escape o los healer no me sanan ni un poco porque no pickee el champ que preferían ellos.

La verdad es que parece que se preocuparan por pavadas si eso le da buena publicidad al juego y se ‘despreocuparan’ de las reales molestias que sufre quienes ya pagaron el juego.

Me sumo con estos argumentos a toda la gente descontenta con la forma de administración del juego. Ya tenes que andar con cuidado de decir algo que pueda ofender a otro, o de pickear algo que te valga un reporte porque Blizzard trata a sus clientes como nenitos de kinder.

PS: y si de esas casualidades a Blizzard le importara tanto la experiencia y la necesidad de que los jugadores no nos encontremos con tanta gente “tóxica”, simplemente nos darían mayor número de jugadores evitados, en lugar de solo TRES.

Quería comentas algo que me esta molestando mucho y no se si soy el único y es el echo de todas las cuentas smurf siento que es un abuso que alguien que te lleve ventaja de al menos mas de mil niveles tenga otra cuenta y abuse de eso para molestar en las partidas yo personalmente adoro overwatch pero en esto últimos meces a aparecido tantas smurf además con la rebaja que le hicieron que es cansino entrar a una partida con amigos de tu mismo nivel y que otros con smurf jodan la experiencia de la partida principalmente en partida rápida y la convierten en una competitivo, así no se puede disfrutar de este juego odio jugar 20 partidas y en todas ellas que hayan smurf además de que en competitivo varios con smurf se dedican a troll, personalmente adoro el juego y es uno de mis favoritos lo único que digo es que es injusto querer divertirse y que otros lo arruinen la linda experiencia que da este juego.

Con esto me despido, no pido eliminar las cuentas smurf solo quiero informar de lo que me a estado pasando. Buenas noches y gracias por su atención

te entiendo muy bien,el dia de hoy hace unas pocas horas entre a buscar partida en arcade competitivo y encendi mi microfono,los demas de mi equipo eran de estados unidos o eso creo yo porque hablaban en ingles y en cuanto los salude en mi idioma natal que es español (soy de mexico) se empezaron a burlar y a quejar de mi y eso me puso algo nervioso y me mataron varias veces y se seguian haciendo comentarios sarcasticos (por lo que pude

entender) y despues de terminar la partida uno de ellos me invito varias veces por xbox y decidi aceptar la invitacion pero se seguian burlando un poco y a eso vine aqui,se supone que overwatch es para todos pero si un jugador menor entra a una partida independiente mente de donde sea,si le tratan igual el no jugara otra vez y por culpa de esas personas toxicas es que dicen que toda la comunidad de blizzard es toxica,mas que la de lol D: ,seamos mas amistosos y promobamos un ambiente deportivo y respetuoso,una de mis metas es tener mi equipo de esports de overwatch,pero por personas toxicas en los juegos es que cada vez me quedan menos ganas de intentarlo...saludos desde mexico!! c:

Yo he escuchado esto cuando estaba en bronze: “Estamos en bronze chico, no importa si perdemos o ganamos”. Ni siquiera se molestan en intentarlo y arruina la partida de aquellos que si lo intentan

por ej ami me pasa que al entrar a una partida competitiva etc etc siempre encuentro a un flamer entonces les digo reportenlos todos a el chat de partida una sola vez lo digo y lo que pasa es que me reportan ami por ser toxico por avisarles que reporten , y despues me suspenden por 2 semanas no entiendo si no fuera una maquina quien se encarga de los reportes estas suspensiones serian mas justas

juego desde la beta y si algo quedo demostrado es que no les importa para nada el ambiente del juego. por suerte me di cuenta rapido y solo juego casualmente no como algo “competitivo”

buenos días gente de ov , quiero saber que es lo que sucede en el juego , no se si sea a mi solo , pero yo al entrar al juego hace mas de 3 días , me sale error de conexión , y solo es en el juego , puedo entrar a todos los juegos de la apliccion , excepto al ov , quiero saber del porque me sale ese problema , no puedo entrar ni al .exe , ni por el juego propio de blizzard , me pueden ayudar por favor ?

yo tengo una cuenta suspendida, lo chistozo es que apele y pedi las pruebas y denuncias y nada aun. acepto que en la frustracion de jugar con players que no estan ni pal metro con jugar en equipo o solo flamean, se me salio uno que otro ataque. ahora yo no tengo mic. y por mic me empapelaron en puteadas... algo que al parecer blizzard no puede comprobar, a menos que espion o graben las conversaciones, en fin. buena comunidad, ahora solo me limito

a a hecer la pega de lo que escoja con el 2-2-2. y espero a que existan Gm viendo los reportes y no sean solo bots que discriminan palabras ofensivas o bloqueadas, por programacion. puesto que ya me han reportado por no decir nada. salu3

Muy buenas a todos tengo una gran duda y me parece una GRan Mentira vuestra publicación. y tengo grandes razon y experiencias que lo avalan.

primero si les preocupa tanto la comunidad y la comunicaci3n entre ella c3mo es que son capaces de Eliminar los servidores de CHILE y ARGENTINA donde los brasile3nos no entienden espa3ol ni nosotros portugu3s el otro dia a una de mis 4 cuentas le banieron el chat por chat abusivo y tengo muy seguro que solo digo genji one, take the point buble in 3 seconds i have blade, widow main.

SR Scott Mercer us solo hace su trabajo y se delega a otros departamentos a realizar esto. le pido por favor cuando se tome la medida contra un jugador dar las razones que se le aplic3 y no solo agradecer.

Vuestras respuestas siempre son se “-escapa de nuestras manos” como el cierre de servidores SCL1. Eso nos da una terrible experiencia de juego con el 3ple de ping sin poder comunicarse libremente, reportes inesperados, 10 de 10 partidas sin nadie que se entienda no hablo de 2500 sr hablo de 3500 donde esto ya casi es una profesi3n para muchos.

Por favor SR. Scott Mercer le invito e inst3 a realizar un trabajo grupal con 3 idiomas diferentes y por cierto con 160 de ping de retraso no en 1 partida sino en 10 le aseguro que los resultados no ser3n los mismos.

si me banearon el chat por hablar en ingles me queda muy claro lo poco efectivo que es todo su trabajo.

Por favor haced algo os ruego

Ethan founder, OWL follower, tiwch player and prime

Jamas estuve tan frustrado y disgustado con vuestra compa3a.

Hola, todo para bien

Deberían hacer filtros para el chat de grupo, me explico que para que llegue a una sanción, se llegue a un digamos tope de puntos digamos 50, siendo las palabras como “mrd”, “hdp”, que todos saben que significa tengan un peso mayor digamos de 10 o 15 puntos sin importar el contexto, mientras que palabras como “tnto”, o menos fuertes sean sin puntaje o palabras como “patetico”, que dependiendo del contexto tengan un puntaje alto o bajo... seria los mas justo.

Lo que ponen en esta publicación es una burla a los jugadores,3 años de juego,ayer lo termine borrando,no juego todo el tiempo,nuestro tiempo es finito,y la cantidad de trolls y gente que no tiene idea de lo que hace es demasiada,el matchmaking es un desastre,la moderación es inexistente(te toca gente que toxiquea o juega mal y sigue como si nada),la barrera idiomática en sae1 se nota(parece que en Brasil no enseñan inglés),no pusieron selector de servers(como tiene el paladins),con eso arreglarían muchos problemas y notarían la cantidad de gente que se iría a na por más lag que haya solo para jugar bien y divertirse,todavía no entiendo el maltrato al usuario con este juego,y que no haya alcanzado bases sólidas en tanto tiempo,no todo es marketing,y no todos los usuarios tenemos 10 años... Gracias por nada Blizzard,espero que sí vuelvo algún día,hayan leído mi mensaje y hayan hecho algo con este juego

Dejo esto por acá, quizás alguien del staff lo lea y de una respuesta:

Quieres un consejo,si hace poco compraste el juego,pedi un reembolso,este juego no vale ni por joda el dinero que sale,ademas de que la moderacion es 0 a nula adentro del juego,hoy mismo,me cruce en diez ,partidas contadas,TROLLS,TOXICOS,GENTE QUE NO HABLA SI LE PEDIS QUE CAMBIE EL PICK,sabes que es lo mas triste,que jugas en n.a,y es otro mundo,cruzarse con trolls es algo re poco comun y raro,entonces lo que veo es que el problema es blizzard latam,que no modera absolutamente NADA,fijate que aca,hay miles de post sobre esto,y ningun mod,ni uno ,dio la cara,de mi parte si me devuelven la plata,con mucho gusto dejo de jugar este juego,ya que en latam,las cosas valen,y ellos estan obligados a dar el soporte correspondiente,yo,igual que vos,quiero jugar,y jugar bien,y disfrutar,me importa nada el overwatch 2,3 ,10,si no se ponen a moderar la comunidad,adentro del juego,aca esta camino a extinguirse.

esto es basura de la edionda, le banearon la cuenta a un amigo por que el team completo que eran premades lo reportaron y quedo baneado por que pikeo el dps de uno de sus players, el sistema es por acumulacion de reportes y no verifican ninguna informacion, tampoco puedes apelar asi que basura!!!

viendo como te expresas dudo que haya sido solo "por hablar español" lol

si el evitar a un jugador solo dura 7 dias, se debería poder evitar hasta 10 jugadores en las partidas y no solo 3 al final pasado el tiempo de limpia la lista de evitar compañero, el juego se esta volviendo estresante en lugar de divertido, no se si Blizzard se esta haciendo esa pregunta.

lo de evitar como compañero debería ser a gusto hasta que uno quiera dejar de evitarlo y sin limites de nada ni de días ni de cantidad de gente a agregar, eso solucionaria la mayor parte del problema, blizzard no se hace esa ni ninguna pregunta constructiva, ya se sabe que son muy perezosos para tomar acción, o las " acciones " que toman no sirven de mucho, no mas revise este post mio y vera como sirvió ese supuesto parche: "parche" anti Cheaters y hacks

Yo he estado jugando bastante Overwatch, y es un problema lidiar con jugadores que no saben jugar asi que cualquiera se le pueda salir el higado en reclamarles. En mi caso siempre me toca con jugadores de brasil y muchos no saben jugar. Recomendaria: que ademas de bloquear a los jugadores que insultan no puedan tener una partida contigo (por el simple hecho de bloquearlos). Por otro lado se genera un descontento el jugar una partida con una categoria inferior a los demás, puesto que no cuenta con un equilibrio de ranking. Por esto ultimo Recomendaría que en el mismo juego se pueda entrar solo a las partidas que están dentro de tu propio ranking o nivel, mas no con uno inferior a este. De nada sirve jugar una partida con un jugador de ranking bastante bajo solo porque no sabe jugar o no ha practicado y de paso pierdas la partida y puntos.

Préstamos clasificados

Préstamo	Categoría	
1 Griefing	extranjerismo no adaptado	verbo
2 chat	extranjerismo adaptado	sust.
3 chat	extranjerismo adaptado	sust.
4 Trolls	extranjerismo no adaptado	sust.
5 basquet	extranjerismo adaptado	sust.
6 mutear	híbrido	verbo
7 hit and run	extranjerismo no adaptado	verbo
8 juegos online	extranjerismo no adaptado	sust.
9 ticket	extranjerismo adaptado	sust.
10 player	extranjerismo no adaptado	sust.
11 hackeadas	híbrido	adjetivo
12 trolls	extranjerismo no adaptado	sust.
13 banearon	híbrido	verbo
14 troll	extranjerismo no adaptado	sust.
15 ulti	extranjerismo adaptado	sust.
16 ban	extranjerismo no adaptado	verbo
17 ban	extranjerismo no adaptado	verbo
18 post	extranjerismo adaptado	sust.
19 gaming	extranjerismo no adaptado	verbo
20 chat	extranjerismo adaptado	sust.
21 canal de party	extranjerismo adaptado	sust.
22 Trolls	extranjerismo no adaptado	sust.
23 Silver	extranjerismo no adaptado	sust.
24 subir de rate	extranjerismo adaptado	verbo
25 banean	híbrido	verbo
26 baneado	híbrido	adjetivo
27 software	extranjerismo no adaptado	sust.
28 Chat Abusivo	extranjerismo adaptado	sust.
29 main supp	extranjerismo no adaptado	sust.
30 post	extranjerismo adaptado	sust.
31 trolls	extranjerismo no adaptado	sust.
32 main	extranjerismo no adaptado	sust.
33 support	extranjerismo no adaptado	verbo
34 low lvl	extranjerismo no adaptado	sust.
35 los low	extranjerismo no adaptado	sust.
36 throwear	híbrido	verbo
37 smurf	extranjerismo no adaptado	sust.
38 smurf	extranjerismo no adaptado	sust.
39 smurf	extranjerismo no adaptado	sust.
40 smurf	extranjerismo no adaptado	sust.
41 smurf	extranjerismo no adaptado	sust.
42 throwear	híbrido	verbo
43 trollear	híbrido	verbo
44 seasons	extranjerismo no adaptado	sust.
45 pickear	híbrido	verbo
46 troll	extranjerismo no adaptado	sust.
47 push	extranjerismo no adaptado	verbo
48 Smurfs	extranjerismo no adaptado	sust.
49 smurfs	extranjerismo no adaptado	sust.
50 trolls	extranjerismo no adaptado	sust.

51	pickear a sombra	híbrido	verbo
52	torb	extranjerismo no adaptado	verbo
53	tipear	híbrido	verbo
54	Mei DE MI TEAM	extranjerismo adaptado	sust.
55	healer	extranjerismo no adaptado	sust.
56	pickee	extranjerismo adaptado	verbo
57	champ	extranjerismo no adaptado	sust.
58	pickear	híbrido	verbo
59	smurf	extranjerismo no adaptado	sust.
60	smurf	extranjerismo no adaptado	sust.
61	smurf	extranjerismo no adaptado	sust.
62	smurf	extranjerismo no adaptado	sust.
63	smurf	extranjerismo no adaptado	sust.
64	troll	extranjerismo no adaptado	sust.
65	cuentas smurf	extranjerismo adaptado	sust.
66	arcade competitivo	extranjerismo adaptado	sust.
67	esports	extranjerismo no adaptado	sust.
68	flamer	extranjerismo adaptado	sust.
69	chat	extranjerismo adaptado	sust.
70	players	extranjerismo no adaptado	sust.
71	flamean	híbrido	verbo
72	bots	extranjerismo no adaptado	sust.
73	baniaron	híbrido	verbo
74	chat	extranjerismo adaptado	sust.
75	chat abusivo	extranjerismo adaptado	sust.
76	ping	extranjerismo no adaptado	sust.
77	ping	extranjerismo no adaptado	sust.
78	banearon el chat	extranjerismo adaptado	verbo
79	chat	extranjerismo adaptado	sust.
80	trolls	extranjerismo no adaptado	sust.
81	matchmaking	extranjerismo no adaptado	sust.
82	servers	extranjerismo no adaptado	sust.
83	lag	extranjerismo no adaptado	sust.
84	marketing	extranjerismo no adaptado	sust.
85	TROLLS	extranjerismo no adaptado	sust.
86	pick	extranjerismo no adaptado	verbo
87	trolls	extranjerismo no adaptado	sust.
88	banearon	híbrido	verbo
89	team	extranjerismo no adaptado	sust.
90	esports	extranjerismo no adaptado	sust.
91	baneado	híbrido	verbo
92	pickeo	híbrido	verbo
93	players	extranjerismo no adaptado	sust.
94	ranking	extranjerismo no adaptado	sust.
95	ranking	extranjerismo no adaptado	sust.

	Porcentaje	
Extranjerismos adaptados	21	22.10%
Extranjerismos no adaptados	57	60.00%
Híbridos	17	17.90%
Préstamos totales	95	

Palabras totales corpus	5161
Préstamos totales	95

Porcentaje préstamos/palabras totales 1.84%

Préstamo	Categoría
1 launcher	extranjerismo no adaptado sust.
2 ping	extranjerismo no adaptado sust.
3 ping	extranjerismo no adaptado sust.
4 ping	extranjerismo no adaptado sust.
5 pc bang	extranjerismo no adaptado sust.
6 lag	extranjerismo no adaptado sust.
7 baneada	extranjerismo adaptado adjetivo
8 lag	extranjerismo no adaptado sust.
9 ping	extranjerismo no adaptado sust.
10 firewall	extranjerismo no adaptado sust.
11 bannear	híbrido verbo
12 quit	extranjerismo no adaptado verbo
13 firewall	extranjerismo no adaptado sust.
14 ping	extranjerismo no adaptado sust.
15 players	extranjerismo no adaptado sust.
16 nickname	extranjerismo no adaptado sust.
17 firewall de windows	extranjerismo adaptado sust.
18 scope	extranjerismo no adaptado sust.
19 edit	extranjerismo no adaptado verbo
20 click	extranjerismo no adaptado sust.
21 scope	extranjerismo no adaptado sust.
22 firewall	extranjerismo no adaptado sust.

	Porcentaje	
Extranjerismos adaptados	2	9.09%
Extranjerismos no adaptados	19	86.36%
Híbridos	1	4.55%
Préstamos totales	22	

Palabras totales corpus 1657
Préstamos totales 22

Porcentaje préstamos/palabras totales: 1.33%